

МОЛОДЕЖЬ В ПРОСТРАНСТВЕ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ: ВОПРОСЫ СОЦИАЛЬНОЙ БЕЗОПАСНОСТИ

Кузина Н.В., кандидат филологических наук, доцент,
ведущий научный сотрудник ФГБУН «Центр исследования проблем
безопасности» РАН

Кузина Л.Б., аспирант 3-го года обучения, научный сотрудник отдела
модифицированных крахмалов Всероссийского научно-исследовательского
института крахмалопродуктов – филиала ФГБНУ «Федеральный научный
центр пищевых систем им. В.М. Горбатова» РАН

Проблема взаимодействия «потребителя» и «продукта культуры» анализируется на примере ассортимента детских товаров, мультипликации и кинематографа, современной молодежной музыки, индустрии компьютерных игр, политтехнологий. Помимо проводимого исследования художественных особенностей контента массовой культуры, анализируются результаты опросов и наблюдения-лонгитюда, проведенных среди молодежи и подростков, а также результаты аппаратных исследований эмоциональных триггеров и ценностно-мотивационных моделей юношества, влияния визуального и видеоконтента. Обсуждается вопрос об уместности отображения агрессии, насилия в художественной продукции для подростков и молодежи, описываются реальные и возможные последствия данного воздействия, пути профилактики вовлечения юношества в деструктивное и аутодеструктивное поведение. Предлагаются направления совершенствования молодежной политики, обеспечивающие прежде всего адекватную социализацию детей, подростков и юношества.

ВВЕДЕНИЕ.....	4
МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ КАК ПУТЬ ПЕРЕДАЧИ И СПОСОБ ТРАНСФОРМАЦИИ КУЛЬТУРНОГО ОПЫТА	6
Звук и другие средства смысловой коммуникации в полнометражном мультипликационном фильме.....	6
Примечания	26
Сценарий полнометражного мультипликационного фильма и текст-источник сюжета: К вопросу о способах передачи и путях трансформации культурной информации.....	28
Примечания:	35
ПОСТСОВЕТСКОЕ ПОДРОСТКОВОЕ И МОЛОДЕЖНОЕ КИНО.....	36
Примечания:	40
СУПЕРГЕРОЙ В МОЛОДЕЖНОЙ КУЛЬТУРЕ И СОЦИОКУЛЬТУРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ	41
1 Сферы культуры и жизни, в которых представлена модель супергерой.....	43
2 Исторические корни модели супергероя и ее педагогическая востребованность.....	44
3 Реализация модели супергероя в отечественном кинематографе.....	46
Примечания	51
ЦИВИЛИЗАЦИОННЫЕ ЦЕННОСТИ, ПУТИ АДАПТАЦИИ И ИНДУСТРИЯ ДЕТСКИХ ТОВАРОВ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ: ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ.....	54
1. Культура детства и этноцивилизационные традиции адаптации к среде	54
2. Детская индустрия и игрушка: История и современность	67
Примечания	78
ИССЛЕДОВАНИЕ ЦЕННОСТЕЙ И ЖИЗНЕННЫХ ТРАЕКТОРИЙ ИГРОКОВ В СЕТЕВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ	83
Примечания	92
КОРЕЙСКАЯ ПОПУЛЯРНАЯ МУЗЫКА, АНИМЕ, САМОДЕЯТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА (ФАНФИКИ) В ЖИЗНИ РОССИЙСКИХ ПОДРОСТКОВ И МОЛОДЕЖИ.....	95
1 Роль культуры К-POP в социализации и поиске личной идентичности.....	97
2 АНИМЕ КАК АЛЬТЕРНАТИВНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ.....	134
3 ФАНФИКИ КАК ПРОДУКТ СОТВОРЧЕСТВА И НОВАЯ МАССОВАЯ ЛИТЕРАТУРА	137
Примечания	141
МЕТОДЫ МАНИПУЛИРОВАНИЯ МОЛОДЕЖНЫМ ЭЛЕКТОРАТОМ СО СТОРОНЫ ПРОТЕСТНЫХ СООБЩЕСТВ В СОВРЕМЕННОЙ РОССИИ.....	144
ИССЛЕДОВАНИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНО-ЦЕННОСТНЫХ ПРИОРИТЕТОВ МОЛОДЕЖИ С ПОМОЩЬЮ АППАРАТНЫХ МЕТОДОВ.....	151
ПРИМЕНЕНИЕ ЛАЗЕРНОЙ ДОПЛЕРОВСКОЙ ФЛОУМЕТРИИ ДЛЯ ВЫЯВЛЕНИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНО ЗНАЧИМЫХ ОБРАЗОВ ЮНОШЕСТВА НА ПОСТСОВЕТСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ ПО РЕАКЦИИ НА ОБЩЕДОСТУПНЫЕ АРТЕФАКТЫ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ (ФОТОМАТЕРИАЛЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ)	169

ПРИМЕЧАНИЯ	179
РАЗРАБОТКА И АПРОБАЦИЯ ПСИХОТЕРАПИИ И ПСИХОДИАГНОСТИКИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КОРОТКОМЕТРАЖНОГО КИНО	179
1 КОНСТРУИРОВАНИЕ ВИДЕОФИЛЬМОВ	183
2 СОДЕРЖАНИЕ ФИЛЬМОВ, СОЗДАННЫХ В ХОДЕ РАБОТЫ С ПАЦИЕНТАМИ	185
3 РЕЗУЛЬТАТЫ ЗАПИСИ ФОНОВОЙ ЛАЗЕРНОЙ ДОППЛЕРОВСКОЙ ФЛОУМЕТРИИ	189
ПРИМЕЧАНИЯ:	197
МЕХАНИЗМЫ ФОРМИРОВАНИЯ И ПУТИ ПРЕДОТВРАЩЕНИЯ ИНДУКЦИИ ДЕСТРУКТИВНОЙ ИДЕОЛОГИИ В СРЕДЕ ПОДРОСТКОВ И ЮНОШЕСТВА ПРИ ВЛИЯНИИ СОВРЕМЕННОЙ МУЗЫКАЛЬНОЙ И КИНО-КУЛЬТУРЫ, ВИДЕОКОНТЕНТА ИНТЕРНЕТ	199
1 СОДЕРЖАНИЕ КОНТЕНТА	207
2 ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ПРИЧИНЫ ИНТЕРЕСА ЮНОШЕСТВА К ДАННОМУ КОНТЕНТУ	213
3 ПУТИ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ ВЛИЯНИЯ ДЕСТРУКТИВНОЙ ИДЕОЛОГИИ: ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ РАБОТА.....	217
ПРИМЕЧАНИЯ	220
ПРИЧИНЫ ВОСПРИИМЧИВОСТИ К НАСИЛИЮ В КУЛЬТУРЕ СО СТОРОНЫ МОЛОДЕЖИ И ПОДРОСТКОВ, МОЛОДЕЖНАЯ ПОЛИТИКА И МЕРЫ ЭФФЕКТИВНОЙ ПРОФИЛАКТИКИ	224
ПРИМЕЧАНИЯ	241
УЧЕТ ИСТОРИЧЕСКИХ КУЛЬТУРНО-ХОЗЯЙСТВЕННЫХ ТИПОВ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ В СИСТЕМАХ ВОСПИТАНИЯ И ВКЛЮЧЕНИЯ В ТРУДОВЫЕ ПРАКТИКИ ДЕТЕЙ, ПОДРОСТКОВ И ЮНОШЕСТВА.....	245
1 МЕТОДЫ ФОРМИРОВАНИЯ ЭТНОИДЕНТИЧНОСТИ, РАЙОНИРОВАНИЕ И ВОСПИТАНИЕ ЧЕРЕЗ ТРУД	245
2 ТРАДИЦИОННОЕ ХОЗЯЙСТВОВАНИЕ, ЦЕННОСТИ И ТРУД	249
3 АНТРОПОГЕОГРАФИЧЕСКИЙ ПОДХОД К ИЗУЧЕНИЮ ТРАДИЦИОННЫХ ФОРМ ХОЗЯЙСТВОВАНИЯ ПО ПРИРОДНО-КЛИМАТИЧЕСКИМ ЗОНАМ / АНТРОПОГЕОЦЕНОЗАМ.....	252
ПРИМЕЧАНИЯ	262
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	263

ВВЕДЕНИЕ

В данной работе объединены исследования авторов, выполненные в последнее десятилетие (2010-2020 гг.) и посвященные общей теме: выявление влияний современной массовой культуры на эмоции, ценностно-мотивационные приоритеты, формирующиеся стратегии социализации детей, подростков и юношества. Анализируются «болевы́е точки» современного масскульта - наиболее яркие феномены, формирующие как простое увлечение, так и аддикции, в том числе вызывающие деструктивное и аутодеструктивное поведение.

В главе «Мультипликация как путь передачи и способ трансформации культурного опыта» рассматриваются художественные средства, используемые в современной полнометражной мультипликации ведущих студий для передачи эксплицированного и имплицитного смысла, воздействующие прежде всего на эмоции ребенка, а также способы ознакомления ребенка с классической культурой за счет применения и трансформации в мультипликационном фильме артефакта-источника сюжета.

В главе «Постсоветское подростковое и молодежное кино» анализируются содержательные и художественные особенности кинематографической продукции, созданной в Российской Федерации в конце 1990-х – 2010-е гг., адресованной подросткам и юношеству, в том числе в связи с поколенческой принадлежностью авторов кинопродукции и возможной ролью произведений в социализации.

В главе «Супергерой в молодежной культуре и социокультурном пространстве» рассматриваются источники данного образа для отечественной кинопродукции, особенности его бытования в отечественном и частично зарубежном современном кинематографе, а также в сопутствующей индустрии и повседневности, его роль в социализации подростков и юношества.

В главе «Цивилизационные ценности, пути адаптации и индустрия детских товаров в Российской Федерации: предварительный анализ» представлен срез состояния индустрии детства (в том числе ассортимента детской игрушки) на основании анализа предложений интернет-магазинов, в соотнесении с традициями и методиками воспитания детей и подростков, предусматривающими как формирование этно-культурной идентичности, так и подготовку к взрослому труду.

В главе «Исследование ценностей и жизненных траекторий игроков в сетевые компьютерные игры» предлагается результат исследования – лонгитюда, посвященного вопросам влияния сетевых компьютерных игр на процесс взросления, реализованного с помощью наблюдения над выборкой пользователей онлайн-сервиса «Steam».

В главе «Корейская популярная музыка, аниме, самодеятельная литература (фанфики) в жизни российских подростков и молодежи» анализируются предпочтения отечественной молодежи и подростков в корейской популярной музыке, причины массового интереса к ней, обсуждается эффект от создания фан-сообществ, их влияние на социализацию, а также роль фандомов в приобретении подростками и юношеством компетенций в сфере культуры. Поднимается вопрос о причинах популярности в мире и в Российской Федерации, о предпочитаемой

подростками и юношеством тематике и сюжетике полнометражной японской мультипликации в стилистике аниме. Рассматривается феномен самодеятельного литературного творчества подростков и молодежи в жанре «фанфик».

В главе «Методы манипулирования молодежным электоратом со стороны протестных сообществ в современной России» идет речь о феномене рекрутирования молодых людей в протестные и деструктивные сообщества, сформировавшемся в Российской Федерации в 2010-е годы, описываются причины и механизмы восприимчивости молодых к данным воздействиям.

Глава «Исследование эмоционально-ценностных приоритетов молодежи с помощью аппаратных методов» посвящена описанию разработанной авторской методики изучения ценностно-мотивационной модели (различия между операционными и терминальными ценностями) и эмоциональных триггеров молодого поколения аппаратными методами (с помощью лазерной доплеровской флоуметрии).

Глава «Применение лазерной доплеровской флоуметрии для выявления эмоционально значимых образов юношества на постсоветском пространстве по реакции на общедоступные артефакты массовой культуры (фотоматериалы сети интернет)» показывает возможности описанного аппаратного метода при анализе реакций респондентов на предъявления визуальных артефактов - изображений.

Глава «Разработка и апробация психотерапии и психодиагностики с использованием короткометражного кино» демонстрирует возможности использования данной методики при работе с кинопродукцией.

Все три вышеуказанные главы имеют целью аргументировать последующее изложение, а именно: любая (и особенно – негативная) информация, сознательно предлагаемая юному потребителю масскульта его «производителями»-авторами, существенно влияет как на актуальное психо-эмоциональное состояние молодежи, так и на формирование ценностных предпочтений, самоидентификации, на успешность социализации, может являться средством манипуляции молодежным электоратом, легко вовлекаемым в тематические сообщества; любой производитель контента масскульта ответственен за будущие судьбы детей, подростков и юношества, которым он адресует свой продукт.

В главе «Механизмы формирования и пути предотвращения индукции деструктивной идеологии в среде подростков и юношества при влиянии современной музыкальной и кино-культуры, видеоконтента Интернет» раскрывается данный тезис. Анализируется отечественная и зарубежная междисциплинарная научная литература, в которой обсуждается вопрос об уместности изображения агрессии и насилия в культуре. Рассматриваются течения и жанры современной отечественной масскультуры, в которых насилие представлено наиболее последовательно, обсуждаются возможные пути противодействия распространению идеологии насилия, в том числе с помощью квалифицированной педагогической работы с подростками и молодежью.

В главе «Причины восприимчивости к насилию в культуре со стороны молодежи и подростков, молодежная политика и меры эффективной профилактики» анализируется демографическая ситуация в стране (изменения в рождаемости и численности возрастных групп детей, подростков и молодежи),

государственные законодательные инициативы в части молодежной политики. Приводятся результаты поиска источника формирующегося у молодых представления о допустимости насилия в социальном мире, а также возможная программа действий при работе как с родительской семьей респондента, так и с авторами контента культуры по формированию безопасного для юношества репертуара «масскульта без насилия».

В главе «Учет исторических культурно-хозяйственных типов на территории российской федерации в системах воспитания и включения в трудовые практики детей, подростков и юношества» предлагается подход, облегчающий вхождение взрослеющего человека в профессиональный мир и обеспечивающий культурную и этическую преемственность. Данный подход противопоставлен во многом той унификации, которая формируется в настоящее время за счет популяризации не только масскульта, но и виртуальных технологий и технологий искусственного интеллекта, часто деформирующих представление молодых о социальном мире и снижающих уровень адаптации к нему.

Предлагаемый в книге материал является результатом педагогического «лонгитюда»: исследования, отраженные в большинстве глав, проводились в соавторстве представителями двух поколений – советского и постсоветского, видящего описываемую проблематику изнутри, с позиций современников-миллениалов. Подобный взгляд с двух позиций позволяет, насколько это возможно, избежать оценочности при анализе явлений (в духе «Pop Cultural Studies»), эстетически непонятных или этически неприемлемых в силу присутствия «человеческого», «поколенческого» начала почти в каждом исследователе в сфере гуманитарных наук и наук о человеке.

МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ КАК ПУТЬ ПЕРЕДАЧИ И СПОСОБ ТРАНСФОРМАЦИИ КУЛЬТУРНОГО ОПЫТА

Звук и другие средства смысловой коммуникации в полнометражном мультипликационном фильме

Существует целый ряд метафорических и приближающихся к строгим логическим определений мультипликации как вида искусства, например: «Мультипликационный фильм – это фильм, снятый покадровым способом или покадрово смонтированный, в котором продюцированы не существовавшие в реальности движение, время и <...> пространство»; «Любой мультипликационный фильм – это поэзия в большой литературе кинематографа». [16, с.5]; «Мультипликационный фильм – самая короткая и емкая по степени информации форма художественного кинематографа» [16, с. 3]. Значим тот факт, что мультипликация появилась раньше, чем кино, а затем именно мультипликация воплотила мечту о синкретичном искусстве. Об отличиях мультипликации от натурального кино писал Ю.М.Лотман [18]. Обзор легитимных определений мультипликации приводит, например, И.С. Бегизова [3, с. 5-6]. В исследованиях подчеркивается способность мультипликации творить воображаемый мир,

соответствия которому нет в реальности, породить не существовавшие движение, время, пространство. Отмечается широкий ассортимент формальных средств, обогащающих и усложняющих культурный фон и ассоциативную глубину восприятия содержания мультфильма, делающих его многоплановым и многослойным. С этим связан повышенный интеллектуализм мультипликации, восприятие которой предполагает постоянную рефлексию, интеллектуальную активность зрителя. Мультипликация дает наибольшую свободу художнику по сравнению с натурным кино, где режиссер должен работать с реальными актерами и реалиями бытового мира. А. Мартэн определил мультипликацию как искусство «тотального креационизма». И.С.Бегизова выделяет вслед за теоретиками мультипликации три важнейших «структурных компонента, составляющих художественного образа в мультипликации»: литературная, изобразительная, звуковая [3, с. 13]. Ю.Б. Норштейн отмечает, что в современную эпоху «мультипликация подступила к иным задачам, более высокого духовного плана, она стала занимать территории, которые раньше занимали литература или игровой кинематограф» [23, с.149]. Начало данного процесса относится к 1950-1960-м гг. Как отмечает И.С.Бегизова, в это время «вместо привычной развлекательности (она приобрела новые формы), мультипликация стремилась говорить об острых проблемах современности, сблизить анимационный фильм с вопросами философии, политики, морали, обращаясь, естественно, к взрослому зрителю» [3, с. 14]. В современной мультипликации отражаются важнейшие «взрослые» проблемы: религиозная («Принц Египта»), расовая («Покахонтас»), философская и этическая проблематика («Король лев», «Геркулес» и др.), идеи феминизма («Мулан») и др.

Именно многовариантность содержания и художественных средств выражения привлекает к мультипликации зрителя. Как отмечает В.В. Курчевский, «вряд ли игровой кинематограф может похвастаться таким обилием произведений, способных удовлетворить высокий вкус любой, самой широкой и разновозрастной аудитории. В этом тоже одна из специфических особенностей мультипликационных фильмов» [15, с.24]. Через мультипликационный фильм происходит в современном мире первичное знакомство ребенка с достижениями мировой культуры – музыкальными текстами, сюжетами, известными в мировой культуре, основными драматическими принципами и т.д. Именно через мультфильм ребенок «знакомится с понятием драматургии, заключенной в образах героев картины и их поступках, прислушивается к эмоциональному звучанию музыки. Чувствует драматургию цвета и света. Ощущает ритм повествования. Получает первые нравственные уроки в сопоставлении добра и зла. Это самые первые основы эстетических и нравственных понятий, которые получает малыш. Первые и, как правило, стойкие» [15, с.12]. Мультипликационная продукция для детей разделяется на два блока по возрасту зрителей: предназначенная для детей 2-5 лет и предназначенная для детей 5-10 лет [15, с.15], при этом до десятилетнего возраста дети «оценивают фильм по сюжетно-игровым показателям», а затем – с точки зрения эстетической [15, с.15].

В.В.Курчевский отмечает активное воздействие мультипликации на эмоциональную сферу детей и ее отличие в этом от иллюстраций: «Иллюстрация в какой-то мере пассивна по отношению к эмоциональному восприятию <...> Мультипликация эмоционально активна – ритм! Звук! Цвет! Она заставляет малыша

с первых кадров фильма чувственно воспринимать увиденное на экране, приучает сопереживать» [15, с.15].

О различиях в восприятии продукта мультипликации зрителями разных возрастных категорий пишет А.М. Орлов, выделяя две особенно сенситивные группы зрителей, находящихся на дологической стадии восприятия кинематографического продукта: 4-7-ми лет, 8-13-ти лет [24, с. 66]. Отмечается сильное энергетическое воздействие мультипликации на детей и подростков [24, с. 64]. Ведущими активными средствами смысловой коммуникации и передачи информации при этом являются звук (голос, музыкальный ряд), картинка (цвет, форма), движение разного рода (в том числе жест).

Как отмечают исследователи, спецификой данного вида экранных произведений является сочетание особенностей произведений изобразительного искусства (пространственного) и собственно кинематографа (искусства временного): «Изобразительный ряд мультфильма строится из собственно изображения, которое получило практически неограниченные возможности в использовании стилевых элементов всех видов изобразительного искусства, и движение – качества, полученного от кинематографа, имеющего в мультипликации специфические черты и осуществляемого при взаимодействии со звуковым рядом» [3, с.15].

Одна из важнейших интересующих исследователей и мультипликаторов проблем – вопрос о звуковом оформлении мультипликационного фильма [18]. Звук в мультипликации состоит из следующих слоев: речь (голос персонажей, закадровый авторский текст), музыка, шумы разного качества: «Звуковой ряд состоит из четырех элементов: музыки, звуковых эффектов, речи и тишины, каждый из которых имеет в мультипликации свои специфические качества, влияющие на создание образности фильма» [3, с.18]. Важнейшую роль при этом имеет «минус-прием», паузы: «Тишина, пауза наполнена равноправным с другими элементами звукового ряда содержанием, она несет важную драматургическую нагрузку, приобретает значение самостоятельного эмоционального момента. Кроме этого, она выполняет функцию кинематографической «пунктуации», отделяя разные виды акустических явлений друг от друга, действуя, тем самым, как фразировка в музыке. Что делает пластичной акустическую цельность звукового ряда» [3, с.19].

Использование звука в мультипликации связано с двумя противоположными особенностями. С одной стороны, как отмечает, например, М.И.Лекомцева, в определении МП - «аудиовизуальное искусство» - звук «стоит на первом месте и служит не менее важной составной частью сложного знака, которым является последовательность кадров в мультфильме, чем изображение» [17, с.64]. Однако, с другой стороны, по выражению Ю.Б.Норнштейна «мультипликация по сути своей, <...> приближена больше к литературе и к слову» [23, с. 152]. Е.Авербах подчеркивает причины приоритетности звука, например: «Предметы, персонажи, среда здесь «ненатуральны», пространство и время экранного действия искусственно конструируются, воссоздаются, и нередко с помощью одного лишь звучания. Бывает, что естественные, иллюстративного типа шумы, сочетаясь с рисованным или кукольным изображением, как бы сами иллюстрируются им. И поскольку отношение видимого и слышимого не может быть натуроподобным, различного рода звучания призваны отсылать воображение зрителя к аналогиям с

реальностью. Шумы искусственного происхождения обычно подчеркивают условность изображения» [1, с.72]. Происходит «усиление выразительности изобразительного ряда элементами звукового» [3, с. 20].

Поскольку в мультипликации часто не изображается никакое реальное физическое время, часто единственным указанием на время в фильме становится именно звук: «Время звучания фонограммы становится временем изображения событий и временем демонстрации фильма, а цельный звуко-музыкальный ряд, диктуя изобразительному свои временные законы, не только сообщает ритм и пластику движению, но и организует форму фильма» [3, с. 48].

С другой стороны, звук является наиболее чужеродной составляющей мультфильма: «В условном мире анимации речь является, пожалуй, самым реальным элементом, способным усиливать его “жизнеподобие”» [3, с.51].

Н.В. Евтеева говорит об имеющейся в любом мультипликационном фильме «опозиционной паре – повествование, вербальное и иконическое, или проще говоря, “слово” и “изображение” в своем сопротивлении, диалектической борьбе» [10, с.35], при этом доминирует изобразительный ряд – «максимально лаконичное и броское выражение основной идеи, намеченной в литературном сценарии».

Процесс взаимодействия звука и изображения в мультипликации получил терминологическое обозначение «звуко-зрительного контрапункта» [10, с.27].

Возможны разные типы взаимодействия соположенных или противопоставленных (и этим усиливающих эмоциональной воздействие на зрителя) звукового и зрительного рядов:

- «1) усиление выразительности изобразительного ряда элементами звукового;
- 2) противоположное действие рядов, замена некоторых функций изобразительной сферы выразительными возможностями музыки;
- 3) параллельное, равноценное развитие обоих рядов;
- 4) самостоятельное равноценное развитие звукового и изобразительного рядов, интегрирующееся в зрительском восприятии в цельный мультипликационный образ» [3, с.150].

В эпоху введения звука в кинематограф этот факт противопоставления звука изображению многие теоретики посчитали знаком скорой смерти киноискусства, начался поиск возможных путей взаимодействия двух реальностей [4, 5, 6, 7]. Опасения не оправдались, но в отношении мультипликации они имели под собой реальную почву: «Речь – в некотором смысле чужеродный элемент, который вносит в фильм изменение его временного развития, темпа движения и пластики персонажей. Это связано с тем, что каждое событие в мультипликационном фильме, как было отмечено, конденсировано во времени по сравнению с игровым, движение искусственно генерировано, а речь, не подчиняясь такому ускорению, “навязывает” изображению “жизненный” темп и придает ему некоторую статичность. Поэтому в динамических комедиях функции речи сводятся к минимуму, приобретая важное значение в фильмах повествовательного плана» [3, с.19].

Аналогичный эффект противодействия звука и речи виден и в обычном игровом кино: «Темп событий в фильме быстрее, нежели темп тех же событий в реальной жизни. Между тем человеческая речь не подчиняется в фильме такому ускорению. Она может быть количественно сокращена до минимума, но в тот момент, когда она

звучит, требуется нормальный темп развития. Это влечет за собой превращение темпа кинематографического в темп жизненный, замедляет движение зрительного ряда, навязывает ему некоторую статичность, чуждую существу кинематографа» [20, с.18]. Отмечается особое смысловое наполнение данных моментов замедления. Так, «крупный план (и замедленный темп) определяют основные смысловые (семантические) точки, отношения между которыми развертываются в повествование, в фильм. Они же – вне “физического времени, но внутри того психологического времени, “изображением” которого и является этот мультфильм» [17, с.64]. Таким образом, «время в мультипликации оказывается вовлеченным в сложный комплекс переменного, зависящего от условий масштаба, пространственно-временного континуума в его психологической проекции» [17, с.64]. В современной мультипликации в связи с особой функцией звука ведутся и эксперименты с его отсутствием. Еще в 30-е годы С.А.Бугославский говорил о желательности в мультипликации «звуковых жестов»: «”Звуковые жесты”, вроде стонов, свиста, восклицаний, рычаний, смеха, покашливания, могут быть остроумно использованы в мультипликационном фильме, заменяя ненужно длинные высказывания» [6, с. 274]. Иными словами, в мультипликации «звук выявляет ритм и форму изобразительного целого» [1, с. 74]. В теории мультипликации появились два противоположных приема – слитность звука и видеоряда («миккимаусирование») [3, с.23] и асинхронность, наличие несоответствия, контраста между изображением и звуком. При этом «Асинхронное применение звука является наиболее эффективным выразительным средством звукового кино: будучи независимым от изображения, придает сцене дополнительное значение, некий второй смысл» [20, с.5], сам «звук часто используется в качестве психологической связи, переходя из одного временного эпизода в другой». Особенности использования особых приемов звукового сопровождения иногда сближают мультипликацию с натурным кино [17, с.65]. В качестве различий называют отсутствие физиологической привязки к персонажу, превращение в «отчужденный материал».

Традиционно в мультипликации используются два способа синхронизации: «пресинхронизация» (если содержание фильма накладывается на мотив известной мелодии); «постсинхронизация» (если звуковое оформление фильма пишется под него) [13, с. 9]. «Процесс постсинхронизации проще и более распространен. При озвучивании фильма пресинхронизационным способом приходится пользоваться и постсинхронизацией для записи дополнительных звуковых эффектов». При постсинхронизации важна роль сценария и обычно это более удачный способ соединения изображения и звука [13, с.14]. В западной мультипликации обычно использовался Диснеевский метод, применявшийся преимущественно и в советской мультипликации, когда звуковая дорожка записывалась до создания изображения [1, с.73]. В мультипликации с ее возникновения традиционно использовалась не микрофонная передача, а звукозапись музыки, речи, шумов [1, с.72].

Высокочастотным является использование препарированного звука (видоизмененного с помощью электронных средств или особого способа записи) [17, с.65], иначе – имитационной речи [3, с.53]. Необходимость использования препарированного, измененного звука отмечалась в теоретических работах на заре

мультипликации, например: «Речь, так же, как и шумы, легко вызывает представление о «большом» натуральном человеке (особенно сочные низкие голоса) и может разбить черты создаваемого мультипликацией экранного образа <...> Стало быть, нужно обратить внимание на тембры говорящих, внести в них «остранение», признак внебытовой, непривычный» [6, с.274]. «Чем страннее голос персонажа, тем естественнее он соотносится с рисованной (или кукольной) условностью экрана» [1, с.73]. По выражению М.И.Лекомцевой, «особенности пространственно-временного континуума и соположение звука и изображения, метаязыковая функция препарированного звука делают мультфильм соотносимым с любым из “возможных миров”, с аудиовизуальным искусством, способным представить “любую действительность” в логическом смысле. Благодаря этому мультипликации легко даются сказки и мифы, притчи и шутки, любой гротеск и шарж, но трудно – “действительность игрового кино” с такими специфическими для нее жанрами, как, например, мелодрама» [17, с.66].

Один из постоянных приемов в мультипликации – создание комплексных образов [24, с.80], например - озвучивание образов животных человеческой речью.

Но и узнаваемые голоса активно используются в современной мультипликации, например, как средство создания пародии. В западной мультипликации, например, присутствует прием, когда мультипликационные персонажи говорят и поют голосами известных актеров, на которых похожи и внешне. Особо отмечается тяготение мультипликационной речи к антинорме (к снижению оборотов речи персонажей, реже - к подчеркнuto книжному, архаизированному стилю в речи персонажей и закадровом тексте).

В 1930-е г. к речи в отечественной мультипликации предъявлялись следующие требования: «Построение речи мультипликационных персонажей должно максимально избегать как построения книжной литературной речи, так и психологизма театральной речи, приближаясь к “неправильной” бытовой, разговорной речи, с ее незавершенными фразами, повторениями, полунамекami, особенно с умелым досказыванием слов жестами и мимикой. Какая-нибудь легко уловимая неправильность в построении речи или в произношении слов, в тембре, мелодике и ритме речи персонажа или же повторение им какого-либо излюбленного словечка или речевого оборота, поговорки, оговорки, звукового комплекса (“э..э..э”), заикания – все это красочно характеризующий материал живой речи» [6, с. 274].

Сейчас, спустя более чем полвека, данная тенденция активно развивается. Например, в западной мультипликации происходит активное использование молодежного жаргона (снижающего в некоторых случаях традиционные маркированные литературные образы, выступающего как средство сатирической характеристики известного в истории или культуре персонажа).

К книжной речи, литературному языку, нейтральному стилю обязательно приближается, как в натурном кино, закадровая речь, авторский голос [14, с. 4], имеющий «сюжетослагающую функцию» и обычно по стилистике колеблющийся «между формами литературного языка и экспрессивно окрашенной разговорной речью» [14, с. 4].

Большо количество исследований посвящено закадровому тексту. Мультфильм близок, как правило, жанру сказки. При этом закадровый текст вводит форму сказа, усиливает повествовательность, эпичность, приближает к литературному тексту.

Музыка как фоновый или ведущий компонент также может сопровождать мультипликационный фильм, существуют в том числе мультфильмы-оперы, мультфильмы-мюзиклы. Речь, дополняющая музыкальное сопровождение, как характеристика персонажей в таких мультфильмах формирует характер героев, дополняет их облик благодаря особому тембру, интонациям и т.д. Исследователи отмечают дублирование функций речи персонажей и музыкального сопровождения в мультипликации: «Параллельная комментирующая музыка повторяет своим собственным языком какие-то настроения, тенденции или значения сопровождаемых ею кадров. Но музыка может быть не только комментирующей или аккомпанементом, но также элементом действия и даже ядром фильма. Когда ведущее место принадлежит музыке, она выполняет ту же функцию, что и речь, определяющая развитие действия» [20, с. 6]. Третья специфическая составляющая - шумы (как реальные, так и имитационные), часто имитационные [20, с. 65]. При этом «шумы не развиваются непрерывно, как музыка и речь» [20, с. 65], «чаще всего в качестве шумов используются мотивированные звуки, которые можно объяснить логически и ожидать, наблюдая тот или иной эпизод» [20, с. 72]. В отличие от музыки и голоса персонажей, для шумов основным требованием является их синхронность как условие параллелизма: «шумовые эффекты, связанные с изображенными предметами, нередко помогают нам лучше вникнуть в то, что мы видим, понять пространственный характер изображаемых предметов таким образом, чтобы одновременно воспринять также их акустический коррелят», «этот коррелят, будучи увеличен, порою играет важную драматургическую роль» [20, с. 62].

Особое влияние на восприятие имеет «минус-прием», тишина: «Изображение тишины относится к исконным драматическим воздействиям звукового фильма. Никакое другое искусство не может передать тишину. Ни живопись, ни скульптура, ни немой фильм» [20, с.74]. «Тишина может также и подготавливать кульминационную точку» [20, с. 75]. Исследователи отмечают, что «частые паузы, относительно редко прерываемые репликами, могут двояко влиять на действие. Малая доля звука по отношению к большой доле действия может усилить напряжение драматического эпизода. Если же сцена по своей сути медлительная и неэнергичная, то ее замедленный характер еще более усиливается <...> такой прием может служить для характеристики героя или в целях воплощения определенной идеи, и его использование, таким образом, становится тематическим или символическим» [20, с. 44].

Динамику действия в мультипликации, помимо звука, обеспечивает движение. По наблюдению Орлова, в мультфильме движение персонажа на статичном фоне создает эффект концентрации энергии: «Энергетическое давление, концентрация энергии достигается на экране практически любым резким изменением кадра и кадровой реальности: монтажным стыком, резким наездом или отъездом, цветовым, стилевым, фактурным, темпоральным скачком или сдвигом; динамическим акцентом, и т.д.» [24, с.66]

Особую роль играет жест как промежуточный в мультипликации прием между словом и движением: «жест – это все-таки и связь со словом. Поскольку жест есть самая первичная, спонтанная форма самовыражения, то это может быть некое «предслово»?» [30, с.151] Ю.Б.Норштейн отмечает, что «в мультипликации самый микроскопический жест может смотреться гораздо более выразительно, чем в игровом кино, ведь он возникает на фоне заданной условности» [24, с. 152].

Классификация жестов и их значение, часто универсальное, приведено в работе С.А.Григорьевой, Н.В.Григорьева и Г.Е.Крейдлина [9].

Г.Е.Крейдлин повторяет устоявшееся представление о жестах как о «невербальном языке» [12, с. 169], выделяет функции жестов, из которых в мультипликационном фильме реализуются прежде всего следующие: повторять, дублировать актуальную речевую информацию; замещать речевое высказывание; подчеркивать или усиливать какие-то компоненты речи; дополнять речь в смысловом отношении [12, с. 173]. Особое значение имеют жесты, обозначаемые Крейдлиным как эмблемы [12, с. 181], «жестовые тропы» [12, с.183], «жесты-символы» [12, с. 185].

Действие в киноискусстве анализирует А.С.Щеглов, обозначая его функцию как способа коммуникации [28, с.47]. Выделяются следующие его типы [28, с. 38]:

- 1) презентация как таковая (демонстрация, воспроизведение записанного на пленку движения);
- 2) изобразительный жест (эксцентрическое и экспрессивное движение);
- 3) смысловое соотнесение кадров – монтаж.

Так как мультипликация является экранным искусством и приближается по специфике воздействия к изобразительному искусству, одним из наиболее значимых приемов в ней является символика цвета, а также символика любой изобразительной детали, прежде всего повторяющейся. Одним из терминов при обучении будущих мультипликаторов является понятие «цветовая драматургия» [21, с.22]. Н.С.Эйзенштейн отмечал: «Весь смысл в том, что цвет связан с темой, не с персонажем. Когда тема проходит сквозь данный персонаж, он оказывается в нужном цветовом решении» [29, с. 602]. В.В.Курчевский отмечает при этом, что система цветов в мультфильме соотносится прежде всего с традиционной народной цветовой символикой [16, с.15], при этом «очень важна роль символов в художественной разработке фильма» [16, с. 6].

Нами был обследован материал пятидесяти полнометражных мультипликационных фильмов студий «The Walt Disney Company», «Columbia Tristar», «Warner Bros.», «Universal», «Dream Works Pictures» и др., создававшихся в разное время (с 1938 по 2000 гг.), являющихся классикой жанра. Ниже приводятся некоторые наблюдения по указанной в названии параграфа теме.

В массовом советском сознании укоренился стереотип, согласно которому мультфильмы западных студий расцениваются как низкопробный продукт массовой культуры. В таком духе, например, в СССР принято было оценивать деятельность У.Диснея [2, с.5-16]. В диссертациях советского времени по мультипликации знаком хорошего тона было высказать несколько негативных замечаний в адрес диснеевской мультипликации. В постсоветский период, к сожалению, тематика мультипликации почти исчезла из отечественной науки, до минимума сократилось

как количество статей и монографий, так и количество диссертаций [7, 9, 11, 25, 26], за исключением исследований мультипликации в стиле аниме, о которой мы будем говорить в другой главе.

Между тем, именно в творчестве У. Диснея сформировалось представление о мультипликации как о явлении синкретичного искусства, именно он начал создавать полнометражные мультипликационные фильмы, разработал основные методики создания мультфильма.

Как отмечает С.В. Асенин, с первого же полнометражного произведения в мультипликации, «разнообразие в ней эмоциональных красок, захватывающее внимание зрителя единство стремительно развивающегося действия – все это заставило общественное мнение поверить в то, что полнометражное рисованное кино способно успешно «конкурировать» с натурно-игровым, существовать на уровне большого искусства» [2, с. 143]. Особую роль сыграл Дисней и в отношении использования звука в мультипликации. «Дисней сразу же понял, что появление звука, синхронизация мультипликационного движения, музыки, шумов создавала особый вид кинематографической пластики, в сущности, совершив революционную акцию, равную открытию нового синкретичного искусства. В отличие от многих своих современников-кинематографистов Дисней уже на первом этапе рождения звукового кино оценил выразительные возможности синтеза звука и изображения и стал активно осуществлять этот синтез в своих фильмах» [2, с. 100].

Была предпринята попытка проследить, как совмещаются в мультипликационных фильмах голос персонажа, его жесты с элементами музыкального оформления и собственно изображение. Значительность идеи слияния словесного, музыкального и зрительного образа в один в мультипликационный фильм впервые осознал Уолт Дисней. Этому явлению он дал название звукозрительного контрапункта, затем закрепившееся в науке.

Из всей массы обработанного в процессе исследования материала выделяются несколько достаточно «однотипных» по многим показателям мультипликационных фильмов, созданных в 1990-е годы на двух студиях: Король лев («The Walt Disney Company», 1994), Король лев II: Гордость Симбы («The Walt Disney Company», 1998), Волшебный меч: Бой за Камелот («Warner Bros.», 1998), Геркулес («The Walt Disney Company», 1998). Данные образцы важны, так как заложили основу традиции в мультипликации, активно развивающуюся в 2000-2010-е гг., в том числе и в России.

Объединяют названные мультипликационные фильмы следующие общие особенности:

1. Связь, более или менее явная, с конкретным сюжетом, известным в истории западноевропейской культуры: это античный мифологический цикл о подвигах Геракла («Геркулес»), средневековые легенды и романы о рыцарях Круглого стола («Волшебный меч: Бой за Камелот»), кардинально трансформированные с сохранением мотивной структуры трагедии Шекспира («Король лев» и «Король лев II: Гордость Симбы»). Используется в основном разработанный Диснеем принцип (например, в мультфильме «Книга джунглей») – предлагается не подробная экранизация, а «лишь ряд эпизодов, на которых построена драматургия фильма, довольно свободно трактующая текст и организованная по принципу нескольких

драматических «узлов»» [2, с.274]. В советской мультипликации по 1950-е гг./ включительно также «текст (сюжет) является единственным источником действия», «главенствующую роль в организации композиции в целом играла литературная основа», «мультифильмы пятидесятых имел явное стремление к разработке визуальных, изобразительных характеристик, тяготеющих к вербальному сюжетосложению» [9, с.21]. Можно отметить феномен тяготения данных мультипликационных фильмов к жанру трагедии, переход этого жанра, изживающего себя в театре, в сферу продукта культуры для детей. Исследователи констатируют и в целом «связь мультипликации с различными видами и жанрами большой литературы на современном этапе» [22, с.69].

2. Существенная трансформация исходного текста в сценарии, самая большая – в двух одноименных с исходным произведением-источником сюжета мультипликационных фильмах студии «The Walt Disney Company». Реплики персонажей в мультипликационных фильмах, как и многие элементы сюжета, полностью являются здесь разработкой сценаристов. Как известно, первые полнометражные мультипликационные фильмы, не связанные жестко с литературным источником, появились не так давно - в 1955 г. («Леди и бродяга») [2, с. 253]. В терминологии Евтеевой, эти мультифильмы решены с использованием приемов коллажа или «двойной фиксации»: «в изображении подчеркивается сам момент фиксации как эстетически значимый» [9, с. 10].

3. Существенная роль музыкального ряда. Все названные мультипликационные фильмы испытали серьезное влияние музыкальных жанров. В случае с фильмами «Волшебный меч: Бой за Камелот» и обеими версиями мультифильма «Король лев» можно говорить о существенном влиянии музыкального кино. В случае с фильмом «Геркулес» возможно сказать, что он полностью выдержан в жанре мюзикла. Выделенными музыкальным сопровождением (инструментальным или песенным) оказываются начало и финал мультипликационного фильма. При этом мелодия, начинающая мультипликационный фильм, чаще всего превращается затем в его лейтмотив. Мелодия, завершающая мультипликационный фильм, может быть той же, что начальная, либо быть связанной с кульминационным фрагментом этого фильма. Музыкальные фрагменты отмечают в мультипликационных фильмах моменты наивысшего эмоционального напряжения, служат средством выражения внутренней речи персонажей (внутренние монологи передаются, как правило, через «арии»). Как отмечают исследователи, «трудно представить себе передачу сколь-нибудь серьезных эмоциональных состояний анимационных героев, если они не будут подкреплены соответствующей музыкой» [3, с.44]. При этом «музыка может, опираясь на определенный музыкальный материал, стать знаком конкретного ощущения, черты характера, эмоции» [3, с.46], а «развитие характера героя во времени теснейшим образом связано с музыкальной драматургией фильма в целом» [22, с.122].

В перечисленных мультипликационных фильмах, ознаменовавших переход к новым методам работы с первоисточником сценария, существенно выше стала доля по отношению к экранному времени монологов главных действующих лиц. Как и в художественном фильме, теперь и в мультипликации «прием внутреннего монолога передает грезы и видения героя; фантастические и реальные ощущения;

эмоциональные и интеллектуальные ассоциации; представления, действительные и мнимые; мечты, воспоминания и т.д. Чаще всего с его помощью воссоздается противоречивая картина переживаний человека, выделяемая писателем или кинематографистом в относительно самостоятельную драматическую структуру, содержанием которой, как правило, является внутренний диалог, полемика персонажа с самим собой, обращение к самому себе как к кому-то другому» [27, с. 13]. «Возникновение в сознании структуры внутреннего монолога прямо или косвенно указывает на объективное препятствие, которое лишает на какое-то время субъекта возможности активных действий, принуждает отказаться от прямого речевого высказывания; перед читателем или зрителем раскрывается ситуация психологического конфликта» [27, с. 13]. Во 2-й половине XX в., и особенно – в начале XXI в. в западном кинематографе все активнее проявляется тенденция подготовки музыкальных треков уровня классических произведений специально для мультипликационного произведения. Если в 1950-1980-е гг. часто создавались мультипликационные экранизации на основе известных музыкальных произведений, то позднее музыкальный текст стал создаваться специально для мультфильма, не играя, однако, в нем роли подчиненного элемента, но часто определяющего все другие свойства картины, превращая мультфильм в фильм-мюзикл (например, «Геркулес», «Король лев», «Король лев – 2»). Первые мультфильмы - мюзиклы появились в 1950-е гг.

4. Сочетание трагической и комической линии в каждом мультипликационном фильме и, соответственно, по меньшей мере двух эмоционально окрашенных типов речи, музыки и в целом изложения. Таким образом, в мультипликации проявилось тяготение к специфике жанра трагикомедии, к отражению тотальной двойственности мира, воспроизведению мира как вечного карнавала, где сочетаются смешное и серьезное. В исследованиях отмечается, что данный прием как один из наиболее характерных, позаимствован из диснеевской мультипликации, а ранее был связан со спецификой жанра волшебной сказки [2, с. 142]. Для новой мультипликации свойственно, как и для Диснея, соединять романтическую линию с «комедийной «приправой» [2, с. 263]. Для всех выше указанных мультфильмов характерна также существенная роль влюбленной пары, с которой связана лирическая линия фильма. Таким образом, «сатира и романтика – два полюса, к которым тяготеет условность мультипликации» [22, с.114].

5. Наличие парных комических персонажей, не фигурировавших в тексте-источнике, введенных для разрядки драматического напряжения: слуги Аида Страх и Паника («Геркулес»), хорек Тимон и кабан Пумба («Король лев» и «Король лев – 2»), дракон о двух головах, каждая из которых имеет собственное имя: Конуэлл и Дэвид («Волшебный меч: Бой за Камелот»). Они могут играть роль чудесных помощников (два последних случая) или трикстеров-антагонистов (первый случай).

Как отмечает С.В. Асенин, такая пара – один из повторяющихся у У.Диснея приемов, при этом позаимствована она, вероятно, из водевиля или эксцентрической комедии [2, с.155]. Их речь характеризуется использованием многообразных комических приемов (прежде всего комических цитат, анахронизмов), что подчеркивает связь с эстетикой постмодернизма. Образы данных персонажей как бы убеждают зрителя, что все видимое им – игра. Присущая современной

мультипликации пародийность впервые проявилась также как свойство фильмов У.Диснея в начале 60-х гг. (например, один из первых мультфильмов-пародий, «Сто один далматинец» (1961) – пародия на детектив) [2, с.268].

6. Наличие центрального героя, напоминающего героя трагического. Проблема героя – одна из центральных для мультипликации [15, с.20]. В современной мультипликации используется один из основополагающих принципов проектирования образа героя: «Один из приемов обогащения изобразительной характеристики персонажа заключается в том, что художник ищет для рисованного героя (впрочем, не только для рисованного) реальный прототип, портрет живого человека, чаще всего актера, который придает рисованному типу, созданному на его основе, черты индивидуальности» [22, с.90]. Характерный пример в мультипликации конца 1990-начала 2000-х гг. – фильм «Муравей Зед» (1998, студия «DreamWorks»). Такие герои испытывают чувство трагической вины, в их «душе» происходит борьба между долгом и чувствами, они совершают трагические ошибки, за которые расплачиваются в ходе разворачивания сюжета. Во всех случаях обязательное условие сценария мультипликационного фильма, близкого к жанру трагедии, – гибель существа, близкого главному герою (при том, что тема смерти для мультипликации в целом, если это не мультипликация аниме, не свойственна [24, с.189-190]). Как отмечает А.М.Орлов (это верно только для западной, но не для японской мультипликации, нарушающей данный закон), «мультфильмы, затрагивающие тему смерти, можно буквально пересчитать по пальцам, так что создается впечатление, что в анимации на смерть персонажа наложено табу <...> персонаж в мультипликации, как можно полагать, на глубоком, бессознательном уровне никогда не соотносится нами со смертным существом» [24, 190]. В двух выше указанных случаях это отец главного героя/героини («Король лев» и «Волшебный меч: Бой за Камелот»), в одном – планировавшаяся антагонистами гибель самого главного героя и чудом предотвращенная смерть его возлюбленной («Геркулес»). Их речь в некоторые моменты окрашена в минорные тона, обладает трагическим пафосом. Чаще всего именно они – единственные, кто из персонажей на протяжении мультипликационного фильма плачет. Как отмечает Орлов, «не пытаться изобразить смерть, но обозначить ее – вот, может быть, один из оптимальных путей для художника мультипликации. Создать «неполное присутствие», образ смерти. Строки похоронок и человеческий череп, закадровый звук выстрела и предсмертный крик, пламя погребального костра и тень убийцы, бессильно падающие руки и крестообразная предметность где-то на общем плане» [24, 191]. В названной группе мультфильмов момент смерти и конвульсий (как предписано еще в теоретических трудах Аристотеля) не изображается, хотя может подробно описываться предвещающее ее событие (например, события, предшествующие смерти Муфасу в фильме «Король лев»). Если смерть персонажа произошла, почти всегда показано его мертвое тело, причем эти кадры подчеркнута актуализируются. Например, тело сына фараона в фильме «Принц Египта», тело Муфасу в фильме «Король лев», тело рыцаря Лайонелла в фильме «Бой за Камелот». При этом сцены страдания малочисленны по сравнению со сценами, связанными с комическим началом. Как отмечают исследователи, «персонаж, если его невозможно умертвить, делается участником карнавала» [24, 190]. Это связано

с защитными реакциями психики в ответ на страдания и данный прием особенно важен в случае предназначенности культурного продукта для просмотра детской и подростковой аудиторией, которая любые эмоции в силу особенностей развития головного мозга и нервной системы переживает особенно остро.

7. Выделение групп персонажей-антагонистов. Их речь эмоционально маркирована и противопоставлена речи положительных персонажей. В речи отрицательных персонажей доминирует аспект личного волеизъявления, нередко понуждения, агрессии. Чаще всего они единственные в мультипликационном фильме, кто переходит на крик. Персонажи-антагонисты могут быть также противопоставлены положительным героям в цветовом отношении, по гармоничности/дисгармоничности внешних очертаний фигур, по характеру жестикуляции (характерные жесты – «замахивание», руки, сжатые в кулак, нередко – резкое движение руками вниз). Как правило, облик отрицательного персонажа дан с использованием более темных тонов. Например, в фильме «Геркулес» основной отрицательный персонаж – Аид – выделен холодными, темными тонами, положительные персонажи – преимущественно теплыми красно-коричневыми тонами. Но такое соотнесение не является универсальным.

8. Активное использование принципа лейтмотивов, повторяющихся фраз, интонаций, музыкальных фрагментов, элементов цветового решения и видеорядов и т.д. Данный принцип реализует прием суггестии, предлагающий зрителю произвести соотнесение сходных по характеру и функциям персонажей друг с другом через их жесты, мимику, подобие внешнего облика, реплики и т.д. Предполагается использование «ударных деталей», «выразительных деталей» – один из принципов диснеевской мультипликации: на них, как правило, у У. Диснея строится начало фильма [2, с. 154]. При этом «могут стать символом и пространственно-акустические планы» [1, с. 74].

Ниже остановимся на одном из мультипликационных фильмов, вошедших в выборку, – «Волшебный меч: Бой за Камелот» («The Magic Sword: Quest for Camelot», 1998, режиссер Фредерик Дю Чау, студия «Warner Bros.», вариант прокатного названия в России – «В поисках Эскалибура») на материале средневековых легенд и романов о рыцарях Круглого стола в современной обработке. Продемонстрируем на его примере функционирование такого приема, как использование лейтмотивов, а также охарактеризуем особенности речи персонажей.

I. Речь мультипликационных персонажей, что естественно, многофункциональна. Одно из главных назначений – передать их характерологические черты.

Речь короля Артура и других рыцарей Круглого стола проникнута государственной идеологией, пафосом. Характерный пример – лозунги, провозглашаемые рыцарями в момент поднятия щитов за Круглым столом: «Свобода! Справедливость! Доверие! Мир! Песнь! Дружба! Сила! Доблесть!». В таком же духе выдержана и, например, последняя фраза Артура. В момент посвящения главных героев в рыцари король произносит: «Вы напомнили мне, что сила королевства основана не на силе короля, а на силе его народа».

Речь рыцаря Руперта (негативного персонажа) по закону жанра направлена на саморазоблачение. Например, в описанный выше момент сбора рыцарей за Круглым столом Руперт становится единственным, кто нарушает общее движение (рыцари поднимают щиты вверх, он – бьет кулаком по столу). Между ним и Артуром происходит диалог:

- Хватит! Очаровательная песенка, но пора переходить к делу!
Я слишком долго ждал этого дня! Как насчет моей новой земли?*
- Сэр Руперт, Вы всегда думали только о себе. Как рыцари
Круглого стола мы стараемся для людей, а не только для себя.*
- Я бы не поддерживал тебя все эти годы, если бы знал об этом.*

В конце сцены, убегая после неудачного покушения на короля, Руперт переходит на свойственный отрицательным персонажам мультипликационных фильмов крик: «Когда-нибудь этот меч попадет мне в руки! И тогда все будет моим!»

Речь Келли, в облике которой своеобразно трансформировался тип девы-воительницы, постоянно подчеркивает непокорность героини, ее склонность к сопротивлению традиционным требованиям к женщине. Самый яркий пример – эпизод с платьем, напоминающим смирительную рубашку, которое мать пытается примерить никогда не носившей женской одежды Келли. Героиня вырывается, показаны ее жесты, призванные продемонстрировать строптивость и уверенность в себе (отстраняет платье обеими руками, затем складывает крест-накрест руки на груди). Дан ее диалог с матерью:

- Я хочу спасти Камелот!*
- Спасать меч будут рыцари. Они будут искать его вместе.*
- Интересное дело! Конечно, а я в это время буду работать
здесь. Убирать по дому, кормить свиней, доить коров. Скучно.
Где же здесь слава?*

В конце сцены героиня произносит: «Как же я буду совершать подвиги, если я застряла здесь с глупыми курами?»

Мать героини и одновременно ее антипод, традиционный женский персонаж, говорит спокойно, размеренно, даже (в момент пленения) переходит на шепот.

Особого внимания заслуживает сочетание в речи персонажей мультипликационного фильма минорного и мажорного, прежде всего комического, начал. Амплитуда настроений персонажей мультипликационного фильма широка: от страха, скорби, плача, страданий нравственных и физических, до смеха.

Более всего необычны функции комических реплик. Если музыкальные фрагменты в мультипликационных фильмах чаще всего готовят зрителя к последующим событиям, то речь персонажей, особенно комические вставки в ней, служат другой цели: они обманывают читательские ожидания (ждали беды, окончилось смехом), вводятся для снятия напряжения в моменты, проникнутые особым пафосом (дают ощущение внутреннего диалога, спора) или в те, которые маленькому зрителю трудно будет пережить по каким-либо другим причинам.

Наиболее интересна с этой точки зрения речь сдвоенного персонажа, дракона Конуэлла/Дэвида. Каждая из голов имеет свое амплуа: худой Дэвид – мечтатель, галантный кавалер; упитанный Конуэлл – рационалист и скептик. Персонаж вводится в мультипликационный фильм в разгар действия и далее в самые напряженные моменты комические перебранки голов помогают снимать драматическое напряжение. Комический спор начинается с эпизода встречи дракона с героями. Келли и Геррет слышат диалог:

- *Святые небеса! Нас обнаружили!*
- *Замолчи, дурачок! Я буду вести переговоры. Мы драконы! Свирепые и ужасные драконы. Уходите.*

Другой пример: эпизод представления даме – Келли:

- *Кто Вы такие? (Келли)*
- *Раз уж Вы об этом заговорили... (Конуэлл)*
- *Enchanté, mademoiselle! Я - Дэвид. А этот нарост на моем теле - Конуэлл. (Дэвид)*
- *Вы можете звать меня Кони, для краткости (Конуэлл).*
- *У него короткий ум, манеры и обаяние. Все, что мне так дорого. (Дэвид)*

Речь дракона пестрит анахронизмами. Например, когда Геррет и Келли говорят, что идут в Камелот, дракон приходит в восторг и связывает представление о городе со следующими предполагаемыми реалиями:

- *Камелот... Рестораны... Театры... (Дэвид)*
- *Актрисы... Официантки... (Конуэлл)*

Анахронизмы возникают и на уровне видеоряда. Например, в момент дуэта дракона «Если бы у меня не было тебя» (каждая из голов мечтает жить самостоятельно и связывает все свои беды с наличием соседки). В одном из кадров Дэвид пристегивает голову Конуэлла к общему телу с помощью молнии; в другом – одна из голов смотрит телевизор в современном интерьере; в третьем – они изображены как пара новобрачных в современных свадебных нарядах; в четвертом – как адвокат и подсудимый в средневековых мантиях и париках на головах; в пятом – дракон орудует современным электроинструментом, отбойным молотком; в шестом – головы поют с микрофоном в лапах в облике хиппи, затем трансформируются в двухголового Элвиса Пресли и даже повторяют его характерные сценические движения и т.д.

Мечтая о прибытии в Камелот в качестве спасителей Эскалибура, головы рассуждают:

– *Когда мы доберемся до Камелота, мы будем самыми известными. Я уже вижу нас на плакатах: «Представляем великого Дэвида и его маленькую голову Конуэлла» (Дэвид)*

– *Лучше так: «Конуэлл и его бесполезно болтающий друг» (Конуэлл)*

В речи голов дракона используется прием пародического цитирования. В эпизоде визита в логово Огра, обладающего, по словам Дэвида/Конуэлла, чудовищным аппетитом, на фоне огромных костей Дэвид/Конуэлл с маленьким черепом в лапе произносит фразу: «Это дядя Йорик. Бедный Йорик!»

Речь и жесты дракона снижают эпизоды, проникнутые пафосом, реализуют прием пародирования через комический повтор действия. Например, в напряженный момент, когда Келли и Геррет осознают свое чувство, Конуэлл и Дэвид умильно смотрят друг на друга, целуются и обнимают друг друга, но затем изображают отвращение и брезгливость.

В речи дракона присутствуют самые разнообразные комические приемы, алогизмы, каламбуры и т.д. Например, прожорливый Конуэлл обращается к птичке, сидящей на ветке: «У меня для тебя, птичка, только два слова: кушать подано!» С этими словами персонаж засовывает птичку себе в рот.

Одной из проблем, актуальных для неанглоязычной аудитории, является также взаимодействие оригинального голоса актеров, озвучивающих персонажей, и накладывающего на этот голос и текст перевода. Какую информацию теряет и что приобретает, например, русскоязычный ребенок, воспринимая мультипликационные фильмы сразу сквозь призму двух языковых рядов? Что является более предпочтительным для сохранения адекватного эстетического воздействия мультипликационных фильмов - дубляж или закадровый перевод?

Нужно отметить, что при использовании дубляжа в фильме происходит необратимое разрушение звукообраза персонажа. «Оригинальный» голос персонажа важен вдвойне потому, что в данном случае (как и в остальных фильмах выделенной группы) озвучиванием занимались крупнейшие актеры и певцы, например: персонаж Джулиана озвучивали Джейн Сеймур, исполнительница арий Джулианы – Селин Дион; персонаж Руперт – Гарри Олдмен, исполнитель арий Руперта – он же; персонаж король Артур – Пирс Броснан, исполнитель арий – Стивен Перри и др.

Важны в мультипликационном фильме, как отмечалось, не только речь, но и «физиологические» звуки, издаваемые персонажем. Например, сам звук дыхания, который трудно передать в дубляже. Яркий пример: радостная Келли встречает возвращающегося отца, бежит, «запыхавшись», однако обнаруживает не сэра Лайонелла, а всадников, везущих его тело. Тяжелое дыхание героини вместе с изменением ее взгляда (от радостного к растерянному – рисованное лицо героини показано крупным планом) – в данном случае выступает как главное средство создания драматического напряжения.

Аналогичный пример с шумами и дыханием анализирует и Е.Авербах в фильме Ю.Норнштейна с тем же приемом «звуковой образ тревоги многозначно выражается в интонационно-шумовой сфере, он не может быть ни высказан словами, ни

воплощен определенной мелодией – столь непосредственно, напряженно чувство!» [1, с.73]

II. Мультипликационный фильм пронизывают лейтмотивы разных типов. Как отмечалось, «лейтмотивы в музыкально-шумовых тонах <...> цементируют целое» [1, с. 74]. Это, например, музыкальные лейтмотивы, повторяющиеся по ходу развертывания действия (композитор - Патрик Дойл). Присутствуют элементы и фоновой (создающей эмоциональное настроение) и информативной (дающей, например, представление об эпохе, выступающей «в качестве символа исторического времени» [3, с.31, с.36, с.40, с.41] музыки:

а. Связанный с темой отца (сэра Лайонелла) и дочери (Келли) (актуализирован в момент ее воспоминаний и далее, связан с темой самоидентификации, осознания себя героиней, темой полета).

б. Фрагмент, стилизованный под кельтскую музыку с элементами хорового речитатива (впервые – в ретроспекции о десятилетней гармонии в королевстве Артура, связан с темой сильного государства и народа, круга, объединения).

с. Связанный с любовной темой (впервые появляется в момент разговора Келли и слепого рыцаря Геррета в заколдованном лесу, затем в момент его ранения, в момент осознания чувства и т.д., заканчивает фильм).

д. Связанный с образом матери (актуализируется в моменты, когда схваченная врагами мать молит за дочь, когда Келли оказалась в роли единственной спасительницы матери и Камелота).

е. Связанный с антагонистом - рыцарем-индивидуалистом Рупертом (в нем актуализировано дисгармоническое начало, наиболее ярко впервые проявляется в момент захвата Рупертом дома вдовы леди Джулианы, лейтмотив связан с идеей возвращения к до-Артуровскому прошлому, индивидуальной власти, насилия, ненависти к миру).

Противопоставление музыкальных фрагментов, как в данном случае, придает «остроту фабульному развитию фильма» [3, с. 47]. Выделяется и действительно оказывается значимой «функция обобщения музыкой изображения» [3, с. 50]: «Повторение одного и того же музыкального фрагмента (в форме лейтмотива или вариационного изменения) способствует объединению в зрительном восприятии в единое целое разворачивающийся по фабуле фильм» [3, с. 50].

Большинство музыкальных лейтмотивов имеют сходную основу, оформляющие разные моменты действия мелодии строятся на использовании приема варьирования. Помимо музыкальных, выделяются также лейтмотивы-шумы, лейтмотивы-жесты и лейтмотивы-движения персонажей. Для мультипликации в целом свойственна «акцентация наиболее выразительных, ключевых фаз» движения и «сглаживание, «пролистывание» менее выразительных, переходных фаз движения» [24, с.331]. «В некоторых современных мультфильмах в ударных эпизодах промежуточные фазы исчезают вовсе, остается лишь череда быстро сменяющихся друг друга компоновок (см. танец джинна в «Алладине»))» [24, с.331].

Качество движения в мультфильме во многом отличается от качества движения в кино [3, с.18]: «движение во многом зависит и продиктовано характером и функциями звукового ряда, во взаимодействии с которым создается цельный звукозрительный мультипликационный образ». Музыка при этом выступает как

«определяющий фактор в формировании характера движения, его темпа, ритма, метра и др.», влияет на «конденсированность движения персонажей во времени» [3, с.17]. Как отмечалось выше, любой жест становится символичным, так как не является естественным, изначально придуман, сконструирован, является нарочитым.

В рассматриваемом мультипликационном фильме противостоят два типа танца, два рода движений по музыку:

а. Гармоничные, происходящие в такт, объединяющие танцующих в кольца (хороводы) или пары (такой танец показан в ретроспекции в самом начале данного фильма, где является символом объединения страны под властью Артура, а также в конце фильма, в момент посвящения влюбленных Геррета и Келли в рыцари (фактически – в момент совершения свадебного обряда)).

б. Дисгармоничные, не в такт, каждый из танцующих самостоятелен (такой танец происходит в момент, когда Руперт с помощью колдовского зелья творит из людей и предметов вооружения чудовищных монстров для своего войска).

Один из повторяющихся жестов, объединяющих центральных положительных персонажей мультипликационного фильма, – раскрытые, направленные в стороны, раскинутые руки. Этот жест характеризует в данном фильме:

а. Отца-рыцаря сэра Лайонелла, прикрывшего собой короля Артура от нападения предателя Руперта.

б. Его дочь Келли, мечтающую получить звание рыцаря.

с. Ее возлюбленного и помощника, в прошлом – ученика сэра Лайонелла – слепого юношу Геррета, также мечтающего стать рыцарем.

С одной стороны, это жест символизирует открытость, альтруизм в характере героя, с другой – связан (в том числе и на уровне видеоряда) с темой полета. В момент воспоминаний Келли об отце ее раскинутые руки многократно появляются в кадре на фоне раскинутых крыльев чаек. В ретроспективном фрагменте она видит себя в руках отца изображающей полет птицы. Во время пребывания Келли и Геррета в лесу такой их жест соотносится с раскинутыми крыльями волшебного сокола с серебряными крыльями Эйдена. Тема полета – одна из центральных в фильме. Умение/неумение летать становится важным качеством для персонажей, в том числе и в буквальном смысле. Многократно показаны моменты, когда герои отрываются от земли (полет Келли и Геррета на волшебных цветах и т.д., прыжки персонажей). Особую роль играет ситуация прыжка, или перехода через пропасть по узкой опоре (несколько раз добавляется преодоление водопада), положения на обрыве, пике горы. Многократно, например, повторяются в фильме фрагменты, в которых один из героев (Келли, Геррет или оба) по выступающим, расположенным далеко друг от друга камням должны преодолеть водную преграду, в одном случае – даже сказочную (губительное огненное озеро). Многократно повторяется и ситуация мнимого полета: падения с обрыва, с горы и т.д. Герои как бы пытаются взлететь. Роль темы полета в фильме и значение умения/неумения летать раскрывается на примере комического двойного персонажа Конуэлла/Дэвида (комического двойника-дракона). Его головы ссорятся, не могут прийти к взаимопониманию, поэтому полет, о котором они мечтают, без которого нельзя называться настоящим драконом, для них невозможен. Только их объединение в

порыве помочь захваченной врагами Келли дарит им способность взлететь. И сама Келли в итоге оказывается наделенной способностью «летать» (перемещаться по воздуху с помощью каната под высокими потолками дворца) - в тот момент, когда она спасает короля от нападения войска Руперта.

Можно сказать, что на уровне лейтмотивов в данном случае проводится идея: только объединение ведет к высотам духа, к полету.

Важный символ единства в фильме – кольцо, многократно изображенное на деталях фона в фильме, взгляд друг на друга по кругу (по очереди смотрят друг на друга рыцари, сидящие за Круглым столом в момент провозглашения постулатов государства).

На уровне жестов соотносятся образы короля Артура и Келли. Близость, двойничество этих образов было заявлено в самом начале мультфильма: сэр Лайонелл говорил о том, что Келли родилась в день, когда король Артур вынул чудесный меч Эскалибур из камня и тем самым подтвердил свое право стать королем. Девушка же защищает его королевство и подтверждает свое право стать рыцарем. Для Артура характерны медленные жесты укрупненных (по сравнению с обычными пропорциями) рук: чаще они разведены в стороны и опускаются вниз, могут медленно сжиматься. С Артуром и темой власти связан мотив движения вверх, чаще всего по лестнице, а также положение на вершине лестницы. В такой позе Артур дан при первом появлении. Но движение вверх, например на башню королевского дворца, характеризует и Келли.

Особые жесты характерны для героини-матери: они, очевидно, призваны продемонстрировать ее женскую сущность, смирение. Мать в фильме появляется с несколько опущенной головой, в статичных, как правило, позах, ее движения медлительны и плавны.

Руперта, рыцаря-предателя, характеризуют деструктивные жесты. Несколько раз он ломает какие-либо вещи: разбивает трон Артура, в доме вдовы сэра Лайонелла рассекает мечом его портрет и т.д. Один из характерных для него жестов – резкий удар рукой о стол, бросание, швыряние чего-либо, замахивание (пустой рукой, палицей, мечом, в конце концов Руперт с помощью колдовского средства даже «сращивает» руку и меч)). Рука в момент удара о стол может быть сжата в кулак, в ней может находиться один из символов единства страны – щит с изображением трех колец, как бы символически разбиваемый. Характерная поза Руперта – положение в дверном проеме, взламывание (в момент появления у леди Джулианы), открывание дверей/ворот обманом (в момент въезда леди Джулианы в Камелот) или насильственное их закрывание (в момент бегства с совета рыцарей Круглого стола после разрыва с ними).

Мультипликаторы показывают, что в некоторые моменты агрессия отрицательных героев передается и героям положительным. Важную роль в передаче этой идеи имеют также жест и голос.

Для формирования последействия при просмотре мультфильма с точки зрения суггестивных практик важнейшую роль имеют зрительные образы-лейтмотивы.

Нужно помнить, что рисунок (традиционная ли это мультипликация или компьютерная графика – в данном случае не имеет существенного значения, прием

идентичен в разных техниках) в мультфильме также играет роль текста, традиционно сопоставляется в теоретических исследованиях с текстом, в котором скрыты в зашифрованном виде ассоциации, которые хотел сформировать, внушить режиссер [10; 9, с.8].

В процессе исследования выборки мультфильмов нами было выделено несколько типов повторяющихся зрительных образов. Из них наиболее значимые:

- а. повторяющиеся детали (аналогичные форма, цвет) в облике персонажей;
- б. повторяющиеся детали фона;
- в. цветовое варьирование деталей для создания определенного настроения.

Одним из наиболее ярких примеров для пункта а. является многократное воспроизведение характерных глаз у отрицательных персонажей: укрупненный белок с маленькой точкой посередине. Таковы глаза Руперта, его прислужника – трусливого Грифона, свиней в хозяйстве леди Джулианы. Двойничество слуги и хозяина – вещь, часто заявляемая в истории культуры. Интереснее случай со свиньями, в тексте соотносительность этих персонажей подчеркнута и на вербальном уровне. В момент вторжения Руперта и его игривого обращения с двусмысленной просьбой о поцелуе леди Джулиана называет антагониста «свиньей». Аналогия со свиньями подчеркивается и на уровне цветового решения: и облик Руперта, и облик свиней решен в красных тонах. «Гротеск внешности» – один из основных мультипликационных приемов [24, с.332].

Часто персонажи могут наделяться специальными символическими атрибутами. Основная интрига анализируемого мультфильма – борьба за обладание чудесным мечом Эскалибуром. В реализации приема суггестии участвует такая деталь, как острый предмет в руках персонажей. У отца Келли (сера Лайонелла), короля Артура, Руперта – это меч; у Келли, которая затем спасет Эскалибур, – палочка, которой героиня чертит на песке; у Геррета – шест, главное его оружие.

Одним из зрительных лейтмотивов в анализируемом мультфильме является дым и пар. Положительных персонажей в момент скорби (смерть сера Лайонелла) объединяют не только слезы, но и нарочито прорисованный застывающий пар от дыхания: время смерти рыцаря совершенно не случайно отнесено к зиме. Одним из атрибутов зала Круглого стола также являются полупрозрачные, дымчатые, зрительно теплые лучи света. Руперт противопоставит положительным персонажам, связан с другим членом оппозиции «холод» VS. «тепло». Его сопровождает в фильме дым, испарения от колдовского зелья. Дым и пыль, появляющаяся в кадре с положительным героем, говорит о «повороте к плохому». Пыль и дым окружает Келли – в пыль ее сбрасывает конь, дым и испарения окружают героев в запретном лесу – их подстерегает опасность.

С антагонистом-Рупертом связан активно разрабатываемый мультипликаторами образ рогов (в том числе, очевидно, и как демонического символа). Рога, острые шипы использованы в оформлении облика Руперта (на одежде: плечи, запястья и т.д.), также появляются в совершенно неожиданных местах в качестве деталей фона, на которых нарочито фиксируется внимание зрителя: рогатый головной убор рыцаря в зале Круглого стола (перед отступничеством Руперта); бык с огромными рогами (сходство дополняют глаза: большие белки с точкой в центре; Келли в шутку

с ним борется), рога на стене хлева (перед появлением Руперта в доме леди Джулианы).

Из примеров цветового варьирования самым показательным является трансформация повторяющегося фона с изображением очертаний Камелота вдали. Впервые этот план появляется в момент приближения рыцарей (в их числе – сэр Лайонелл) к городу: изображение решено в ярких тонах (голубое небо на рассвете, светлые очертания города, яркая трава). Вторично тот же вид без изменений появляется как символ гармонии в государстве в момент, когда эта гармония ломается: приходит известие, что чудесный меч похищен; затем – в тот момент, когда меч найден Келли и Герретом и действие будто бы завершено (однако тут же последует «поворот к плохому» – меч попадает в руки Руперта). В четвертый раз вид общего плана меняется: над Камелотом в кадре нависает темная туча. Это происходит в момент, когда Руперт вот-вот обманом проникнет в город, а Келли и Джулиана ожидают смерти. В финале повторяется план из начала фильма, это происходит в тот момент, когда главные герои, посвященные в рыцари, покидают город.

С помощью краткого анализа в данном фрагмента исследования было продемонстрировано, какие тонкие методы суггестии используются в мультипликации – продукте массовой культуры, адресованном прежде всего детям. Эффект от использования данных приемов может быть различным – от облагораживающего, воспитывающего, социализирующего, до деструктивного, разрушительного. Различия связаны только с тем, какова установка творческого коллектива мультипликаторов, сценаристов, режиссеров. К сожалению, современная мультипликация все дальше иногда уходит от этического императива и принципа «не навреди», особенно актуального при производстве контента культуры, предназначенного не только для продажи и обогащения, но прежде всего – для ребенка. Проанализированные в главе мультфильмы относятся к лучшим ее образцам. Но и в них через суггестивные приемы зрителю предлагаются некоторые популярные во взрослом социуме идеи, например, в фильме «Волшебный меч: Бой за Камелот» («The Magic Sword: Quest for Camelot») таковыми являются транслируемые через мотивику, образный код, лейтмотивы идеи феминизма.

Примечания

1. Авербах Е. Выразительные возможности звукозаписи на радио, телевидении и в мультипликации // Рождение звукового образа: Художественные проблемы звукозаписи в экранных искусствах и на радио. - М., 1985.
2. Асенин С.В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. - М., Искусство, 1995.
3. Бегизова И. С. Взаимодействие музыки и изображения в образной структуре мультипликационного фильма. Дисс... канд. искусствоведения. - Тбилиси, 1985. - 177 с.

4. Блок Д.С., Бугославский С.А. Музыкальное сопровождение в кино / Обложка: Н. Булыгин. - Москва; Ленинград: Теа-кино-печать, 1929 (Л.: Центр. тип. Наркомвоенмора). - 125 с.
5. Бугославский С. А. Музыка и кино: На кино-музыкальном фронте. Принципы и методы кино-музыки. Опыт кино-музыкальной композиции. - Москва: [б. и.], 1926 (Кинопечать). - 96 с.
6. Бугославский С. А. Музыка и звук в мультипликационном фильме// Мультипликационный фильм / Вст. статья Г.Рошаль. М., 1936.
7. Гвон Гюн Гжа. Художественно-эстетическая специфика звука в анимационном кино. Автореф... канд. искусствоведения. – М., 2005. – 25 с.
8. Григорьева С.А., Григорьев Н.В., Крейдлин Г.Е. Словарь русских жестов. - М.-Вена, 2001.
9. Евтеева И. В. О взаимодействии киновидов/ М-во культуры Российской Федерации, Российский ин-т истории искусств. - Санкт-Петербург: РИИИ, 2011. – 153 с.
10. Евтеева Н.В. Процесс жанрообразования в советской мультипликации 1960-1980-х годов. От притчи – к полифоническим структурам. Дисс... канд. искусствовед. - Л., 1990.
11. Ермилова Г. И. Постмодернизм и воплощение его основных принципов в современной анимации. Автореф... канд. филос. н. — Москва, 2006. – 17 с.
12. Крейдлин Г.Е. Кинесика // С.А.Григорьева, Н.В.Григорьев, Г.Е.Крейдлин. Словарь русских жестов. М.-Вена, 2001.
13. Кремер Л. Звуковые рисованные фильмы в американских мастерских. - М., 1934.
14. Кузнецов Ю.А. Авторский голос в советском кинематографе. Дисс... канд. искусствовед. - Л., 1972.
15. Курчевский В.В. Детское мультипликационное кино. Вопросы эстетического и нравственного воспитания. - М., 1988.
16. Курчевский В.В. Изобразительное решение мультипликационного фильма: О природе гротеска и метафоры. - М., 1986.
17. Лекомцева М.И. Устройство языка: Сборник трудов. - Москва: О.Г.И., 2007. - 589 с. (Нация и культура: новые исследования. семиотика/ Тартуский ун-т, Каф. русской лит.)
18. Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильмов// Семиотика культуры: Труды по знаковым системам. - Тарту. 1978. - Т. 10.
19. Монтаж: Литература. Искусство. Театр. Кино/ Сост. М. Б. Ямпольский; Отв. ред. Б. В. Раушенбах. - М.: Наука, 1988. - 236 с.
20. Мостафа Абдель Метелеб Ибрагим Эль-Сайи. Звук как выразительное средство киноискусства. - Дисс... канд. искусствоведения. - М., 1982.
21. Мультипликация. Метод. разработка для студентов-заочников факультета культуроведения / Сост. Г.Г.Смолянов. - М., 1993.
22. Никиткина Е. Н. Проблема героя в современной советской мультипликации. Дисс... канд. искусствоведения. - Москва, 1987. - 167 с.
23. Норштейн Ю.Б., Ямпольский М.Б. За видимой картинкой на экране // Проблема синтеза в художественной культуре. М., 1985.

24. Орлов А.М. Аниматограф и его анима: Психогенные аспекты экранных технологий. М., 1995.
25. Попов Е.А. Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств. Автореф... канд.искусствоведения. — СПб., 2011 – 24 с.
26. Фомина В.А. Драматургические модели современной анимации. Автореф... канд. искусствovedения. – М., 2012. 28 с.
27. Шварц Л.Б. Внутренний монолог в художественном фильме. - Дисс... канд. искусствovedения. - Л., 1986.
28. Щеглов А.С. Формообразующая роль движения в фильме. – Дисс... канд. искусствovedения. - Л., 1978.
29. Эйзенштейн Н.С. Избранные произведения в 6-ти томах. М., ис-во. Т. 3., 1964.
30. Ямпольский, М. Б. Проблема интертекстуальности в кинематографе. Дисс... д-ра искусствovedения. - Москва, 1990. - 488 с.

Сценарий полнометражного мультипликационного фильма и текст-источник сюжета: К вопросу о способах передачи и путях трансформации культурной информации

О мультипликации говорят обычно с точки зрения особенностей кинематографического искусства [3, 6, 8], развлекательности, воспитательного потенциала [5, 11 и др.]. При этом мало внимания уделяется тому факту, что мультипликация, как и любой другой вид искусства, подчиняется единым законам существования и развития культуры [1, 2, 4, 9 и др.]. Мы рассматриваем мультфильм как один из жанров, в которых происходит передача и трансформация накопленной человечеством культурной информации в эстетической форме, доступной для ребенка [7, 10 и др.]. В предлагаемой главе даны некоторые наблюдения, помогающие ответить на два вопроса:

- 1) как в мультипликационных фильмах воспроизводятся и трансформируются первоисточники - сюжеты, известные в истории классической культуры;
- 2) как в мультипликации разных периодов ее развития, соответствующих периодам смены направлений и течений в культуре XX-XXI вв. в целом, происходит изменение способов и приемов трансформации, переработки первоисточника.

Материалом исследования стали пятьдесят наиболее эстетически значимых и популярных полнометражных мультипликационных фильмов (далее – МФ) студий «The Walt Disney Company», «Columbia Tristar», «Warner Bros.», «Universal», «Dream Works Pictures» и др., создававшихся в разное время (с 1938 по 2010-гг гг.). Данные МФ, вне зависимости от времени производства, являются классикой жанра. В данную главу не включен анализ мультипликации «аниме».

Предметом исследования явились сценарии полнометражных МФ киностудий европейских стран и США, популярные у российской детской аудитории конца 1990-х - 2010-х гг. В процессе исследования были отмечены выявлены общие особенности данных сценариев:

1. Чаще всего при создании полнометражных мультипликационных фильмов за основу сценария берется иной, уже известный в истории культуры, текст.

2. Содержание фильма не совпадает с содержанием артефакта-источника. В сценарии обязательно происходит диктуемое не только авторским замыслом сценаристов, но и общими тенденциями эпохи, большее или меньшее переосмысление исходного материала.

Можно распределить сценарии в зависимости от источника сюжета на следующие группы.

Традиционные:

А. Имеющие в качестве начального источника фольклорные тексты. При этом в последнее (1990-2010-е гг.) время большой популярностью пользуется восточный фольклор и фольклор менее развитых народов («Покахонтас» - из жизни индейцев, «Мулан» - о Китае, «Алладин» - восточная сказка), ранее (первая половина XX в.) популярен был общеевропейский фольклор в литературной обработке («Красавица и чудовище», «Спящая красавица», «Белоснежка»).

Б. Имеющие в качестве основы предназначенный детям литературный текст, авторскую сказку (Ф.Зальтен «Бэмби», Дж. Барри «Питер Пэн», Д.Смит «Сто один далматинец», Л.Кэрролл «Алиса в стране чудес», Д.П.Менникс «Лис и пес», Т.Мак-Гауэн и Р.М.Шерман «Коты-аристократы», Г.Х.Андерсен «Дюймовочка», «Русалочка»).

Новые, уникальные для западной мультипликации:

В. Имеющие в качестве основы миф (полнометражный МФ «Геркулес», сериал по его мотивам - «Геркулес 2»).

Г. Имеющие в качестве основы библейский текст («Принц Египта»).

Д. Имеющие в качестве основы «взрослую», но с помощью разных приемов переосмысленную, классику. Чаще всего это западноевропейская литература XIX века, творчество Шекспира, средневековая литература («Робин Гуд», «Меч в камне», «В поисках Эскалибура («Бой за Камелот»)» - на основе средневековых рыцарских романов и легенд, а также романов о рыцарях круглого стола Вальтера Скотта; «Щелкунчик» - по сказке Гофмана; «Горбун из Нотр-Дама» по роману «Собор Парижской Богоматери» В.Гюго, «Книга джунглей» - по Р.Кипплингу; в МФ «Оливер и компания» присутствует связь с романом «Приключения Оливера Твиста» Ч.Диккенса; в МФ «Король лев» и «Король лев - 2: Гордость Симбы» - переосмысливаются мотивы трагедий Шекспира).

Е. Очень редко в полнометражных МФ (речь не идет о мультипликационных сериалах) отражаются популярные сюжеты современной массовой, в том числе кино, культуры («Тарзан»).

Ж. МФ, в сценариях которых переосмысливаются факты истории («Анастасия» - русская революция, образ Распутина и судьба царской семьи, «Покахонтас» - завоевание Нового Света, «Мулан» - борьба Древнего Китая с внешними врагами).

3. МФ, в которых под масками героев, нередко животных, насекомых, действуют легко узнаваемые персонажи современности, в основном из среды киноискусства («Муравей Зед»), что превращает мультипликационный фильм также и в построенное по законам комического жанра произведение для взрослых зрителей.

Было отмечено, что фильмы групп А - Б создавались преимущественно в 1930-1960-е гг., то есть в период преобладания в мировой культуре эстетики модернизма, фильмы групп В-З - преимущественно в 1960-1990-е гг., в период преобладания постмодернистской эстетики.

Приемы трансформации источника различаются в зависимости от времени создания МФ. В группах А и Б, фильмы из которых одинаково ставились и в 1930-е, и в начале 1960-х годов (частично и в группе Д - в МФ, представляющих собой классические инсценировки художественных текстов, например «Щелкунчик», «Книга Джунглей»), используются достаточно традиционные приемы:

1. Изменение количества персонажей в сторону сокращения или введения дополнительных. Например, увеличение персонажей в МФ «Белоснежка» (лесные звери и птицы как активные действующие персонажи), в МФ «В поисках Эскалибура» на основе средневекового британского эпоса о рыцарях «Круглого стола» и др.

2. Изменение мотивной структуры: расширение, сужение количества мотивов в фабуле произведения, упрощение выстроенного на их основании сюжета. Например, редукция количества мотивов по сравнению с литературным источником происходит в МФ «Бэмби».

3. Использование не всего текста, а только нескольких особо острых эпизодов, одной сюжетной линии (МФ «Горбун из Нотр Дама» по сравнению с романом В.Гюго «Собор Парижской Богоматери»).

4. Слияние в МФ нескольких артефактов-предшественников, источников сюжета. Можно сделать вывод, что контаминация - один из излюбленных приемов киноискусства. В 1930-1960 гг. в МФ чаще всего можно встретить сочетание источников фольклорного и литературного происхождения. Кроме того, на протяжении всего времени, а особенно - в 1960-1990-е гг., в целом ряде МФ фольклорный или литературный источники сочетаются с источником музыкальным (прежде всего музыкальные произведения и сюжетика классического балета). Такое сочетание можно найти в МФ «Принцесса-лебедь» (фольклор и отдельные мотивы и образы «Лебединого озера» П.И.Чайковского), «Спящая красавица» (сказка Ш.Перро, переосмысленная сценаристом Э. Пеннером, и одноименный балет П.И.Чайковского, музыка из которого сопровождает фильм), «Щелкунчик» (фильм студии «LaceWood Productions» 1996 г. по мотивам сказки Э.Т.Гофмана и балет П.И.Чайковского, действие в мультфильме сопровождается музыкой композитора).

В качестве одной из причин появления подобного рода совмещений можно назвать популярную в XX в., прежде всего в модернизме, идею возвращения к синкретичному, целостному искусству, а также проявившийся в постмодернизме во второй половине XX в. принцип деконструкции артефакта и взаимовлияний, разрозненных произведений искусства, воспринимаемых теперь как единый текст. Значительность этой идеи - совмещения музыкального и зрительного образа - в мультипликации впервые осознал У. Дисней. Он говорил о приоритете звукозрительного контрапункта в МФ, о необходимости слияния звукового и видеорядов. Еще в 1940 г. он создал полнометражный МФ «Фантазия», где пытался добиться гармоничного соединения музыки Баха, Бетховена, Чайковского, Мусоргского, Шуберта и изобразительного ряда. В настоящее время музыкальное

сопровождение МФ оценивается как одно из центральных средств выразительности. Сопровождает фильмы либо музыкальная классика, либо музыка одаренных современников. Яркие примеры последнего типа - новые МФ, созданные с использованием компьютерной анимации, - «История игрушек», «Муравей Зед». Например, для МФ «Король лев» написал музыку, а затем выступил в роли исполнителя песен Элтон Джон. МФ оказывается одним из посредников в знакомстве детей с музыкальной классикой и творчеством современных композиторов.

Целью сценаристов в 1930-1960-е гг. становится наиболее полная, насколько это возможно при учете специфики мультипликационного искусства, передача содержания источника сюжета. МФ превращается в своеобразную иллюстрацию текста культуры.

Вторая половина века - формирование и расцвет культуры постмодернизма. Нетрадиционные приемы, появившиеся в мультипликации второй половины XX в., говорят о том, что и в искусстве мультипликации также проявились черты этого направления. Можно сказать, что современная мультипликация – продукт творчества профессионалов с междисциплинарными компетенциями – как в музыкальном искусстве, так и в мультипликации, филологии и т.д.

Как и почти любое произведение искусства в эпоху постмодернизма, любой текст, МФ рассматривается как игра с любой культурой, даже самой отдаленной, для создания полисемантической, полистилистической структуры. МФ не только вводят ребенка в мировую культуру прошлого, но и формируют у него представление об эстетике современной культуры – об «игре в культуру». Фильм перестает быть иллюстрацией, сценаристы и мультипликаторы создают независимое, автономное произведение, нередко почти до неузнаваемости изменяющее источник, при этом обогащенное и самоценное.

Перечислим основные приемы его трансформации (необходимо отметить при этом, что в современной мультипликации встречаются иногда взаимоисключающие тенденции):

1. Известные сюжеты получают освещение с использованием многообразных приемов комического, от юмора до сарказма, комически трансформируются. Присутствие в детском развлекательном кино любого периода комического начала очевидно. В любом, даже самом нравоучительном МФ, встречаются комические эпизоды. В мультипликации 1960-1990-х гг. эти приемы обретают характер тотальных. В МФ последних лет установился обычай вводить в повествование персонажей, развивающих комическую линию, как правило парных, выступающих как близнецы и антагонисты одновременно (МФ «В поисках Эскалибура» - дракон, каждая из двух голов которого имеет свое имя - Конуэл и Дэвид; МФ «Король лев» - хорек Тимон и кабан Пумба; «Геркулес» - помощники Аида химеры Страх и Паника; «Мулан» - дракон, сверчок и Младший брат - щенок).

2. Ориентация на массовую культуру, слияние элитарного искусства с массовым. Некоторые художественные приемы, более присущие массовой культуре (фарсовые элементы, бурлеск и др.), сочетаются в современной мультипликации с многоуровневостью смысла. Над созданием сценария современного полнометражного МФ на крупной киностудии трудится иногда целая группа в

десять-двадцать человек. Так, над созданием сценария фильма о событиях эпохи короля Артура («В поисках Эскалибура») трудилось девятнадцать человек во главе с Б.М. Моррисом. Лучшим образцам новейшей мультипликации присуща ориентация на зрителей разных возрастов с различным уровнем образования. Построенный на смешении комического и героического МФ «Геркулес», например, оказывается адресован не только и даже не столько детям, сколько взрослым. МФ, его текст рассматривается как некий ребус. События мифа в мультипликационном фильме оказываются существенно искажены. Из-за эффекта неполного наложения возникает желание сопоставить сам миф и его современную интерпретацию. Неверно будет утверждать, что «ошибки», неполнота наложения появляются из-за того, что авторы не утруждают себя знанием мифологии. Многие комические эпизоды таких фильмов могут быть поняты только образованным зрителем, человеком, который знаком с содержанием текстов, положенных в основу сценария, например - с античной мифологией. Таким образом, сценарий фильма превращается в постмодернистскую игру в «угадывание». Комическое в такой игре возникает только для тех, кто сможет соотнести события МФ с источником сюжета и обнаружить существенные, часто значимые, различия. Чаще всего в мультфильме происходит разрушение героического, комическое использование и снижение сюжетов и образов персонажей, известных в мировой культуре, в том числе как архетипические. Так, комический эффект в одном из эпизодов МФ «Геркулес» возникает от того, что маркированное в мировой культуре имя Пенелопа носит не жена Одиссея, а хромая и флегматичная ослица земного отца Геркулеса. Филоктет – герой, соратник и обладатель лука Геракла, обещавший присутствовать при последних минутах его жизни, раненый во время Троянской войны и оставленный Одиссеем на острове Лемнос, переживающий физические муки из-за раны, изображен в МФ как тренер Геркулеса, любвеобильный сатир. Согласно трагедии Софокла, от физических мучений Филоктета спасает предсказание Геракла, согласно которому в случае участия в Троянской войне Филоктет излечится от своей раны, в МФ Филоктет оказывается наставником Геракла. Но в других эпизодах сценаристы оказываются предельно точны. Так, например, предельно точно, можно сказать «фактографично», с опорой на античные тексты показана топография Аида, конструирующие судьбы людей мойры.

3. Особый прием, связанный с эстетикой постмодернизма и активно используемый в мультипликации при пересоздании источника - симулякр (термин Ж.Бодрийара, «фантом события»). Например, в МФ «Принц Египта» в облике и истории главного героя - Моисея - совмещены библейский Моисей, Иосиф Прекрасный и некоторые черты и эпизоды, связанные с жизнью Христа (сценаристы - К.Кэсборн, Л. Кук, Ф.Лазебник, стихи С. Шварца). В предисловии к МФ авторы указывают, что речь идет о переложении текста ветхозаветной книги «Исход», однако, как они считают, некоторая историческая и художественная вольность этого переложения не искажает сути событий, описанных в Библии. В МФ «Геркулес» введен эпизод, где Геркулес ныряет в Стикс в надежде спасти умершую возлюбленную Мэг. В мифе же Геркулес спускался в Аид, но затем, чтобы украсть пса Кербера.

4. Использование анахронизмов как художественного приема для создания эффекта «неполного наложения». Образованный зритель осознает, например, что в МФ, рассказывается о событиях мифа, но авторы сценария от них дистанцируются, демонстрируя, что это не миф, а игра в миф (искусственная, игровая реальность). Этот эффект реализуется за счет приема «край» (А.Минделл): события, выстраивающиеся в моделируемую авторами реальность, вдруг разрушаются из-за появления несвойственной изображаемому времени детали или персонажа. В МФ о древности, например, могут появляться анахронизмы, приметы современного быта. Так, в МФ «Геркулес» один из слуг Аида потягивает из пластикового одноразового стакана через трубочку кока-колу, сам главный герой получает сокращенное имя-кличку, какие особенно популярны у тинейджеров, - Герк. В МФ «Геркулес - 2» герой сдает «на права», однако имеются в виду права управления колесницей; имя возлюбленной Геркулеса - Деянира - изменено на более современное и демократичное Мэг.

5. Цитатность. По словам одного из исследователей литературы постмодернизма, писатель этой эпохи осознает себя библиотекарем. Это выражение верно и для характеристики авторов сценариев МФ конца XX – начала XXI вв. Как это свойственно в целом культуре постмодернизма, в МФ последних лет цитируются тексты, обязательно доступные рядовому зрителю, хрестоматийные, входящие в школьную программу. Иногда цитирование служит для создания дополнительного комического эффекта. Так, в фильме «В поисках Эскалибура» дракон обращается к черепу своего предка, съеденного чудовищем, со словами из трагедии Шекспира: «Бедный Йорик!».

6. Одна из общих черт культуры XX века - мифологизм. Даже в тех МФ 1960-1990-х гг., которые не ориентированы на миф, элементы мифа присутствуют. Чаще всего это близнечный миф. Отголоски близнечного мифа можно найти в МФ «Геркулес» (второстепенные персонажи-двойники и др.), «В поисках Эскалибура» (двухголовый дракон, который не мог летать и извергать пламя, потому что его головы, совершенно разные (чеховский «Толстый и тонкий» - Конуэл и Дэвид) не могли прийти к единому мнению). Близнечный миф активно используется и в игровом кино. Также часто используется и антитеза Трикстер VS. Демиург.

7. Активное использование аллегории. Антропоморфных персонажей источника из классической культуры часто в МФ замещают животные. Так, в МФ «Робин Гуд» главный герой предстает в облике Лиса. В предисловии к МФ авторы указывают на наличие многообразных легенд об этом персонаже. В том числе на особую легенду, существующую в мире зверей и, как ясно из предисловия, самую справедливую. Кроме обращения к миру животных, а часто и насекомых (или неодушевленных предметов – например, предметов интерьера или игрушек), может дополнительно использоваться также комический прием, в котором сочетаются черты аллегории и травестии: в мультипликационных персонажах узнаваемо воспроизведены черты деятелей современного искусства (в частности, кино). Например в МФ «Муравей Зед»: роль принцессы муравьев озвучивается известная современная актриса Ш.Стоун, и поэтому героиня-принцесса имеет манеры и некоторые черты внешности актрисы, главный герой Зи (Зед) имеет голос и черты внешности В.Аллена, муравей-воин напоминает своей внешностью и манерами С. Сталлоне.

8. Современным мультфильмам присущ эклектизм. Так, в МФ «Геркулес» по античному мифу введены христианский мотив продажи души дьяволу (хозяину подземного царства - Аиду) и мотив воскресения из мертвых.

9. Чертой современной мультипликации стало проникновение в МФ жанров, не свойственных детской культуре, но популярных в прошлом или в современном мире в культуре взрослой. Из числа музыкальных жанров огромное влияние на современную мультипликацию оказал жанр мюзикла. Наиболее яркий пример - все тот же МФ, созданный в девяностые годы, «Геркулес». О влиянии жанра мюзикла говорит не только обилие музыкальных комментариев со стороны «хора» - муз, но и тот факт, что сценарий к фильму писал композитор (он же - автор музыки к фильму) - А. Менкен. Из числа литературных жанров на МФ более всего влияют драматические. Так, в мультипликацию активно входит жанр трагедии. Как правило, мультфильмы второй половины XX века трагикомичны, сочетают минорное и мажорное начала.

Согласно классическим требованиям к трагедии, выраженным в «Поэтике» Аристотеля, построены мультфильмы «Король лев» (1 и 2), «Покахонтас», «Принц Египта». В МФ предшествующего периода (1930-1960-е гг.) редко изображалась гибель героев (исключение - «Бэмби»), если смерть происходила, то должна была по закону жанра оказаться мнимой («Белоснежка»). Теперь смерть появляется, причем это может быть и смерть невинного персонажа: отец Симбы в МФ «Король лев»; сын фараона в МФ «Принц Египта» и еврейские младенцы, уничтоженные фараоном; гибнущие, уродуемые куклы в МФ «История игрушек» и т.д. Главный герой современного МФ часто соответствует требованиям, предъявляемым к трагическому герою. В ходе событий, описываемых в МФ, герой осуществляет выбор между долгом и чувствами (например, «Покахонтас» - выбор в пользу долга, «Тарзан» - выбор в пользу чувства). В результате вмешательства внешних обстоятельств или в результате собственного решения герой совершает проступок и несет за него наказание (фараон в МФ «Принц Египта», Вуди в МФ «История игрушек», Симба в МФ «Король-лев»). Однако в финале, в отличие от классической трагедии, герой обычно остается в живых, что соответствует особенностям детского кино. Но смерть в фильме все-таки показана: чаще всего это смерть близкого герою существа (сын фараона в МФ «Принц Египта») или отрицательного персонажа (Скарр в МФ «Король лев»).

10. Велико тяготение современной мультипликационной классики к жанру философской притчи. В МФ поднимаются основные для современного мира этические, политические проблемы и даже проблемы пола. Например, говорится о борьбе народов с завоевателями, о вопросах расовой дискриминации («Покахонтас»), о проблемах женской эмансипации, феминизма («Мулан»), о проблемах взаимоотношения естественной среды и прогресса («Тарзан»), о проблемах веры и воздаяния за неверие («Принц Египта»).

Приведем один из примеров трансформации источника сюжета в современной мультипликации. Речь идет о МФ «Король лев» (в качестве источника выступает трагедия «Гамлет» Шекспира, идея сюжета Б. Маттинсона, авторы сценария - А. Мекки, Дж. Робертс, Л. Вулвертон) и «Король лев - 2: Гордость Симбы» (в качестве источника выступает другая трагедия того же автора - «Ромео и Джульетта», идея -

Н. Гленни-Смита, авторы сценария - Ф. Коблер и С. Маркус). Можно сказать, что в данном случае используется мотивная структура источника и некоторые характеристики центральных персонажей. Здесь нет знакомых по литературному источнику имен героев, герои имеют зооморфный вид (о подобном приеме речь уже шла). Центральные персонажи первого мультфильма:

- 1) сын короля - Симба,
- 2) его отец Муфасу, впоследствии тень отца,
- 3) враг и убийца отца, дядя Симбы - Скарр, мечтающий получить власть над королевством и действующий обманом.

Мотивная схема фильма «Король лев»: у главного героя - Симбы - погибает отец. Причиной смерти является его младший брат, отрицательный персонаж, мечтающий о власти, Скар. Подчеркивается универсальность ситуации: «Каждый король имеет брата, который мечтает занять его место». Симба считает себя виновным в гибели отца, на самом деле подстроенной, мучается, не знает, что делать. Ему является тень отца, раскрывает смысл событий. Симба мстит дяде Скарру. Логично для детского фильма снято обвинение в измене с идеального образа матери Симбы.

Центральные герои второй части мультфильма:

- 1) Кову, наследник клана Скарра,
- 2) Кьяра, дочь Симбы.

Мотивная структура: Кову должен отомстить за Скарра Симбе, он готов к этой мести, решает обманом войти в дом противника, однако в итоге влюбляется в Кьяру, затем несет незаслуженное наказание как изменник и потенциальный убийца Симбы; в финале любовь главных героев останавливает войну кланов. По логике МФ влюбленные в финале не гибнут: история имеет, в отличие от литературного источника, счастливый финал.

Над тем, чтобы «вживить» маркированные в истории культуры мотивы и образы в воспринимающийся как новый и оригинальный текст и в первом, и во втором случае трудились по два десятка сценаристов.

* * *

Мультипликация - вид искусства, подчиняющийся общим законам развития культуры. В частности, наглядно видно, как с общими изменениями, происходящими в культуре второй половины XX века, происходят и изменения в отношении к источнику сюжета в мультипликационном фильме.

В современный период мультипликация, наряду с другими мультимедиа-средствами, часто играет роль первого ознакомителя ребенка с произведениями мировой культуры прошлого (художественными текстами и музыкой в первую очередь) и с тенденциями культуры настоящего и будущего. В лучших образцах детской мультипликации развиваются идеи популяризации музыкальных и литературных произведений классической культуры. Подобное направление проявляется, пусть несколько слабее, и в России.

Примечания:

1. Анимация и мультимедиа между традициями и инновациями: Материалы V Международной научно-практической конференции Анимация как феномен

культуры, 7-8 октября 2009 года, Москва / Сост. и науч. ред. Н. Г. Кривуля. - М.: ВГИК, 2010. - 328 с.

2. Горшкова Д. В. История российской мультипликации. XX век. - М.: «Варио», 2016. - 527 с.

3. Коновалов В. А. Инновационные технологии в творчестве художника анимации и компьютерной графики / Сост. В. А. Коновалов, М. В. Коновалов, Е. В. Коновалов. - СПб.: Санкт-Петербургский гос. ин-т кино и телевидения, 2015. - 199 с.

4. Кривуля Н. Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий. Автореф... д-ра искусствоведения. - М.: ВГИК, 2009. - 60 с.

5. Куниченко О. В. Особенности воспитания нравственного поведения старших дошкольников средствами мультипликационных фильмов. Автореф... дис. канд. пед. наук. - Волгоград: Волгогр. гос. соц.-пед. ун-т, 2015. - 27 с.

6. Курчевский В. В. Ключи к экранному творчеству: Рассказы о мультипликации. - М.: Московский детский фонд, 2014. - 200 с.

7. Муканова Т. Н. ...И зреет художественный образ: Адаптация системы К.С.Станиславского для анимации. - Казань: КазНАИ им. Т. Жургенова, 2014. - 248 с.

8. Петров А. А. Классическая анимация: Нарисованное движение. - М.: ВГИК, 2010. - 195 с.

9. Трапезникова Е. В. Эволюция образа художественного пространства в российской анимации: 1985-2014 гг. Автореф... дис. канд. искусствоведения. - М.: Всерос. гос. ин-т кинематографии им. С.А. Герасимова, 2015. - 29 с.

10. Фомина В. А. Драматургические модели современной анимации: На материале российского кукольного кино. Автореф... канд. искусствоведения. - М.: ВГИК, 2012. - 28 с.

11. Шакарова М. А. Анализ влияния структуры сюжета и содержания культурных текстов на развитие сюжетно-ролевой игры современных дошкольников: На примере мультипликационных сериалов. Дисс... канд. психол. наук. - М.: Психол. ин-т Рос. акад. образования, 2012. - 144 с.

ПОСТСОВЕТСКОЕ ПОДРОСТКОВОЕ И МОЛОДЕЖНОЕ КИНО

От содержания современной кинопродукции во многом зависит культурный уровень населения страны [7], а также картина мира россиян [1, с. 3]. Как отмечают исследователи, «негативные тенденции, характерные для российского общества на современном этапе, проявили себя также и в сфере кинематографии. В новых экономических и социальных условиях кинотеатры потеряли большую часть зрительской аудитории. Чтобы привлечь зрителя, кинотеатры стали формировать свой репертуар, опираясь, прежде всего, на американскую продукцию низкого качества. Это привело к нивелированию традиционных российских ценностей, снижению кинокультуры и кинообразования в России» [1, с. 3]. Российский кинематограф на продолжительное время оказался без государственной поддержки, «сложные социально-политические преобразования российского общества требовали

формирования иной модели диалога со зрителем», при этом в «мировом кинематографе в этот период формировалась новая медиасреда, основанная на принципах постмодернизма, а в связи с этим нуждался в принципиальном обновлении и язык кинематографа» [6, с. 4]. На основе заимствования традиций зарубежного кинематографа в таких пяти его направлениях, как боевик (криминальная драма), фантастические сериалы и фильмы, мелодраматические и бытовые сериалы и фильмы, бурлескные комедийные сериалы и фильмы, протестное остросоциальное кино, стал развиваться и молодой кинематограф постсоветской России [2]. К 1990-м гг. относится в России возникновение понятия «молодое кино», «молодая сцена». Понятие сформировалось благодаря обилию молодежных фестивалей выпускных спектаклей театральных вузов, обнаружению короткометражных и полнометражных фильмов-дипломных работ режиссеров – выпускников ВГИКа. Новый расцвет направления «молодое кино» (кинематограф молодых и для молодых) переживает в 2000-е годы, когда в индустрию приходят харизматические лидеры, нередко не имеющие классического кинематографического образования, создающие, однако, конкурентноспособную продукцию и становящиеся лидерами отрасли. К данному периоду относится, например, кинематографическое творчество, прежде всего, В. Гай-Германики (сериал «Школа») и др. В 2010-е годы направление поддерживается «третьей волной» «молодого кино»: в профессию приходит второе поколение кинорежиссеров – выходцев из семей культовых российских кинематографических династий (сын Г. Бардина – П. Бардин, сын А. Учителя – И. Учитель и др.). Традиция продолжилась (четвертая волна «молодого кино») в конце 2010-х гг. Многие из ее представителей в настоящий момент являются эмигрантами 4-й волны, уехавшими из страны (то есть и по идеологическим установкам имеют нонконформистский, протестный настрой по отношению к политике Российского государства).

Традиции патриотического воспитания молодого поколения посредством кинематографа в современной киноиндустрии во многом оказались утраченными [3; 4; 5; 10; 11].

К вызвавшему наибольший резонанс в киноиндустрии для подростков и юношества относится творчество таких кинорежиссеров, как В. Гай-Германика и И. Твердовский (школьная тема), И. Учитель (тема деревни и тема профессионального становления личности), К. Ратушная (фильм «Аутло»), К. Серебренников (фильм «Мученик»), А. Велединский (фильм «Географ глобус пропил»), Р. Гигинейшвили (фильм «Заложники»), М. Идов (фильмы «Юморист», «Лето») и др.

Показательна связь стилистики, тематики и идеологического наполнения фильмов с поколенческой принадлежностью авторов (режиссеров). Приведем годы рождения наиболее популярных в настоящее время кинематографистов: К.С. Серебренников – 1969 г., Ж.В. Кадникова – 1969 г., П.В. Точилин – 1974 г., М. Идов (М.М. Зильберман) – 1976 г., Б.И. Хлебников – 1972 г., Р.Д. Гигинейшвили – 1982 г., И.С. Твердохлебов – 1983 г., В.А. Гай-Германика – 1984 г., К.С. Колесов – 1985 г., И.И. Твердовский – 1988 г., К.С. Ратушная – 1989 г., И.А. Учитель – 1993 г.р.

В данной группе кинопродукции для молодых выделяются: А.В. Пиманов (1962 г.), А.А. Велединский (1959 г.), В.Л. Гинзбург (1959 г.). Их кинофильмы о молодежи и для молодежи отличаются установкой на скрытый интеллектуализм или на остросоциальность, но без протестных установок.

Особая культура в современном кинематографе – искусство «тридцатилетних», молодых выпускников театральных вузов, режиссерских факультетов, родившихся в конце 1980-х и в 1990-е гг., не заставших советскую систему нормативного воспитания и культуру кино для молодежи и подростков, развитую в СССР.

Пиар-кампания творчества молодых или особо популярных у молодежи режиссеров активно ведется, например, в программах Ю. Дудя (М. Идов, Б. Хлебников и др.), фильмы участвуют в кинематографических конкурсах и нередко получают высшие награды (что означает высокий художественный уровень реализации данных проектов и созвучие затронутой проблематики главным вопросам, на которые общество хочет получать художественные ответы).

В городах учащаяся молодежь и подростки использует данные кинофильмы как способ снятия стресса. Иногда просмотры пролонгированных киносериалов затягиваются на сутки, отвлекая молодых от учебной деятельности. Просмотр кинофильмов уводит молодых людей на время от ежедневных проблем, но не позволяет решить их. Необходим серьезный научный анализ содержания данного контента, чтобы понять, почему мы теряем молодежь и откуда берется протестный настрой и увеличение агрессии среди подростков (в том числе и под влиянием указанной кинопродукции).

В данной кинопродукции изображается жизнь позднего СССР («Лето» – изображается 1981 г., «Заложники» – изображается 1983 г., «Юморист» – изображается 1984 г.), жестокость и абсурдность современного мира («Аутло», «Территория», «Училки в законе» – 2019–2020 гг.). Происходит формирование на российской почве изначально заимствованного жанра бурлескных, комических сериалов для молодежи, например: «Универ» – режиссеров Ж.В. Кадниковой, П.В. Точилина, «Филфак» – режиссера Ф. Стукова, «Интерны» – В.З. Дусмухаметова, М. Пежемского, З. Болотаева, М. Килибарды, Е. Невского, Р. Новиковой; «СашаТаня» – В.З. Дусмухаметова, С.С. Слепакова, М. Старчака, С. Казачанского, А. Потапова; «Реальные пацаны» – А. Зайцева, Ж. Кадниковой, «Огни большой деревни» – И. Учителя, ремейк одноименной американской комедии-сериала «Бесстыдники» режиссеров А. Маслова и А. Меера; сериал «Училки в законе» – режиссера К. Колесова. Другой заимствованный жанр кинопродукции – молодежная фантастика, например: экранизация одноименного романа В. Пелевина режиссером В.Л. Гинзбургом – «Generation П» (2011), фильм «Овечка Долли была очень злая и быстро умерла» (2014) – А.В. Пиманова, фантастический сериал о молодых в период катастроф режиссеров А. Банке, П. Костомарова «Чернобыль. Зона отчуждения» (2014–2019), сериал «Территория» – режиссера И. Твердохлебова (2020) и др. В данном жанре реализуются и адресные кинопроекты для подростковой аудитории, например, сериал «Закрытая школа» (2011 г., режиссеры – О. Асадулин, К. Статский),

построенный как мистический триллер с элементами криминальной драмы, являющийся адаптацией испанского телесериала «Черная лагуна». Необходимо обсуждение в научной среде вопроса о том, какую реальную пользу для воспитания подростков и юношества способно принести содержание данной кинопродукции.

Приведем условную классификацию тематики кинопродукции для молодых в постсоветскую эпоху:

1. Бытовая жизнь молодежи, в том числе в провинции (сериалы «Бесстыдники», «Реальные пацаны», кинофильм «Аутло» и др.).

2. Жизнь учащейся молодежи (сериалы «Кадетство», «Ранетки», «Универ», «Филфак», «Интерны», кинофильм «Овечка Долли была очень злая и быстро умерла», мини-сериал «Училки в законе»).

3. Межличностные отношения учащейся молодежи (сериалы «Филфак», «СашаТаня», кинофильм «Географ глобус пропил» и др.).

4. Процесс профессионального обучения и профессионального становления молодежи (сериалы «Молодежка», «Интерны», «Метод», «Полицейский с Рублевки», кинофильм «Лед»).

5. Деятельность в бизнесе (кинофильмы «Generation П», «Духлесс», «Духлесс 2», «Отель Элеон» и др.).

6. Обращение к истории (в основном – поздние советские годы) и демонстрация жизни молодежи в это время, в том числе известных деятелей молодежной культуры («Лето») или участников исторических инцидентов («Заложники»).

7. Фантастические сюжеты, связанные с возможностью альтернативного развития исторической или личной реальности (сериалы «Чернобыль», «Зайцев плюс 1», «Закрытая школа» и др.), с различиями этноконфессиональных реальностей (сериал «Территория»).

Как правило, кинопродукция выстроена в виде бурлескных комедий в духе традиций Ф. Рабле. Следует сильное снижение, деинтеллектуализация образов. Второй вариант – связь с фильмами ужасов (мистическими сюжетами) или с эстетикой жанра «экшен», боевиков-триллеров, связанных с формированием эмоции ужаса.

В кинопродукции выражена позиция эскейпизма, рентного существования, часто не показано позитивное будущее, зачастую нет положительной ценностно-мотивационной поведенческой программы.

В настоящий момент в отечественной культуре нет кинофильмов и сериалов для подростков, выстроенных не с развлекательными, а с воспитательными целями. Пример редких фильмов и сериалов для подростковой аудитории – «Класс коррекции» (2014) режиссера И.И. Твердовского, пример позитивного изображения профессионального становления юношества – сериал «Молодежка» (2013) режиссеров С. Арланова, Д. Никифорова, в котором описывается становление молодой хоккейной команды.

При описании профессионального становления, однако, чаще изображается мир звезд хоккея, фигурного катания, деятелей бизнеса. Нет репрезентаций пути в массовые профессии или он показан в комическом,

гротескном ключе («Универ», «Интерны»). Нет установки на уважение к рабочим профессиям, которые не интересны кинематографистам. В российском кино для молодежи и подростков нет положительной этико-социальной модели – как жизни, так и ценностей, нет установки на развитие. Развита мотив протестности, тема бунта против существующего уклада жизни. Позитивная ценностно-мировоззренческая система на основании знакомства с таким киноискусством сложиться у юношеской аудитории не может.

Рано взрослеющие подростки знакомятся с указанной продукцией, но она не рассказывает о том, как должна быть построена окружающая их жизнь. Подростки вынуждены привлекать для просмотра кинопродукцию США и европейских стран, представленную в изобилии на кинематографическом рынке и посвященную проблемам их возраста, усваивая при этом западные, американские нормы поведения, общения. В основном это детективные фильмы и сериалы для подростков («Дети шпионов»), фильмы и сериалы ужасов о подростках и юношестве («Пункт назначения» и др), фантастика («Гарри Поттер», «Сумерки», «Перси Джексон и похититель молний» и др.), реже – психологические фильмы о становлении учащейся молодежи, межличностных отношениях («Три метра над уровнем неба», «Зять» и др.).

Приведем в качестве примера ссылку на подборку фильмов о подростках, которую предлагает крупнейший онлайн-кинотеатр Ivi: <https://www.ivi.ru/collections/filmyi-zhizn-podrostkov>. Во многих онлайн-кинотеатрах практически нет отечественной кинопродукции для юношеского возраста. Она представлена в онлайн-кинотеатре «Старт», однако фильмы для подростков и юношества с разрешением к просмотру аудиторией младше 18 лет российского производства также ограничены.

Таким образом, в современном молодежном отечественном кино нет позитивной программы, связанной с уважением к их Родине, а также образца построения молодым человеком программы будущей жизни. Следовательно, современный кинематограф в настоящее время не выполняет воспитательную функцию.

В современной редакции закона «Об образовании в Российской Федерации» имеется указание на обязательную работу с обучающимися по патриотическому воспитанию [10]. После проведенного последовательного анализа практик, существовавших в отечественном кинематографе в советскую эпоху, нами предлагается использовать в дальнейшем при реализации нацпроектов в кинематографической отрасли, культуре и образовании опыт кинематографической традиции социалистического реализма, построенной на изображении в видеоискусстве последовательности успешного профессионального становления, развития судеб и коллективистских ценностно-мотивационных моделей юного труженика, приемлемых для использования в качестве образца для подражания подростками и юношеством и в постсоветскую эпоху [3; 4; 5; 8].

Примечания:

1. Воробьева К.С. Отечественная социология кино: автореф. ... канд. социол. н. – СПб., 2011. – 23 с.
2. Жарикова В.В. Тематико-жанровая структура молодежного фильма: на примере американского и отечественного кино 1930-х–1980-х годов: автореф. ... канд. искусствоведения. – Москва, 2016. – 27 с.
3. Закиров О.А. Исторические фильмы СССР 1936–1946 гг.: патриотическое освещение дореволюционного прошлого средствами игрового кино: автореф. ... канд. историч. н. – Москва, 2011. – 20 с.
4. Иванов Е.Н. Военно-патриотическое воспитание курсантов военных вузов посредством кино: автореф. ... канд. пед. н. – Магнитогорск, 2008. – 22 с.
5. Кошкин А.П., Мельков С.А. Герои и патриоты в современном кинематографе // Власть. – 2011. – № 1. – С. 74–76.
6. Легошина Н.В. Трансформация кинокоммуникации в постсоветской России: дис. ... канд. социол. н. – Москва, 2006.
7. Мелконян К.Ю. Киноискусство как способ освоения социокультурной реальности: социологический анализ: автореф. ... канд. социол. н. – Майкоп, 2011. – 31 с.
8. Огнев К.К. Реалии истории в художественной системе фильма: автореф. ... д-ра искусствоведения. – Москва, 2003. – 49 с.
9. Сергеев В. К., Сергеев В.В. Российская культура на рубеже, на грани, на перепутье. – М.: Серебряные нити, 2008. – 519 с.
10. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся». – Официальный интернет-портал правовой информации. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202007310075> (дата доступа: 10.10.2020).
11. Хотиненко В.И. Новые русские бесы. – М.: «Алгоритм», 2014. – 238 с.

СУПЕРГЕРОЙ В МОЛОДЕЖНОЙ КУЛЬТУРЕ И СОЦИОКУЛЬТУРНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Образ супергероя актуален для отечественной молодежи в целом и особенно – для поколения 90-х и миллениалов. Для формирования личности, выстраивания собственной идентичности, растущему человеку необходим образец для подражания – в семье, за пределами семьи или в искусстве. Так как в связи с изменением структуры семьи во второй половине XX-XXI вв. (моноклеарная семья по Э.Тоффлеру) и с ростом загруженности родителей увеличивается депривация по отношению к ребенку, а также в связи со снижением авторитетности педагогического сообщества в глазах подростка (существенный разрыв между поколениями в интересах, навыках и умениях, все большая ориентированность отечественной культуры с постфигуративной (приоритет знаний предшествующих поколений) на префигуративную (приоритет знаний новых поколений), согласно терминологии М.Мид), подросток ищет образец, модель для самоидентификации в искусстве и нередко не находит ее. В детских фильмах и сказках, авторской литературе данная

модель идентификации может быть представлена в роли Волшебника, Волшебницы, или их модификаций – Карлссона, Каспера, Питера Пэна и др. В данном случае «модель» понимается в традициях В.Я.Проппа, а также в русле психологических исследований: это набор функций и признаков, характеризующих как поведенческие, так и личностные особенности «актера» и достаточных для его распознавания, идентификации как отдельной «структуры». В случае привлекательности или востребованности («продаваемости») модели, она может реализовываться в образах тех видов и жанров искусства и общественной мысли, которые наиболее востребованы адресной аудиторией (заинтересованной в присутствии данной модели в пространстве культуры или социума). Мы рассматриваем данную модель, как существовавшую на протяжении всей истории культуры – от этапа мифологии (например, античной) до этапа пост-постмодернизма и «нового реализма» XXI в. Наиболее характерными, «эталонными» примерами реализации данной модели стали кинематографические образы в середине – второй половине XX в., а также в начале XXI вв. в западной киноиндустрии. Модель характеризуется наличием у актора выдающихся физических и (реже) интеллектуальных аналитических данных, особого «всезнания» или «смекалки» (сверхспособностей), как правило – высокой этики (или убеждений «по ту сторону добра и зла», вызванных глубоким пониманием «вселенской механики»). Основная функция актора – разрешение сложных жизненных ситуаций, восстановление справедливости в безвыходных ситуациях (функция «чудесного помощника»). Можно сказать, что потребность в супергерое – идеальном образце для подражания (с особым, ранее определенным набором функций, прежде всего: «реализация сверхъестественных, не присущих обывателю, способностей; защита и восстановление справедливости; этическая однозначность») – педагогически оправдана, особенно при отсутствии такой фигур среди значимых взрослых внутри или вне семьи (Anderson & Cavallaro, 2002; Cupit, 1996; Martin, 2007; Илюхина & Солодова, 2019). В целом, реализации модели супергероя (в философии представленного в том числе в образе «сверхчеловека») активно обсуждаются не только в художественных жанрах (Беляев, 2017). Вопрос только в том, какое наполнение имеют образы, выступающие реализацией данной модели, каким мотивационно-ценностным потенциалом они обладают, действительно ли персонажи-реализации модели супергероя несут «доброе и вечное» или являются реализацией также и «шиваистской» модели деструктора /аутодеструктора/ «трикстера» (супергерой-разрушитель/ революционер-бунтарь). В данном случае связь с моделью супергероя имеет как Демон Лермонтова и Ларра Горького, так и Данко Горького или Оле-Лукойе Андерсена. Если в культуре данное преломление в конкретном образе модели супергероя с любым «знаком» имеет право на существование, то в повседневной жизни она, в случае ее реализации потребителем соответствующего продукта культуры, приводит данного потребителя к дефектной социализации, асоциальному поведению и, как итог, к размещению в дальнейшем в местах лишения свободы.

1 Сферы культуры и жизни, в которых представлена модель супергерой

Модель супергероя, представление о которой получают отечественные подростки и юношество, воплощается в образах трех основных жанров: через кинопродукцию, через художественные или самодельные тексты (в том числе тексты комиксов, фанфиков – текстовых произведений самодельных авторов по мотивам культовых блокбастеров, аниме и т.п. с узнаваемыми героями), через мультипликационную продукцию и видеоигры (в том числе в виде записей их индивидуальных «прохождений» пользователем - стримов). В последнее десятилетие фанфик (феномен «наивной литературы, прозаическое произведение, созданное «фанатами», поклонниками оригинального произведения массового искусства, состоящее из разделов, глав, включающее образы героев, известных по культовым произведениям искусства – чаще аниме, блокбастеров и т.п., аналог эпигонских продолжений известных произведений литературы в XIX – XX вв.) и стрим (от английского «поток», видеозапись и видеотрансляция «прохождения» пользователем эпизодов компьютерной игры с аутентичными комментариями ее актуальных участников, в силу уникальности комбинации событий и комментариев участников в каждом «прохождении» превращающаяся в самостоятельное зрелищное видеопроизведение) стали популярными жанрами самодельного творчества подростков и молодежи. Образы супергероев являются в данных жанрах центральными. Вероятно, вид искусства и жанр, в котором через художественный образ реализована модель супергероя (а не только эпоха и доминирующее в искусстве направление со своей уникальной идеологией), накладывает свой отпечаток на актуализируемые в образе черты. Модель супергероя может быть реализована не только «художниками» - авторами артефакта, заинтересованными в его «продаваемости», но и лицами, увлеченными сбором «электората» через эксплуатацию данной модели и построенных на ее основе образов (конструирование амплуа, истории об объекте или некоторого объекта, соответствующего представлениям участника электоральной группы об идеале, образце). Во всех данных случаях со стороны реципиента (адресата) возможно как неприятие образа, созданного на основании модели супергероя, так и излишняя эмоциональная вовлеченность в данную парадигму, прежде всего связанная у подростков и юношества со склонностью к аддиктивному поведению (в данном случае идет речь о психологической зависимости, в частности, в среде «фанатов» того или иного произведения, жанра) и с проблемами в самоидентификации (в этом случае модель супергероя позволяет ее получить). Любопытно, что в культуре Постмодерна нередко в роли супергероя выступает также персонаж, в реальном мире испытывающий кризис самоидентификации (характерный комический пример в российском кинематографе – телесериал «Зайцев + 1» М.Пежемского и др.).

Зарубежная кинопродукция (прежде всего студии Marvel Entertainment LLC), в силу ограниченности репертуара отечественных кинофильмов для подростков и юношества, также востребована для данной возрастной группы, но на особенностях конструирования образа и нарратива, связанного с киногероем в данном контенте, мы останавливаться не будем. Отметим, что многочисленные

изданные в традиционном типографском виде в Российской Федерации в последние два десятилетия книги для чтения «для самых маленьких» (романы, повести), раскраски, книги-игры с наклейками, наборы для поделок из бумаги также воспроизводят типичные образы супергероев американской массовой культуры и нами анализироваться также здесь не будут. В немногочисленных случаях в серии «Новые супергерои» могут публиковаться «исторические романы» молодых отечественных авторов, посвященные персонажам отечественной истории, например, русским князьям. Также в магазинах для детей, особенно после просмотра детьми и подростками соответствующих кино- и мультипликационных фильмов, оказываются востребованными новогодние костюмы супергероев для самых маленьких почитателей данного образа (вопрос о традициях косплея как элемента молодежной и даже в отдельных случаях «взрослой» культуры в Российской Федерации мы в данной работе, как и традиции «реконструкторов», не рассматриваем). Отметим также, что при организации турниров по киберспорту и фестивалей косплея в Российской Федерации оказывается востребованной у молодежи и подростков продукция индустрии сувениров с изображением супергероев, а также их воспроизведений в виде пластиковых, резиновых фигурок или мягких игрушек. Можно говорить о реализации механизма фетишизации, свойственной ранним формам религий (почитаемое божество всегда находится с респондентом в виде изображающей его фигурки). Можно говорить, что в данный момент к активной профессиональной жизни в России приходит поколение, родившееся в начале 2000-х гг., выросшее на данных книгах для чтения, книгах-играх о супергероях, а также на фестивалях косплея, особенно популярных в г. Москва в 2010-е гг. Любопытно, что даже на некоторых сериях карт «Тройка» для проезда в транспорте столицы Российской Федерации, которой пользуется в том числе и автор данного материала, неожиданно оказывается воспроизведен профиль одного из супергероев студии Marvel, человека-Росомахи из блокбастера и серии фильмов «Люди Икс». С опорой на образы супергероев проводится реклама новых жилых кварталов для молодежи (строительная группа «Инград», Москва).

2 Исторические корни модели супергероя и ее педагогическая востребованность

Модель супергероя архетипична (не случайно говорят о неомифологизме созданных на ее основе образов и произведений (Алиев, 2015)), она восходит типологически к модели-функции творца (демиурга) в мифологии, наиболее последовательно реализуется при этом в образе «героя» в его изначальном смысле (полубога-получеловека, «полукровки») античной культуры (самый яркий пример – Геракл и его 12 подвигов, смертный близнец из пары Диоскуров Кастор и др.). Можно предположить, что есть художественные жанры, тяготеющие к реализации в системе образов данной модели, а есть – исключаящие ее реализацию. Также есть эпохи, тяготеющие к продуцированию данных образов, а есть – исключаящие любые проявления в персонажах данной модели. Так, модель супергероя присутствует в образах древнего эпоса (Ахилл, Гектор в «Илиаде» Гомера, например). В роли персонажа, завершающего

действие, воздавая персонажам за содеянное ими, в античной трагедии (в данном случае в функции «супергероев» выступают Боги или Близнецы Диоскуры – Кастор и Поллукс), в отечественном былинном творчестве (былинные богатыри, плавно перекочевавшие из народного творчества в отечественную мультипликацию советских, а затем и постсоветских лет: Алеша Попович, Добрыня Никитич, Илья Муромец, Ставр Годинович и др.), может быть представлен почти в любом высоком жанре литературы эпохи классицизма (например, пьеса «Натан Мудрый» и его главный герой у Г.Э.Лессинга), в предреволюционной и революционной литературе (А.И.Тургенев «Накануне», Н.Г.Чернышевский «Что делать?», Э.-Л.Войнич «Овод», А.М.Горький «Песнь о соколе», «Песнь о Буревестнике», «Старуха Изергиль», баллады Н.Тихонова, поэзия И.Сельвинского и Э.Багрицкого). Аналогичный образ присутствовал в литературе соцреализма – как в романном жанре, так и в кинематографе 1930-1940-х гг. Например, Павка Корчагин из романа «Как закалялась сталь» Н.Островского и из одноименного киносериала режиссера Н.Мащенко (1973), герои произведений о Великой отечественной войне (в том числе одноименный персонаж книги про бойца «Василий Теркин» А.Т.Твардовского), произведений о революции и гражданской войне (А. Серафимович, «Железный поток», Ю.Трифонов, «Отблеск костра»), об освоении целинных и засушливых почв (Ю.Трифонов, «Утоление жажды» и др.), о социалистическом строительстве в 1940-1960-е гг. (А.Фадеев, «Черная металлургия» и др.). Затем в литературе и кинематографе наступила эпоха «безгеройности» (главные герои романов и повестей Ю.Трифорова («Дом на Набережной», «Обмен»), персонажи драматургии А. Вампилова («Утиная охота», «Прошлым летом в Чулимске» и др.), герои деревенской прозы В.Белова, В.Астафьева, произведений В.Ерофеева («Москва-Петушки», «Василий Розанов глазами эксцентрика»). Лучшее всего описал данный процесс ухода героического А.Башлачев, обозначив временной период «безгеройности» (отсутствия «Колокола») как «время колокольчиков».

Данный процесс исчезновения образа далеко не случаен. «Уход» образа связан с общим разочарованием общества, снижением веры в этику и в героическое, с девальвацией горьковского «В жизни всегда есть место подвигу», с завершением эпохи антропоцентризма. Можно предположить, что одновременно с уходом из произведений (и авторского сознания) образов, созданных по модели супергероя, в литературе растет число произведений комического жанра или существенно повышается её социальный накал, снижается установка на конструктивное созидание действительности.

Модель и образы супергероя могут быть использованы и активно используются в воспитании детей и подростков с целью формирования поведенческого стереотипа, ценностно-мотивационной системы (Cupit, 1996; Anderson & Cavallaro, 2002; Martin, 2007; Джей, 2018). Показательно, что при исчезновении данных образов из культуры в определенные периоды снижается и этический, воспитательный потенциал произведений культуры в целом. Необходимо отметить, что западноевропейская и американская педагогика активно использует воспитательный потенциал модели и образов супергероя, учитывая при этом и «анамнез жизни» персонажа-супергероя (как правило, он

формируется в киносюжете из социально стигмированного индивидуума, в том числе ребенка-подкидыша, и может быть полезен для самоидентификации и успешной социализации детей с аналогичной судьбой (Fradkin, Weschenfelder & Mattar Yunes, 2017). В периоды исчезновения данного образа из произведений культуры становится востребованной обратная, релятивистская модель этики и поведения. Если в центре произведения нет положительного образа, воспринимающему его подростку не с кем себя соотнести (Боровикова, 2016). Такая особенность проявляется в литературе в произведениях Ю.Трифонова, например: при соотнесении себя с главным героем его прозы, в частности, романа «Дом на Набережной» (Вадькой Батоном или его другом, претендующим на роль супермена, Левкой Шулепой), читающий постепенно начинает осознавать, что вслед за персонажем постепенно оказывается вне этики. А главный идеальный персонаж, образ которого близок к модели супергерое – Антон Овчинников – еще в юном возрасте погиб.

В целом, можно сказать, что культуре позднего Модерна (до 1960-х гг.) и Постмодернизма (вторая половина XX в. – начало XXI в.) интерес к модели супергероя, согласно ее свойствам, не должен быть присущ. Присущий «легенде образа» пафос гуманизма и «справедливости для всех» утрачивается или кажется комичным, образ «Бога на машине» из античных трагедий (воздающего персонажам по их делам и разрешающего все проблемы) оказывается уже нереален или не востребован. Хотя, как это не парадоксально, массовая культура, запаздывающая по сравнению с фронтменами высокого искусства по используемым художественным средствам и идеям, характеризующаяся консервативностью, его активно эксплуатирует. Но и в массовой культуре данный образ становится совместимым с комически сниженным образом озорника-трикстера, ниспровергателя традиционных ценностей (наиболее характерные образцы-пародии: за рубежом - фильм «Маска» Ч.Рассела и Л.Гутермана, в России – сериал «Зайцев + 1» М.Пежемского и др.), реализуется так называемая «двойная идентичность» героя (Самойлова, 2013, стр.23). т

3 Реализация модели супергероя в отечественном кинематографе

Обратимся к истории реализации модели супергероя в образах постсоветского отечественного кинематографа 2000-х – 2010-х гг., а также в Интернет-чтении для подростков на русском языке (фанфики, комиксы).

Отсчет постсоветской истории возвращения данной модели для конструирования образов персонажей идет от боевиков 1990-х гг., например, кинофильмы «Брат» (1997) и «Брат-2» (2000) А.Балабанова. Можно сказать, что модель супергероя возвращается в культуру первоначально через образ современного «Робин Гуда», чаще – с позиций общества - антигероя, в том числе «вора в законе» («Бандитский Петербург» В.Бортко, А.Константинова и др.).

В 2000-2010 гг. в кинематографе происходит трансформация воплощений данной модели (Борисов, 2010). Примером новейших образцов супергероя являются молодой полицейский Гриша (А.Петров) в сериале «Полицейский с Рублевки» И.Куликова, Меглин (А.Хабенский) в детективном сериале «Метод» Ю.Быкова. Необходимо отметить, что, имея «сверхспособности», высокую этику, оба названных персонажа все же оказываются двойственными: с позиций

общества они не являются нормативными поведенческими образцами: героя А.Петрова постоянно ссылают в другой отдел из-за допущенных им превышений служебных полномочий, герой А.Хабенского является психически больным человеком и преступником-убийцей в прошлом. В образах данных персонажей присутствуют выраженные приметы этического релятивизма, что классическому супергерою американского кино как прототипу было изначально несвойственно. Примеры супергероев в 2000-е – 2010-е гг. в кинематографе редки, в основном в данной роли выступают представители правоохранительных органов, следователи, «сыщики» (иногда – женщины: например, в сериале «Каменская» Ю.Мороза и А.Марининой) как защитники и гаранты социальной справедливости, законности и порядка. Вопрос о формирующем образ женщины-супергероя в кино- и медиапродукции чертах особенно активно обсуждается в зарубежной науке (Baker & Raney, 2007; Curtis & Cardo, 2018; Green, Howell & Schubart, 2019; Schubart, 2019). Вне детективной тематики образ супергероя, как правило, в новом кино отсутствует или сопровождается комическими лейтмотивами, которые снижают образ, но, согласно наблюдениям исследователей, связаны с эффектом карнавализации и объединяют социум (Самойлова, 2013, стр. 22-23). Супергерой традиционно присутствует в отдельных фильмах о военных событиях, где образы персонажей иногда все еще близки модели супергероя (Боровикова, 2020, стр. 10), как это было в отечественной кинопродукции послевоенных лет. Характерный не-герой поколения показан в фильме «Духless» Р.Прыгунова по роману С.Минаева «Духless. Повесть о ненастоящем человеке» (разочарованный молодой человек с установкой эскейпизма, бегства из общества, отрицания общественного уклада). В подростковом кино данные образы отсутствуют. Имеются отдельные успешные кинопроекты в жанре фэнтези, совмещенном с жанром детектива: кинофильмы «Ночной дозор» (2004) и «Дневной дозор» (2005) Т.Бекмамбетова, телесериал «Пятая стража» (2012 – 2016) В.Пичула и др., также связанные с мотивами детективной и правозащитной деятельности и не всегда этически однозначными героями (многие из них осуществляют свою деятельность супергероев, обладающих особым даром, как бы в наказание за ранее допущенную провинность).

Таким образом, в мире этического и поведенческого релятивизма юношество теряет образец, который в условиях проблем в семье и недоверия к педагогическому окружению данной возрастной группе взять за пределами искусства более негде.

Как подростки и юношество (особенно нуждающиеся в образах для самоидентификации) восполняют недостаток положительных образов в отечественном кино и современной литературе?

Лакуны заполняются с помощью просмотра зарубежной кинопродукции, через чтение самодеятельной интернет-литературы в жанре и стилистике фанфиков (тексты «наивной литературы» по мотивам, как правило, культовых произведений кино- и мультипликационного искусства), с помощью видеоигр и их «прохождений»-стримов с авторскими комментариями игроков, с помощью конструирования себя по внешним критериям супергероя (увлечение фитнесом,

бодибилдингом), через восприятие как супергероя деятеля искусства или политического (в том числе протестного) лидера.

Остановимся на каждом из данных путей поиска супергероя современным поколением миллениалов (подростками и юношеством, рожденными в конце 1990-х гг. и после 2000 г.).

Среди комиксов (Алиев, 2015; Дмитриева, 2015) наиболее востребованы жанры манга, в которых в качестве супергероя представлены персонажи традиционной японской культуры или герои аниме (Полякова, 2004). В текстах фанфиков, как правило, образы главных героев также принадлежат первоисточнику из аниме, причем это может быть как суперперсонаж с наличием черт нечеловеческого существа, так и тинейджер (в том числе девушка), наделенный особыми способностями и, прежде всего, волей, негибкостью, бесстрашием по отношению к гибели (ценностные качества личности в рамках японской культуры). Часто главным героем фанфиков является излюбленный российскими подростками персонаж Наруто (как таковой, не являющийся супергероем, но претендующий на данную роль).

В компьютерных играх образ супергероя традиционен. При этом вопрос о положительном или негативном влиянии данного продукта на потребителя все еще дискутируется (Керделлан & Грезийон, 2006; Липков, 2007; Макгонилаг, 2018; Ветушинский, Салин, Галанина & др., 2018). Это могут быть локальные игры по образцу различных выпусков Action-adventure «Ведьмак» производства CD Projekt RED по мотивам романов А.Сапковского или сетевые игры по образцу наиболее популярной среди российских подростков игры «Dota 2» в жанре multiplayer online battle arena, разработанной Valve.

Различия в реализации модели супергероя в образах персонажей различных жанров наглядно проявляются как в фанфиках и манга, так и в компьютерных играх. Классификация может быть составлена по принципу процентного соотношения «человеческого» и «хтонического» (черт монстра) в персонаже. Немаловажен тот факт, что слияние человеческого и монстрообразного также является архетипической чертой, приходит в современную культуру из мифа и бессознательного. Так изображали божеств-демиургов все основные политеистические ранние сообщества (Египет, Месопотамия, Древняя Греция и др.). Чудовища встречают человека в момент оценки его жизненного пути в «Тибетской книге мертвых». В культурах, придерживающихся религиозных представлений о реинкарнации, в нечеловеческое существо может быть превращен греховный человек после смерти. Наличие образов чудовищ характерно для эстетики сна, нередко используемой в произведениях искусства, а также для эстетики нравоучительной сказки. В сюжетике некоторых мифов и нравоучительных сказок в любой культуре имеются разновидности повествования, где рассказывается, что греховный (порочный, злой, горделивый, ленивый и др.) человек на время перевоспитания (или навсегда) превращается в чудовище, некое хтоническое существо (миф об Арахне и Афине в античной Греции, сказки Андерсена в Западной Европе, интернациональный сюжет «Аленький цветочек», трансформация данного сюжета в мультипликационном фильме «Шрек» Э. Адамсона, В.Дженсон (Dreamworks Pictures) и др.).

Можно говорить об активном влиянии на образ супергероя в сетевой компьютерной игре «Dota 2», прежде всего, мифологии и ранних религиозных систем. Именно данные влияния задействуют в подростковой психике ее глубинные слои и пользователь игры, сам не понимая, почему, теряет часы и дни в виртуальных битвах. Доказано нашим пятилетним лонгитюдом (2012 – 2017 гг.), наблюдениями за пользователями стримов (в исследовании участвовало более 250 информантов), что к окончанию учебного заведения высшего профессионального образования молодой человек зачастую имеет равное число часов, выставленное в дипломе о высшем образовании, и часов, зафиксированных в стримах, проведенных за игрой (Кузина Н.В. & Кузина Л.Б., 2017; Кузина Н.В. & Кузина Л.Б., 2018, Кузина, 2016). Средний пользователь в США, например, регулярно проводит за компьютерными играми 13 часов в неделю (Макгонигал, 2018, стр. 15). Можно говорить о возрождении в эстетике данной игры основных типажей сакральных существ, в том числе мотивики «гигантомахии», «битвы Богов» (в понимании истории античной культуры). Помимо самоидентификации с супергероем «хтонического» типа, пользователь игры получает установку на действия, предусматривающие коллективный вооруженный захват неких виртуальных объектов (значимых принадлежащих виртуальному врагу построек, населенных пунктов).

Если главный герой «Ведьмака» и персонажи фанфиков на тему жизни тинейджеров обладают человеческим обликом на 90 %, то персонажи сетевой игры «Dota 2», например, далеко не всегда могут быть соотнесены с образом человека. Как и в античной мифологии, образы женщин-персонажей, наделенных чудесными качествами, всегда прекрасны (связь с образом богинь), образы персонажей, не идентифицируемых по полу или имеющих мужские имена и некоторые гендерные признаки в одежде и в физиологии, имеют архетипическое сходство с образами хтонических мифологических существ античной или средневековой культуры (образы бестиариев).

Можно говорить о том, что пользователям игр в реальном мире недостает уверенности в своих силах в противостоянии жизненным обстоятельствам. Защитой для них является обличье монстра. Данный прецедент, возможно, связан с формированием модели взаимоотношений с миром согласно диаде Э.Берна – «я плохой» - «мир плохой», когда подростку кажется, что эффективные воздействия на возникающие ситуации можно осуществлять, только превращаясь в монстрообразное существо.

Востребованной оказывается кинопродукция о достигших успеха деятелях спорта: например, фигурного катания, хоккея («Лёд», «Стрельцов» И.Учителя, «Молодежка» С.Арланова, А.Головкова), в образах которых также проявляется некоторый минимальный набор характеристик супергероев. При отсутствии данных кинопроизведений, роль супергероев выполняют реальные представители спорта высоких достижений (отсюда востребованность в Российском медиапространстве образов девушек-победительниц чемпионатов фигурного катания и др.). Характерной чертой эпохи является включение данных реальных образов в художественное пространство, в основном в мюзиклы, построенные на сюжетах сказок, где представительница спорта

высоких достижений выступает в роли супергероини («Спящая красавица», ледовое шоу Т.Навки с участием А.Загитовой; «Золушка», ледовое шоу Е.Плющенко с участием Ю.Липницкой, А.Сотниковой). Данные мюзиклы сращивают реальность и искусство, они востребованы в детской и подростковой аудитории в качестве новогодних постановок, близких жанру мираклей.

Вслед за образами супергероев-представителей спорта высоких достижений, преодолевающих себя в тренировках, в среде юношества становится распространенной установка на выстраивание своего тела по образцу телесности супергероя (активные занятия фитнесом, бодибилдингом). Можно сказать, что интерес к фитнесу и тренажерным залам также связан с распространением в массовой культуре культа супергероя и внешнего подражания ему. Вопрос о соотносительности образа супергероя и спортивных тренировок также поднимается в современной молодежной науке (Nambi, Virani, Jones & Ballantyne, 2019; Mortensen, Fuster, Mehran, Baber & Falk, 2019). Одежду супергероев нередко напоминают выпущенные под известными мировыми брендами костюмы для тренировок, бега, фитнеса.

Последний тип супергероя, занимающий лакуну отсутствующих в искусстве образов, - образ политика (то есть супергероя, утешителя всех страждущих, умеющего созидательными усилиями изменить социальную и природную реальность). По данному типу строятся образы как системных политиков, так и представителей социального протеста. Любопытно, что в пародиях на Д.Трампа нередко он изображается в костюме супермена – то есть электорат чувствует данное сходство образов. В целом образ Президента-супергероя, спасающего государство, традиционен для массовой американской культуры (Трепакова, 2007, стр. 43-44).

Наиболее характерные персонажи в политике, построенные на образе супергероя, – это первые лица нашего государства, прежде всего фигура Президента.

Использование политтехнологий и архетипа супергероя очевидно и при конструировании образа протестных деятелей, которые ориентированы на сбор электората возраста подростков и юношества. Черты супергероя активно использует при проектировании образа А. Навальный, в том числе в популистски выстроенных оборотах речи («Привет, это Навальный!»), в постулируемых ценностях (ориентация на интересы молодых, их будущее и на социальную справедливость), в оформлении протестных акций (используются контрастные цвета, воспроизводящие образ супермена, приковывающие молодежную аудиторию), быстрое перемещение, мобильность (по аналогии с суперменом, находящимся там, где нужна помощь в противостоянии «злу») и др.

Таким образом, можно констатировать, что при отсутствии канонических реализаций модели супергероя в образах персонажей произведений официальной (ангажированной) современной отечественной культуры для подростков и молодежи (они появляются в последнее время только в кинофильмах для молодых о спорте высоких достижений – «Лед», «Стрельцов»,

«Молодежка» и др., а также в детективном жанре и изредка в жанре фэнтези) и при общем ее «нигилизме», в силу востребованности данной модели как образца для самоидентификации, юношество самостоятельно воспроизводит или ищет данную модель и данные образы в компьютерных играх, создает видеостримы игр с собственным «изводом» данной модели и данных образов, порождает произведения «наивной литературы» по мотивам зарубежных культовых произведений искусства, пытается выстроить собственный повседневный образ в соответствии с внешними признаками супергероя (активнейший интерес к фитнесу и т.п.), увлекается культовыми фигурами из спорта высоких достижений. Сам образ супергероя наиболее успешно используется в политтехнологиях, обеспечивая поддержку со стороны электората (прежде всего со стороны молодежной аудитории), причем как в официальной политике, так и – не менее активно - лидерами протеста.

Необходимо серьезное внимание уделить деятельности отечественной кинематографии, способствовать качественному ее обновлению, прежде всего в части патриотического воспитания подростков и юношества, формирования гордости за историю и культуру своей страны, воссоздания присущей отечественной культуре традиции «героического», выраженной прежде всего в образцах искусства первых советских пятилеток (в литературе, кинематографе, живописи и скульптуре) и направленной на созидание и культивировавшей образ супергероя - стахановца, передовика производства, совершающего невозможное, участвуя в индустриализации, развитии сельского хозяйства, в крупнейших комсомольских стройках. Таков супергерой «по-русски» в нашей исторической традиции: в первую очередь, это человек труда, преобразующий действительность своими деятельными усилиями. Важно, что формирование данного образа в послереволюционной России исторически совпало со становлением образа супермена в американской культуре в момент Великой Депрессии. Очевидно, образ супергероя в современной российской культуре может быть развит через реабилитацию и восстановление сформированного в раннем советском искусстве понятия «героического». Требуется очень внимательная и кропотливая работа с возможностью привлечения ведущих научных кадров отечественной фундаментальной науки, специализирующихся на данных вопросах. В частности, большой опыт накоплен в Центре исследования проблем безопасности Российской академии наук.

При отсутствии выросших на своей, а не привнесенной, художественной традиции, образов супергероев в современном отечественном искусстве, формирующих мотивационно-ценностную систему молодого человека, есть риск потерять молодое поколение, так как данные технологии – привлечение электората через архетипические образы – могут быть использованы и с целью дестабилизации и создания угроз национальной безопасности (Опалев, 2015; Опалев, 2018).

Примечания

1. Anderson, K. J. & Cavallaro, D. (2002). Parents or Pop Culture? Children's Heroes and Role Models. *Journal Childhood Education*, 78 (3), 161-

168.<https://doi.org/10.1080/00094056.2002.10522728>

2. Baker, K. & Raney, A.A. (2007). Equally Super?: Gender-Role Stereotyping of Superheroes in Children's Animated Programs. *Mass Communication and Society*, 10 (1), 25-41.<https://doi.org/10.1080/15205430709337003>

3. Cupit, C.G. (1996). Superhero Play and Very Human Children. *Early Years. An International Research Journal*, 16 (2), 22-25.<https://doi.org/10.1080/0957514960160206>

4. Curtis, N. & Cardo, V. (2018). Superheroes and third-wave feminism. *Feminist Media Studies*, 18 (3), 381-396.<https://doi.org/10.1080/14680777.2017.1351387>

5. Fradkin, C., Weschenfelder, V. & Mattar Yunes, M.A. (2017). The pre-cloak superhero: A tool for superhero play and intervention. *Pastoral Care in Education. An International Journal of Personal, Social and Emotional Development*, 35 (2).<https://doi.org/10.1080/02643944.2017.1306874>

6. Green, St., Howell, A. & Schubart, R. (2019). Introduction: 'As if': women in genres of the fantastic, cross-platform entertainments and transmedial engagements. *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies*, Issue: 'As if': women in genres of the fantastic, cross-platform entertainments and transmedial engagements, 33 (2), 153-159. <https://doi.org/10.1080/10304312.2019.1569381>

7. Martin, J. F. (2007). Children's attitudes toward superheroes as a potential indicator of their moral understanding. *Journal of Moral Education*, 36 (2), 239-250.<https://doi.org/10.1080/03057240701325381>

8. Mortensen, M.B., Fuster, V., Mehran, R., Baber, U. & Falk, E. (2019). Reply: "Zero": The New Superhero or Superhero in Training? *Journal of the American College of Cardiology*, 74 (18), 2331-2332. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2019.09.001>

9. Nambi, V., Virani, S.S., Jones, P.H. & Ballantyne, C.M. (2019). "Zero": The New Superhero or Superhero in Training? *Journal of the American College of Cardiology*, 74 (18), 2331. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2019.08.1033>

10. Schubart, R. (2019). Bulk, breast, and beauty: Negotiating the superhero body in Gal Gadot's Wonder Woman. *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies*, Issue: 'As if': women in genres of the fantastic, cross-platform entertainments and transmedial engagements, 33 (2), 160-172. <https://doi.org/10.1080/10304312.2019.1569382>

11. Алиев, Р. Т. (2015). Комиксный герой как отражение неомифологической парадигмы американской массовой культуры. PhD Thesis, Астрахань. 18.

12. Беляев, Д. А. (2017). Культурно-философская экспликация идеи сверхчеловека: Doctor Thesis, Белгород, 41.

13. Борисов, С.И. (2010). Героический образ в жанрах "боевик" и "фильм-комикс" в начале XXI века в кинематографиях США и России. PhD Thesis. Москва, 26.

14. Боровикова, Н. М. (2020). Образ военнослужащего в российском и англо-американском кинематографе XXI века: массовая культура и стереотипы. PhD Thesis. Саратов, 20.

15. Боровикова, Н.М. (2016). Видеопродукция как инструмент

конструирования культурной идентичности. Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные науки. 2, Тула, 180-186.

16. Ветушинский, А.С., Салин, А.С., Галанина, Е.В. & др. (2018). Видеоигры: Введение в исследования. Томск: Издательский дом Томского государственного университета, 394.

17. Джей, М. (2018). Сверхнормальные: Истории, которые делают нас сильнее. Перевод с английского О. Медведь. Москва: Манн, Иванов и Фербер, 379.

18. Дмитриева, Д. Г. (2015). Век супергероев: Истоки, история, идеология американского комикса. Москва: Изотека, 317.

19. Илюхина, Ю. В. & Солодова, М.Г. (2019). Школа супергероев: Образовательная программа по формированию у детей старшего дошкольного возраста предпосылок медиакомпетентности. Краснодар: Экоинвест, 203.

20. Керделлан, К. & Грезийон, Г. (2006). Дети процессора: Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых. Перевод с французского А. Луцанова. Екатеринбург: У-Фактория, 272.

21. Кузина, Н.В. & Кузина, Л.Б. (2017). Сетевой гейминг как альтернативный мир в подростковой и молодежной контркультуре. Тенденции и перспективы развития социотехнической среды. Материалы III международной научно-практической конференции. Москва, 496-499.

22. Кузина, Н.В. & Кузина, Л.Б. (2018). К вопросу о пользе и вреде киберспорта: Игроки в «Dota 2» как представители контркультуры - судьбы и психологические особенности личности (Скрининг 2017 г.). Психолог, 3, 19-31.

23. Кузина Н.В. (2016). Секты и геймерские сообщества как зоны социальных экстремистских угроз: Пути предотвращения и реабилитации. Наука Красноярья, 5 (4), 8-29.

24. Липков, А.И. (2007). Ящик Пандоры. Феномен компьютерных игр в мире и в России. Москва: Издательство ЛКИ, 184.

25. Макгонигал, Дж. (2018). Реальность под вопросом: Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. Перевод с английского Н. Яцюк. Москва: Манн, Иванов и Фербер, 380.

26. Опалев, А.В. (2018). Этика обеспечения информационной безопасности. Социально-гуманитарное образование, 2 (2), 84-87.

27. Опалев, А.В. (2015). Причины радикализма в молодежной среде современного российского общества. Вестник академии экономической безопасности МВД России, 6, 31-34.

28. Полякова, Кс. В. (2004). Становление семиотической системы американского комикса и японского манга. PhD Thesis, Санкт-Петербург, 18.

29. Самойлова, В. Е. (2013). Трансформация образа трикстера в современной массовой культуре. PhD Thesis, Санкт-Петербург, 27.

30. Трепакова, А. В. (2007). Ценности американского кино: Жанры, образы, идеи. Москва: Книжный Дом Университет, 111.

ЦИВИЛИЗАЦИОННЫЕ ЦЕННОСТИ, ПУТИ АДАПТАЦИИ И ИНДУСТРИЯ ДЕТСКИХ ТОВАРОВ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ: ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

1. Культура детства и этноцивилизационные традиции адаптации к среде

Культура детства и восприятие ребенка – важный вопрос для выделения исторических эпох и культур. Как правило, с переходом в следующую историческую эпоху в истории человечества менялось и восприятие детства. Биологические теории длительное время соотносили поведение ребенка и поведение животных в естественных условиях. Наибольших успехов достигла школа этология, в том числе К. Лоренц, внесший в биологические науки и психологию понятие импринтинга (запечатления). Теория социального научения (Дж. Уотсон и др.) следовала идее, что человека делает человеком среда. Бихевиоризм объясняет становление детей влиянием на них поведения и указаний взрослых. При этом выделяются три типа социального обучения: классическое, оперантное обусловливание и подражание. Наиболее перспективным для данного исследования, наряду с бихевиористским, является видение взросления и становления в трудах Э. Эриксона, выделившего 8 стадий психосоциального развития личности, на каждой человек испытывает специфический кризис (должен решить некую задачу социализации), в том числе к детству и юности относятся следующие: до 1 года – доверие – недоверие; 1–3 лет – чувство независимости – ощущение стыда и сомнения; 3–6 лет – инициативность – чувство вины; 6–12 лет – трудолюбие – чувство неполноценности; 12–19 лет – идентичность – кризис идентичности [85]. Наиболее достоверно процесс взросления ребенка и его умственного развития описан Жаном Пиаже, согласно которому ребенок / юноша в развитии проходит четыре периода: 1) чувственно-двигательный (сенсомоторный) – от рождения до 2 лет; 2) дооперационный (2 – 7 лет); 3) период конкретного мышления (7 – 11 лет); 4) период формально-логического, абстрактного мышления (11-12 – 18 лет и далее) [52]. Центральный вклад в изучение процесса взросления внес Л.С. Выготский. Он сформулировал основные законы психического развития ребенка (закон о несовпадении ритма психического развития с ритмом реального времени; закон метаморфозы; закон неравномерности; закон высших психических функций), определяющие движущую силу развития – обучение, ввел в научный оборот и в педагогику понятие «зона ближайшего развития». Все внутренние процессы, согласно Л.С.Выготскому, являются продуктом интериоризации: вначале они зарождаются в прямых социальных контактах ребенка со взрослыми (то есть из наблюдения за взрослыми и из подражания им), затем «врастают» в детское сознание, становясь внутренними процессами.

Важно отметить, возвращаясь к национальной специфике вопроса о детстве, что особенностью русской цивилизации (на фоне западноевропейской и мировой истории) является «факт географический» (П.Я.Чаадаев), состоящий не только в протяженности географического пространства, но и в том, что сложные климатические условия нашей страны во многом определяют и ценностные цивилизационные установки ее населения. Данные идеи пришли в культуру из

направления географического детерминизма, активно развивавшегося вплоть до начала XX века и породившего к жизни в том числе современные идеи геополитики. Смысл географического детерминизма для российских территорий в целом состоит в том, что в силу сложного климата и невысокого плодородия почв русская культура имела прикладной характер, сопровождала труд, а не обслуживала досуг. Культура Российской цивилизации не была культурой свободного времени (как, например, в Греции в эпоху Античности, даже в Средневековой Европе). На Руси культура возникла как сопровождение труду. Даже когда труд на земле из-за климатических условий (зимой) был невозможен, девушки за прялкой при лучине пряли нить и пели, чтобы скоротать долгие вечера. Культурой свободного времени стала только культура дворян, «освобожденных» от тяжелого полевого труда благодаря крепостному праву, а затем и, как ни странно, культура пролетариата (принцип посменной работы и фиксированного выходного дня) в период развития мануфактурного производства и становления капитализма. Культура досуга наиболее укрепилась в городской среде. Конфликт традиционной народной культуры труда и европеизированной культуры свободного времени у дворян проявился во многих аспектах. Данные культурные слои общества различались и теми традициями, которые передавались детям. В том числе и в сфере игр и игрушек [11, 14, 23, 25, 26, 28, 37, 47, 50, 51, 72 и др.]. Если большую роль для ребенка знати играли дорогие фарфоровые куклы, макеты взрослой нарядной одежды, знаков власти, войны (макеты вооружения и солдат), то для ребенка их крестьянской среды игрушками становились объекты природного мира, части высушенных растений и трав, фрагменты домашнего инвентаря (скалочка), фрагменты останков животных, что повсеместно отражалось и в народных русских сказках, а также сказках малых народностей, проживавших на территории Российской Империи, а затем СССР). Крестьянский ребенок мог вообразить за любым предметом быта нужную ему игрушку. В условиях сложной природной среды игра и игрушка в русском крестьянстве, которое было основным «классом» на Руси вплоть до XX века были средством ненавязчиво научить маленького ребенка (от года до пяти лет, а затем, особенно к 7-9 годам, он становился полноценным работником – вспомним некрасовское «мужичок с ноготок») ремеслам (например, столярному), тяжелому полемому труду, уходу за животными. Данная установка и взгляд на ребенка как на полноценного помощника до сих пор бытует в российской деревне. Народ очень давно отметил (как это теперь изучается в возрастной и детской психологии), что при взрослении ребенка существуют сензитивные периоды, в которые обучение тем или иным навыкам облегчено. Более того, существуют так называемые «окна» во взрослении, в которые только и возможно обучение тем или иным навыкам. Если данный период пропущен, то впоследствии научение может не произойти. В педагогике считается, что игра является главным занятием ребенка в тот период, когда кора головного мозга еще не получила полного развития (до подросткового возраста, до школы) и более продуктивным для ребенка является наглядно-образный, эмоциональный путь познания мира с помощью впечатлений, которые даны через органы чувств. Чем большей наблюдательности будет научен ребенок в

такие периоды и чем больше внимания и возможности экспериментировать с предметами окружающего мира он получит, тем более успешным затем будет путь логического познания. Каждый психолог и педагог знает, что при взрослении необходимо опираться на понимание того, какие задачи встают перед ребенком при формировании навыков – для зоны ближайшего и для зоны отдаленного развития. Можно отдельно указать на факт, что игра и игрушка в таком возрасте с учетом сенситивных периодов может либо помогать создавать больший контакт с миром, либо быть функциональной – обучать ремеслу или развивать те или иные органы чувств (мелкую моторику, например, в случае конструкторов или мелких предметов игры; цветоразличение в случае использования деталей игрушки с тонкими градациями цвета).

Наиболее трудоемкими и необходимыми для выживания в сложных природных условиях, в Нечерноземье, является умение строить жилище и умение выращивать пропитание (растительный и животный мир). Данные игры и игрушки будут наиболее функциональными и наиболее полезными, если рассматривать игру не как факт досуга, а как факт обучения и социальной адаптации.

Говоря об индустрии детских товаров и анализируя понятие цивилизация и цивилизационные ценности [21, 22, 30 - 32, 42, 44, 45, 48, 53, 61, 62, 66, 68, 69, 71, 74, 77 – 82 и др.], мы предлагаем следующую парадигму: в эпоху смены интеллектуальных и политических парадигм самый надежный вектор развития – опора на оздоравливающие и улучшающие качество жизни педагогические и воспитательные технологии [8, 11, 20, 29, 39, 42, 56, 58, 59, 73, 78 и др.] и прежде всего – на цивилизационно заданные стратегии выживания, сформированные различными популяциями человека на данной территории в течении тысячелетий в зависимости от природно-климатической зоны и специфики традиций построения коллектива, принципов социального сосуществования, устанавливаемых государственных законов. Именно природно-климатические зоны формируют антропологический фенотип, имеют сильнейшее влияние на гены, навыки социальной деятельности, представления о красоте и целесообразности, культурные стереотипы (как повседневности, так и высокой культуры) [83].

Необходимо осознавать, что индустрия детских товаров, помимо удовлетворения запросов растущего организма и формирующейся психики, должна обеспечивать преемственность традиций адаптации и выживания популяции человека в данной природной зоне. Чем лучше адаптирован человек к природным факторам зон проживания, чем лучше умеет использовать данные ему возобновляемые природные ресурсы и рачительно хозяйствовать, тем более перспективной является данная цивилизация.

Ценностные системы цивилизации формируются именно как способ сохранения формировавшихся тысячелетиями путей адаптации к агроклиматической природной зоне проживания. Только привитие их детям обеспечить преемственность традиции и выживание любой цивилизации в связи со сложившимися хозяйственно-культурными типами.

В качестве примера может быть приведен быт народов арктической зоны Российской Федерации. С целью улучшения условий жизни детям и подросткам в 1950-2000-е годы XX в. было предложено не кочевать вместе с родителями вслед за скотом, а пребывать в домах-интернатах, изучать традиционные для школ средней полосы России учебные предметы. Результатом стал разрыв между поколениями, утрата традиционных ремесел и умений (рыболовство, строительство жилья, скотоводство), как следствие – потеря смысложизненных ориентаций, интернет-зависимости, склонность к алкоголизму, повышение уровня преступности и формирование «лишних людей», «потерянного поколения» российского Севера. В данном случае к таким последствиям привел неучет при воспитании ребенка ценностей данной агроклиматической зоны (в которой важнее для ребенка был тренинг выживания и раннее практическое вовлечение в труд взрослых, чем пребывание в зоне повышенной комфортности, дезадаптирующей относительно тяжелых условий биологической среды).

Цивилизационные ценности определяют прежде всего приемлемые, возможные и достаточные для выживания виды труда, присущие популяции человека, проживающей на данной территории. Цивилизации различаются агроклиматическими условиями, используемыми природными ресурсами, рационом продуктов питания (цивилизационный / национальный пищевой код), охватом территории, длительностью существования, антропофизиологическим типом населения и укладом жизни (в том числе определяющим продолжительность жизни, особенности адаптации к среде), принятыми способами производства, созданным и оставленным наследием в области технологий и материальных/нематериальных артефактов. Все они возникают в результате акта осознанного труда. Труд является необходимым для выживания и различается в зависимости от агроклиматических условий региона. Для выделения цивилизаций и классификации ценностей необходим учет типа агроклиматической зоны, количество имеющихся на территории ресурсов, плотность и специфику (стратификацию) народонаселения, тип политического устройства и требующиеся для поддержания существования в данной агроклиматической зоне виды труда (агродеятельность, скотоводство, ремесла и производство, строительство, типы кооперации и мотивации к труду и др.).

Предмет труда включает: сырьевые материалы; средства труда; затраты живого труда. Необходимо учитывать, что физически ребенок складывается и основные условные рефлексy формируются до 14 лет (в том числе к 14-ти годам складывается в зависимости от преобладающих занятий ребенка и облик / мышечный состав / моторика руки, формируется закаленность или уязвимость по отношению к природным факторам), поэтому приучение к труду, климатической зоне (закаливание), к традиционным видам занятости на территории, к ремеслам должно быть как можно более ранним, происходить уже в игре – еще до пяти лет в дошкольном периоде. В этой связи необходимо предоставлять в пользование ребенку с раннего возраста те предметы, орудия труда, модели объектов живой природы, техники, с которыми он будет взаимодействовать во взрослом возрасте.

Профессиональная ориентация, как и приучение к климатическим и ресурсным особенностям территории проживания должна иметь как можно более ранний и глубокий, разнообразный характер. Причем первыми в игровой мир ребенка должны входить наиболее трудоемкие, но не требующие специализации виды трудовой деятельности (уход за животными и их выпас, уход за растениями и обработка почвы; инвентарь для этих целей и др.). Ребенок не должен начинать ознакомление с профессиональными видами деятельности с малозатратных и в прошлые два десятилетия ажиотажно высокодоходных видов деятельности в сфере услуг (игры в парикмахерскую, регулировщиков движения, автостанцию и др.) [1, 3, 4, 39, 55, 70, 75 др.].

Результатом взаимодействия сырья, средств труда и живого труда (в том числе навыка) является продукт труда, необходимый для удовлетворения потребностей человека и служащая выживанию данной популяции. Ребенка необходимо в игровых стратегиях приучать к пониманию, что его задача – научиться получать продукт (пищу, одежду, средства для горения, строить жилище) для выживания, экологически грамотно меняя, осваивая и адаптируя под собственные нужды природный мир.

К основным категориям труда относятся также содержание и характер труда. Под содержанием труда понимают взаимодействие работника с предметами и средствами труда. Содержание труда описывается через такие признаки, как сложность труда; профессиональная пригодность персонала; степень самостоятельности работника. Важную роль играет существование, изменение и формирование у новых поколений необходимых цивилизации и обществу профессиональных предпочтений. Для существования человека на определенной территории необходимыми являются требующие затрат энергии, времени, физических усилий и др. виды деятельности. Данный факт может входить в конфликт с личной мотивацией людей и стремлением к экономии усилий, мотивацией к обогащению. Тяжелый и не всегда популярный в социуме труд поддержания жизнедеятельности популяции (и жизни государства / цивилизации) нуждается в формировании у подрастающего поколения сознательного выбора непопулярных профессий. С этой целью необходима выработка механизма мотивации к добровольному выбору не всегда высоко котирующихся в обществе профессий.

В годы существования СССР данная агитация велась с помощью произведений разных видов искусства, например кино (фильмы «Свинарка и пастух» и др.). Советская идеология формировала у взрослых и детей уважение к квалифицированному рабочему труду и личному росту в профессии в любой сфере. К сожалению, и это видно по набору детских товаров, уважение к высокому уровню квалификации рабочих любых профессий (в том числе сельхозрабочих) сменилось уважением к ограниченному спектру профессий, связанных с большим количеством свободного времени и высоким доходом, вне тяжелых усилий и высоких затрат времени.

Необходимо через набор детских товаров, прежде всего игрушки, формировать у детей правильное понимание иерархии критериев личной эффективности. Главная ценность российской цивилизации – человек,

осваивающий территории, человек производящий, но не человек, проявляющий себя в сфере услуг. Главными понятиями в игровом мире должны являться: профессионализм, умение реализовывать себя через любой вид труда на земле, в промышленности, благодаря широкому набору компетенций.

С развитием цивилизации, как правило, возрастает доля сложного труда, возрастают требования к профессиональным компетенциям работника. Для сложного труда, возникающего на этапе высокоразвитой цивилизации (к которому может быть приучен ребенок – подросток, после начала школьной деятельности, с завершением формирования коры головного мозга и умения осуществлять сложные когнитивные процессы), когда потребности в питании, защите и выживании (для ребенка – ответственность за себя и умение отправлять основные функции: гигиена и уход за собой, чистота вещей и одежды, умение функционировать в социуме – обслуживание себя в магазине, переходить дорогу и др.).

Для сложных видов труда характерны черты: наличие высокоспециализированных навыков, умение выполнять операции планирования, анализа, контроля и координации действий; умение проявлять целеустремленное усилие, последовательность решений и действий, совершать разнообразные точные действия, нести ответственность за результаты труда. Характер труда описывает взаимоотношения участников трудового процесса, влияющие на его производительность. Выделяют прежде всего труд личный (частный) и труд наемный (труд работника, призванного по условиям соглашения выполнять должностные обязанности).

С точки зрения трудовых ресурсов, распределения видов труда и ценностных стереотипов, насильственно формируемых у детей и подростков, российская цивилизация, открывая 3-е десятилетие XXI в. находится, по сравнению с серединой – 1970-гг. XX в., в ситуации кризиса, который может быть преодолен только ценой усилий квалифицированной трансформации менталитета основных слоев дисквалифицированного и дезадаптированного к природным условиям населения малых и больших городов на основе возвращения к базовым традиционным ценностям, присущим данной территории, развивавшейся в течение тысячелетий на основании прежде всего развития сельского хозяйства и крестьянского труда. На данный момент в стране не восстановлено развитое сельскохозяйственное производство и промышленность. Население самостоятельно не обеспечивает свое существование, защиту от территориальных природных факторов. Основная сфера занятости, не требующая специализированных навыков, - торговля и сфера услуг, финансовая банковская сфера. Утрачен главнейший и наиболее значимый для поддержания жизнеобеспечения слой общества – высокопрофессиональный рабочий класс. Утрачены и не требующие высоко специализированных знаний, но формирующие навыки взаимодействия с природой и понимания ее, привычки работать на земле и самостоятельно получать в природе продукты жизнеобеспечения (агропродукцию, продукцию животного мира и др.). Речь не может идти о высокотехнологичных производствах и искусственном интеллекте, так как отсутствует использование возобновляемых природных ресурсов и

развитие видов труда, связанных с сохранением навыков земледелия, скотоводства. Производимая с 2015 – 2016 гг. реформа занятости (введение профессиональных стандартов и продолжающаяся реформа образования) должна вернуть к жизни наибольший по составу слой населения – квалифицированного рабочего (уважение к данному образу для успешности реформ должно внушаться в раннем детстве). При поступательном развитии цивилизации с большими природными территориями, крупная часть которых относится к сфере рискованного земледелия и к лесным угодьям, для обеспечения существования необходимо сосредоточение подавляющей части трудовых ресурсов в сфере сельского (аграрии, животноводы и др. виды производства продукции) и лесного хозяйства.

При проектировании рекомендаций для использования в индустрии детских товаров, необходимо хорошо осознавать, какие адаптивные для данной территории (выживания на ней) и для данной культуры (ее технологического и общекультурного развития) ценности планируется закрепить и развить. С этой целью необходим естественнонаучный подход к понятию ценность как мотивация к действию и выживанию. Первостепенно значимыми являются понятия антропогеографии, в связи с эволюционной теорией, физической антропологией, экологической наукой, теорией антропогенеза, этнографией. Ценности и поведенческие особенности популяций людей напрямую связаны с условиями жизни, диктуемыми адаптацией к основным климатическим и растительно-географическим зонам. Необходим учет требований к человеку, предъявляемых условиями жизни в разных климатических поясах, ландшафтных зонах и природно-географических районах, в том числе учет требований экстремальных экологических зон. Необходим учет законов жизни и сохранения биомы, биоценоза. В связи с проживанием на данных, различающихся по природным, метеорологическим и с точки зрения плодородия почв территориях, сформировались различные хозяйственно-культурные типы или хозяйственно-культурные матрицы (выделенные в географической и этнографической науке с XIX в.) и эколого-хозяйственные группы /антропогеоценозы как комплексное понятие, изучавшееся специалистами разных отраслей знаний в ходе полевых исследований и хорошо описанные. Нарушение сформированного экологически нормативного уклада жизни ведет к росту в современном обществе социальной напряженности, возникновению социальных патологий и болезней современности (в том числе и в прямом значении), а также порождает экологические проблемы современности, в том числе глобального порядка. Знание хозяйственно-культурных цивилизационных и популяционных матриц, признаков антропогеоценозов и характеристик эколого-хозяйственных групп необходимо для разработки концепции устойчивого развития с опорой на современные/ архаические модели устойчивого развития. Опора на учение о хозяйственно-культурных типах и антропогеоценозах позволит снизить последствия глобальных проблем прогресса и грядущего в связи с исчерпаемостью ресурсов энергетического кризиса, уменьшит экологические угрозы и позволит предложить альтернативы индустриальному развитию (в том числе с опорой на экологическое мышление, повышение качества жизни и

сохранение невозобновляемых природных ресурсов). Необходимо сравнивать стратегии выживания цивилизаций первого, второго и третьего мира, а именно - передовых и развивающихся (в том числе отсталых по технологиям) стран и вносить в характерные для России хозяйственно-культурные типы только передовые приемы адаптации к соответствующим условиям среды с целью дальнейшего цивилизационного развития.

Антропологическая наука (физическая, экологическая и культурная антропология) изучает в том числе особенности развития тех или иных цивилизационно и адаптационно значимых для выживания качеств в зависимости от расселения человека по регионам, относящимся к различным климатическим поясам, ландшафтным зонам и природно-географическим районам. Так сформировались уникальные типы хозяйствования (и соответствующих ценностных систем) у населения арктических зон, полупустынь, степной зоны, лесной зоны и лесостепи, Нечерноземья, черноземной зоны. Преобладающим становился тот или иной способ возделывания земель (в качестве примера можно привести обозначение цивилизации и культуры через способ обработки ею почвы), тот или иной тип питания, строений, одежды и в целом жизнеобеспечения.

Одним из основополагающих при определении моделей содержания индустрии детских товаров, ее ценностной системы должны стать труды виднейших российских этнографов и антропологов и их понимание культуры и передачи, воспроизведения традиции. Культура рассматривается ими как специфический способ человеческой деятельности, включая ее результаты, созданные в процессе коллективного труда, включающего в том числе адаптацию к экологической среде и активное приспособление окружающей территории к растущим материальным и духовным потребностям человека. Изучение культуры обязательно включает изучение хозяйственно-культурных типов и историко-этнографических областей. Развитие культуры происходит в процессе передачи традиций от поколения к поколению и при возникновении инноваций, со временем также превращающихся в традиции [83, с. 4]. Постсоветская наука позаимствовала и должна использовать, в том числе при описании специфики российской цивилизационной общности, а также при изучении цивилизационных ценностей и при выработке рекомендаций по индустрии товаров детства, лучшие достижения советской этнографии и антропологии. Так, классификация по культурным особенностям подразумевала не отвлеченные «постулируемые» ценности, а описание этносов по принципу близости (общности) их хозяйственно-культурных типов или принадлежности к одной (или смежным) историко-этнографической общности [83, с. 36]. Мы опираемся, вслед за антропологами и этнографами, на естественно-научное понимание термина культура - от латинского *cultura* («возделывание, обрабатывание»), способ адаптации внешней среды человеком к соответственным потребностям. Этнографы выделяют три части культуры: 1) общественное сознание, 2) поведение и действия людей, 3) материальные результаты деятельности людей. Выделяется культура материальная и духовная. В истории народов и цивилизаций говорят о территориальном распространении

«культурных комплексов, локализованных в пространстве и непрерывно развивающихся во времени вместе с создавшими их этносами» [83, с. 176]. Географические границы распространения культурных комплексов исторически изменяются и выделяются путем картографирования особенностей материальной и духовной культуры в ходе экспедиций. В данном случае «под хозяйственно-культурными типами понимают определенные комплексы особенностей хозяйства и культуры, которые складываются исторически у различных народов, находящихся на близких уровнях социально-экономического развития и обитающих в сходных естественно географических условиях» [83, с. 177]. «Различия между хозяйственно-культурными типами касаются в первую очередь основных занятий большинства населения – промыслов, сельского хозяйства, ремесел, а также орудий труда, пищи, жилища, средств передвижения, утвари, одежды других элементов материальной культуры. Социальный строй различных народов связан с характерными для них хозяйственно-культурными типами, поскольку они всегда отражают уровень развития производительных сил общества. В области духовной культуры различия между хозяйственно-культурными типами проявляются главным образом в тех обычаях и обрядах, особенностях изобразительного искусства, верований, культов и фольклора, которые наиболее ярко отражают формы труда и быта при тех или иных ландшафтно-климатических условиях» [83, с. 178].

Наиболее ранними хозяйственно-культурными типами в истории человечества являются три: 1) с преобладающей экономической ролью охоты, собирательства и рыболовства; 2) с преобладающей экономической ролью ручного земледелия и животноводства; 3) с преобладающей экономической ролью плужного (пашенного) земледелия с использованием тягловой силы домашних животных при сельхозработах. Данные типы хозяйствования встречаются и присутствуют и в современном мире. Причем в некоторых случаях являются ведущими для экономики народа, а в других играют роль факультативных, сохраняющих традицию [83, с. 179]. «Только с развитием капитализма в некоторых наиболее индустриальных странах большинство населения втягивается в промышленность, и хозяйственно-культурные типы с земледельческо-животноводческой базой начинают постепенно терять свое ведущее экономическое значение. Процесс этот идет, однако, очень неравномерно: во многих странах, в том числе и экономически передовых, основные массы трудящихся остаются занятыми в сельском хозяйстве» [83, с. 181]. Даже в постиндустриальный этап развития цивилизации, доля профессиональных специалистов в ИТ – технологиях при нормальном поступательном развитии государства несоизмеримо мало по сравнению со специалистами производящих профессий (тяжелая промышленность, сельское хозяйство, строительство и др.)

К сожалению, навыки самообеспечения всех трех указанных выше «примитивных» исторически сложившихся и позволивших человечеству состояться культурно-хозяйственных типов у детей любого слоя общества средней полосы России в XXI в. являются полностью утраченными. Для сохранения фундаментальных ценностей российской цивилизации и ценностей

проживающей на ее территории этносов необходимо возрождение и сохранение навыков данных видов труда (хотя бы в историческом аспекте) через передачу сведений о нем (его инструментах, участниках, объектах живой природы и др.) в детской игре, игрушке и других сферах индустрии детства. Школьные программы позволят в дальнейшем перевести знания в понятийную сферу высоких технологий, но раннее детство и дошкольный период воспитания может быть эффективно реализован через приобщение к необходимым для выживания трудовым навыкам – хотя бы в исторической игре. Сформированные в ней навыки могут быть в случае необходимости усовершенствованы во взрослой жизни. Данные игры и навыки помогут воспитать уважение к человеку труда, к истории человечества, умение гордиться любой порученной работой, навыки самообеспечения.

Наряду с хозяйственно-культурными типами облик и доминирующие жизненные смыслы и ценности цивилизации определяют складывающиеся историко-этнографические / историко-культурные области, у населения которых «в силу общности социально-экономического развития, длительных связей и взаимного влияния складываются сходные культурно-бытовые (этнографические) особенности. Наиболее ясно особенности эти выступают обычно в материальной культуре – жилище, средствах передвижения, пищи и утвари, одежде, обуви, головных уборах, украшениях и т.п. – но охватывают также некоторые явления из области духовной культуры, в той или иной степени связанные с хозяйством и бытом (многие обычаи, обряды, верования, устное поэтическое народное творчество и др.) [83, с. 222]. Данное понятие, как и хозяйственно-культурная область, как и этнос, является существенным для описания цивилизационных признаков и ценностей [83, с. 222]. В период существования СССР на территории Российской Федерации и постсоветского пространства выделялись особые «историко-этнографические провинции» первого порядка: европейская часть СССР, Кавказ (с подразделением на Северный Кавказ и Закавказье), Средняя Азия и Казахстан, Сибирь (с выделением крупной области Советского Дальнего Востока) [83, с. 223]. В СССР достижением науки стало создание подробного историко-этнографического районирования территории Российской Федерации. Так, в Сибири, выделены были ямало-таймырская, Западносибирская, Алтае-Саянская, Восточносибирская, Камчатско-Чукотская, Амуро-Сахалинская области [83, с. 224].

Выбор модели мира для импринтирования, закладывания в сознание ребенка образа для воссоздания во взрослой жизни - посредством использования предметов, производимых индустрией детства, это выбор не только и не столько ценностей, сколько в итоге – культурно-хозяйственного типа, соответствующего развитию данной территории, данной цивилизации или не соответствующего и ведущего к упадку и деградации.

Продуктивен был бы вариант использования в индустрии детских товаров (особенно в сегменте производства игрушек) этнографических и исторических исследований для популяризации знаний о культурном и хозяйственном разнообразии Российской Федерации, а также о специфике уклада жизни,

хозяйства, жилища, семьи, преставлений о домашних животных, о взаимодействии с природой в разных культурно-хозяйственных типах, присущих территории и этносам Российской Федерации. Детство могло бы стать временем получения данных знаний в игре, как ранее предшествующие знания о мире транслировались подрастающему поколению в народных сказках.

Данный подход, основанный на глубоких этнографических, археологических, антропологических, культурно-исторических исследованиях, был бы способом сопротивления надвигающейся унификации и симулякрам массовой культуры, противодействовало бы формированию новых культурных постмодернистских мифов о прошлом, транслируемых в масс-медиа, реализовывало бы принцип историзма и поступательного развития.

Н.Н.Чебоксаров в этнографических и антропологических исследованиях поднимал вопрос о бытовании культурных стереотипов, но не в негативном аспекте массовой культуры, а в аспекте традиционных ценностей. Так, идет речь о существующих в обществе традиционных разделениях функций и ролей: «Известные бытовые различия, связанные с разделением труда, существовали различия, связанные с разделением труда, существовали внутри этноса только между половыми и возрастными группами: детьми, юношами и девушками, взрослыми мужчинами и женщинами, стариками» [83, с. 235]. Разнилась в разных обществах тип пищи, обычаи, обряды, тип верований, семейно-брачные нормы, духовная культура и др., что также создавало стереотипы, затем закреплявшиеся как единственно приемлемые типы поведения и ценности. «Вместо одного культурного стереотипа внутри каждого народа складывается несколько таких стереотипов, отражающих культурно-бытовые особенности различных социальных, профессиональных и территориально-экономических групп населения. <...> Специфические черты вырабатываются у разных групп городского населения – ремесленников, торговцев, чиновников, домашних слуг, интеллигенции, деклассированной городской бедноты др.» [83, с. 239].

К XVI – XVII в Европе в связи с повышением удельного веса промышленности и торговли растет численность населения городов и они начинают играть все более существенную роль в хозяйственной, культурной и общественной жизни. В начале XX в. в городах жило 10 % населения, к концу XX в – в городах проживает около трети всего населения мира [83, с. 240]. В России данный процесс состоялся только в XIX – начале XX вв. Как отмечает Чебоксаров, урбанизация и рост технологий ведет к двух противоречащим друг другу тенденциям: 1) культурно-бытовая дифференциация народов с возникновением внутри них новых социальных, профессиональных и территориальных культурных стереотипов; 2) на основе материальной и духовной культуры экономически наиболее развитых стран и народов складываются некоторые общие культурные и бытовые особенности, с разрастанием коммуникационных технологий распространяются по всему миру [83, с. 241]. Вырабатываются унифицированные «привычные для нас формы городского строительства, механического, сухопутного, водного, а затем и воздушного транспорта, коммунально-бытового обслуживания и торговой сети, жилища в многоквартирных домах, домашней обстановки и мебели, посуды и

утвари, пищевого режима, кушаний, напитков, мужского, женского и детского костюма, обуви и головных уборов, семейных и общественных норм поведения, морали и этики, народного просвещения всех ступеней, литературы и прессы, изобразительного и декоративного искусства, музыки, танца и театра, позднее радио и телевидения» [83, с. 241]. Однако одновременно углубляется и борьба за культурную самобытность «между разными социальными группами населения, обусловленные местом в его общественном производстве и соответствующей ему идеологией» [83, с. 242]. В пределах одного общества существует несколько культур, субкультур, массовая культура и культура господствующая [83, с. 242]. Культурно-хозяйственные элементы разнятся также по принадлежности к традиции или новаторским проявлениям. Важным является факт постоянного перехода инноваций через процесс передачи следующим поколениям в традиционные культурные факты и ценности: «культурные достижения могли играть положительную роль только в том случае, если они передавались от поколения к поколению и постепенно становились коллективным достоянием все новых и новых популяций <...> каждая инновация с течением времени превращалась в более или менее устойчивую традицию, а каждая традиция когда-то начинала свое существование как инновация. Это непрерывное взаимодействие обновления и преемственности культуры было характерно для всей истории человечества с периода выделения из животного мира до наших дней и являлось необходимым условием его прогрессивного развития» [83, с. 243].

Произошло ускорение темпов обновления и ломки многих стереотипов и традиций прошлого. Однако, как отмечает Н.Н.Чебоксаров, могут быть сохранены и прогрессивно развиваться и лучшие традиции предшествующих эпох. Необходимо знакомить детей, еще до начала школьного обучения, с данными нововведениями в истории человечества, включая их в игру и выполняя на их основе игрушки. В частности, в игровой форме могут быть изучены наиболее значимые из развивавшихся технологий прошлого, с учетом того, что дети склонны к деланию и интересуются новыми способами создания новых предметов.

Материал инноваций, значимых для национального, государственного развития России также может быть введен в качестве игрового или информационного в мир ребенка посредством производства обучающих программ или игр (игрушек). Данные предложения напрямую связаны с мнением самого Чебоксарова, который в конце XX в. призывал не к введению всеобщего высшего образования, а к следующему ранней профориентации и приучении к труду: «В недалеком будущем все учащиеся с восьмого класса начнут осваивать массовые профессии в соответствии с запросами народного хозяйства» [83, с. 256].

Определяя признаки понятия «цивилизация», правомочность понятия «российская цивилизация», а тем более перечень ценностей данного неоднозначного и неоднородного антропологического, географического, социально-политического, культурного явления (конгломерата), для соблюдения требований, предъявляемых к научному исследованию, необходимо

учитывать как основополагающие, так и современные труды физической (медицинской) и социальной антропологии, науки о труде (экономике, социологии труда), агрономии, экономике, транспортной логистике, науки о промышленном производстве, кросс-культурной психологии, этноэкологии, социологии, политологии, этнографии, фольклористики. Необходимо изучение вопроса о наборе признаков такого явления как цивилизация, а также о существовании российской цивилизации с позиции данных научных дисциплин. Такое междисциплинарное исследование позволит проверить и более аргументированно выделить перечень не постулируемых, а операционных и реально сформировавших цивилизационные нормы в народной повседневной трудовой деятельности, культуре, менталитете и бессознательном общественных групп ценности.

В работе Шевченко В.Н. «Российское государство опыт философского прочтения» в главе «Модернизации в истории российского общества: цели и результаты», в параграфе «Цивилизационные основы модернизации» проводится сравнительный анализ исходных принципов западной и российской цивилизаций. Как отмечает автор, «Начиная с записок путешественников в Московию, Россия представляется Западу с его инструментальными ценностями страной, основанной на альтернативных ценностях <...> То есть Россия предстает как воплощение «радикально Иного»» [84, с. 415].

Аргументированные археологическими артефактами подробности мира «Иного» описаны, например, в работе Мартынова А.И. «Скифо-сибирский мир Евразии» и диктуются:

- 1) природной средой, условиями жизни,
- 2) особенностями сложения общества,
- 3) тремя специфическими типами хозяйствования,
- 4) особенностями поселения, жилища, бытовой культуры,
- 5) развиваемыми типами животноводства и земледелия, ремесел и промыслов,
- 6) спецификой искусства,
- 7) источниками формирования мировоззрения,
- 8) спецификой духовной культуры,
- 9) спецификой государственного устройства,
- 10) спецификой исторического развития, прежде всего в раннеисторический период,
- 11) культурным и политическим соседством [43].

В основе идентичности русского (российского) находятся несколько цивилизационных мифов. Из их числа можно выделить: скифский, славянский, варяжский, византийский, европейский и др. Каждый из них связан с природно-климатической, хозяйственно-культурной и идеологической составляющими. Например, российский скифский цивилизационный миф связан с традициями степной животноводческой цивилизации, сибирский – с традициями территориально-культурного евразийского пространства.

Чтобы эффективно продолжить традицию, необходимо заботиться о том, чтобы при построении прообраза взрослого мира в сознании ребенка

использовался не стохастически заданный набор образов, а их наиболее выверенные временем образцы, заложившие основу адаптации человека к данной территории.

2. Детская индустрия и игрушка: История и современность

Как известно, производство детских товаров появилось тогда, когда общество стало достаточно свободным и состоятельным для того, чтобы позволить себе расходовать коллективные усилия не только на защиту от врага и выращивание пищи, но и на обслуживание не работающей части населения, детей. Например, переход от кустарной игрушки в России к ее промышленному производству был описан в диссертационном исследовании Катаевой Е.А. «Формирование и развитие художественного облика отечественной промышленной игрушки в конце 19 и первой половине 20 вв.» [28]. Автор предлагает историко-художественную характеристику дореволюционной игрушки (ее ассортимента, художественных особенностей, тенденций развития). Рассматривает история производства кустарно-фабричной игрушки в дореволюционной России), а также технологические особенности кустарной и фабричной игрушки данного периода. Приводится типология: лепные игрушки, игрушки из мастики, глиняные и фарфоровые игрушки, игрушки из ткани. Изучено становление и развитие советской промышленной игрушки первой половины XX вв. Приводятся периоды развития промышленного производства, описана роль в становлении индустрии детских товаров в России Государственного музея игрушки. Описаны технологические особенности изготовления массовой промышленной игрушки первой половины XX в., приводится типология игрушки: бумажно-древесная игрушка, мягко-набивная игрушка, целлулоидная игрушка, игрушка из полистирола, игрушка из поролона. Автор подчеркивает, что в постсоветский период проблемы художественно-технологической специфики игрушки практически перестали исследоваться, но возрождающийся интерес к детской игровой культуре и растущая в начале XXI в. благосостояние и покупательная способность привели к возвращению интереса к данной теме. В России на смену кустарной фабричная игрушка пришла только к концу XIX – первой половине XX в.в. В это время складываются и в дальнейшем развиваются особые каноны, художественно-технологические приемы ее массового промышленного производства.

Из наиболее ценных работ середины 2000-х гг. можно назвать диссертации В.П.Пряхина «История советской игрушки за 60 лет (педагогический, художественный и производственно-товарный аспекты)» [57], «Игрушка как феномен эстетической культуры» Е.П. Постниковой [54], «Эстетика игрушки как феномена массовой культуры» А.Ю. Гусевой [12], монографии Е.В. Васютинской «Два века русского детства» [14], М.С. Костюхиной «Игрушка в детской литературе» [33], М.В.Галкиной «кукла в образовании и культуре» [10] и др.

Многие современные авторы, пишущие об игрушке, пытаются создать ее типологию. Важное внимание при этом уделяется вопросу технологии изготовления и архетипу, отраженному в игрушке. В последние 20-30 лет среди типологического ряда современной игрушки особенно популярны были:

- 1) сборные игрушки-конструкторы,
- 2) трансформеры,
- 3) игрушки с движением (в том числе механические),
- 4) бумажные вырезные фигурки,
- 5) игрушки-сюрпризы,
- 6) звуковые свистульки (в том числе окарины и др.),
- 7) традиционные «образные» игрушки (чаще всего традиционные медведи и куклы).

Помимо массового повседневного употребления, игрушка стала использоваться как объект инсталляций, перформансов, музейно-выставочной деятельности. Игрушка превращается в том числе в прием моделирования детского мира для взрослого в период колоссальной информационной перегрузки (как своеобразный тип психологической защиты).

Любопытен тот факт, что в последние годы особенно проявляется тенденция к собственноручному изготовлению игрушек (несмотря на достаточный доход населения России и на высокую занятость). Только в 2014 -2016 гг. вышло из печати несколько сотен наименований методических пособий, поясняющих технологию изготовления игрушки для ребенка или с целью дарения, украшения дома (праздничной ели) и для других случаев [2, 5, 7, 13, 15, 16, 18, 24, 36 - 38, 40, 41, 46, 47, 49, 51, 63, 65 и др.]. Многие предлагаемые пособия связаны с совместным изготовлением игрушки родителями и детьми. Некоторые серии методических изданий носят название «Мамина мастерская» и др. Предлагается изготавливать игрушки следующих типов (по материалу или технологии):

- 1) папье-маше,
- 2) игрушки и поделки из газет,
- 3) мягкая игрушка,
- 4) деревянная игрушка (реплика народной),
- 5) глиняная игрушка (реплика народной),
- 6) игрушки из бисера,
- 7) игрушки из картона,
- 8) съедобные игрушки из теста,
- 9) игрушки, связанные крючком,
- 10) игрушки из чулка и носков (ангелы, коты, куклы и другое),
- 11) игрушки из трикотажа,
- 12) игрушки, связанные на спицах,
- 13) полные копии старинных кукол,
- 14) модульные игрушки из бумаги,
- 15) игрушки из джинсовой ткани,
- 16) валяные игрушки,
- 17) театральные куклы,
- 18) игрушки-обереги и др.

Вопрос об индустрии детских товаров должен быть изучен в диахронии, составлена типология подходов и критерии избирательности к индустрии производства детских товаров. Необходимо понимать, какие идеологические модели и какие слои населения обслуживало их производство на каждом

историческом этапе и в связи с историческими параллелями – какой этап проходит детская промышленность и чьи интересы обслуживает сейчас. В плане синхронии необходима разработка многофакторной классификации детских товаров. В основу может быть положен функциональный подход. На данный момент выделены следующие критерии:

- 1) психолого-педагогическая необходимость,
- 2) воспитательные функции изделия,
- 3) образовательные функции изделия,
- 4) адаптивные функции изделия,
- 5) безопасность жизни / здоровья при использовании изделия,
- 6) материалы, используемые при изготовлении изделия (хим.состав – естественные материалы, синтетические, конкретная формула используемого сплава / пластмассы и последствия ее применения в детской продукции),
- 7) габаритные параметры в соотношении с возрастом ребенка (в т.ч. с точки зрения безопасности),
- 8) ценовой коридор товара,
- 9) наличие и операционность инструкции по использованию продукции,
- 10) кросс-культурный смысл или наличие сугубо национальной окрашенности семантики товара,
- 11) возрастные ограничения в использовании товара,
- 12) тематическая отнесенность продукции,
- 13) функциональность (для чего может быть использована, насколько полезна в целом).

Необходимо отметить, что мониторингу должны быть подвергнуты не только детские товары для игры, но и детская мебель, одежда, детская посуда – как артефакты, конструирующие мир ребенка и влияющие на его восприятие своей культуры, ориентирующие на успешную или не вполне успешную социализацию [6, 9, 21, 22, 26, 28, 29, 34, 73 и др.]. Необходимо отдельно суммировать и описать не только семиотическое наполнение образов, но позитивное, нейтральное или негативное влияние цвета, формы, звукового набора (если таковой имеется) в данных товарах.

Набор детских (подростковых) товаров, предъявляемых ребенку в возрасте от 0 до 5-7 лет (для подростка – от 7-9 до 14 лет), создает социокультурную матрицу конкретной личности и всего поколения, влияет на социализацию, идентификацию с тем или иным социальным/ культурным слоем, на восприятие своей культуры, формирует гражданскую позицию, профессиональные предпочтения и в конечном счете – определяет успешность или не успешность жизненной стратегии. Одним из эффективных методов исследования в возрастной и детской психологии при изучении этапности формирования навыков ребенка является метод поперечных срезов, который может быть использован и при изучении спектра детских товаров (какие товары могут быть предложены, в каком количестве и по каким именно возрастам, с установками на формирование каких навыков). В воспитании детей активно используется вслед за Л.С.Выготским стратегия формирования психических процессов (ориентацию на зону ближайшего развития), реализации которой могут способствовать

правильно подобранные детские товары. Предлагается при выработке рекомендаций к индустрии детских товаров и при мониторинге соответствия ассортимента детских товаров максимально опираться на примордиалистский подход в этнографии, выявив междисциплинарный, в первую очередь, статистически и археологически подтвержденный естественно-научный смысл понятия «российская цивилизация» и выявив динамику ее развития, описав продуктивные для прогрессивного поступательного развития базовые традиционные ценности в связи с хозяйственно-культурными типами, особенностями менталитета и культурных, производственных приоритетов, а также природно-климатических особенностей, культурного ландшафта; определить, с какой целью и насколько продуктивно могут использоваться в индустрии детских товаров примеры материальной и нематериальной культуры и традиций, а также является ли в данный момент выбор производимых и продаваемых детских товаров способом восстановления цивилизационной и этнической идентичности граждан Российской Федерации или служит ее разрушению и общей унификации [6, 8, 10, 12, 22, 29, 32, 42, 54, 71, 73, 77, 78 – 82 и др.]. Центральными задачами являются:

1) Выделение основных проблем в воспитании ребенка в современную эпоху на фоне традиций российской педагогики, и в том числе их связи с индустрией детских товаров,

2) Определение характерных черт, исторических задач и ценностей российской цивилизации с использованием междисциплинарного научного подхода (с точки зрения науки о труде, учения о хозяйственно-культурных цивилизационных типах, теории геокультурной адаптации, актуальных требований восстановления аграрно-промышленного комплекса Российской Федерации, импортозамещения и др.), а также описание подходов к изучению ценностных систем,

3) Определение целеполагающих государственных установок (с точки зрения культурной и хозяйственной государственной политики) для индустрии детских товаров: какой результат и для реализации каких целей Российское общество хотело бы получить при воспитании детей через их окружение специфическими детскими товарами?

4) Анализ предварительной элементарной статистики по детским магазинам и по их ассортименту в связи с картиной мира ребенка по г. Москве и регионам.

Как представляется необходимым, установки в развитии индустрии детских товаров, должны быть следующие:

1) Установка на оздоравливающие и здоровьесберегающие технологии (в том числе использование эргономичных и безвредных материалов при изготовлении игрушек, детской одежды, обуви, мебели, пищи), а также популяризировать и обеспечивать ребенку здоровый образ жизни, здоровую этику и нравственность;

2) Опора на способности ребенка и развитие обучаемости (учить умению учиться) и индивидуализированный подход в развитии способностей,

3) Формирование всесторонне развитой гармоничной личности,

4) Установка на функциональный подход: детская индустрия должна быть ориентирована на повышение адаптации ребенка к природному миру и социуму, на обучение ребенка труду и самообслуживанию /самообеспечению /самодостаточности, от простейших трудовых функций и ремесел к сложным функциям и наукоемким технологиям.

Российская педагогика и система воспитания всегда славились своей ориентацией на реальную продуктивную жизнь, будь то система воспитания в крестьянской среде, в среде боярства, княжеской и военной верхушки до XVII в., а также система воспитания и образования в эпоху Петровских и Екатерининских преобразований, в XIX в. Не менее эффективными были системы воспитания и образования в эпоху СССР, что подтверждает конкурентоспособность советских специалистов в сфере мировой промышленности в 1920 – 1980-е гг. К сожалению, введение в образование и воспитание частных структур в 1990-е гг. привело к отмене стандартов, существенно снизило его ценность и установку на применение знаний и навыков в практике реальной жизни. Ценности, формировавшиеся в сознании детей под влиянием воспитателей, педагогических работников, родителей были поставлены под сомнение. Экономико-политический хаос привел к разрушению основ вначале советской, а затем и национальной российской системы воспитания. Более десятилетия оставались неохваченными контролем структуры частных детских садов и центров раннего развития, где нередко в качестве воспитателей и педагогов трудились люди с непрофильным образованием, сами предприятия не имели санитарно-эпидемиологических разрешений и лицензий на осуществление данного вида деятельности. Изменилось и восприятие детства. Из ребенка – маленького взрослого, требующего повышенного внимания к процессам личностного формирования, с опорой на опыт российской психолого-педагогической школы в советские годы, вначале дети превратились в балласт, который сложно «прокормить» (в 1990-е гг.), а затем в признак состоятельности и гордости (в 2000-е гг.) – в связи с наличием услуг дорогостоящих домашних воспитателей, обучением за границей, пребыванием в частных детских садах, с тенденцией превращать ребенка в вундеркинда и потребителя лучших брендов и сомнительных, чуждых для российского менталитета образовательных технологий. Более всего изменения установок в системе воспитания и образования воздействуют на пять секторов:

1) Собственно дети: уровень их жизни и осведомленности; степень охвата родительским вниманием и вниманием со стороны государственных учреждений воспитания и образования; фильтры и отбор информации, поступающей к детям; их жизненные целеустановки, мотивации и др.,

2) Родительский сегмент (сами не адаптированные к новым условиям жизни, родители оказались неподготовленными к воспитанию детей в момент нестабильности социума; многие из родителей пришли к состоянию родительской депрециации в силу повышения трудовой занятости или к реализации в детях своих невоплощенных требований к жизни, превратив следующее поколение в заложников своей нереализованной судьбы),

3) Сегмент педагогов и воспитателей, также неподготовленных к смене политических, ценностных парадигм и к изменениям в системе требований к образованию и воспитанию,

4) Сегмент производителей детской продукции: многие российские фабрики были закрыты, рынок наводнила зарубежная или низкопробная кустарным путем изготовленная продукция, не проходившая сертификацию и не соответствующая ГОСТам,

5) Сектор детского ритейла / отдельных магазинов / Интернет-торговли для детей: в начале 1990-х в связи со спадом рождаемости данный сегмент пережил упадок, однако в 2000-е годы, в связи с улучшением экономической ситуации в стране, сегмент торговли детскими товарами, в том числе Интернет-торговли, стал прибыльным.

В данных условиях научным решением проблемы может быть 1) мониторинг состояния систем воспитания и образования детей, а также индустрии детских товаров; 2) коррекция данных систем, 3) и в итоге - реализация программ комплексного развития личности.

Были проанализированы все представленные в Интернет-сети магазины и сети магазинов детских товаров Российской Федерации и отдельно - города Москвы. Изучены их сегментный состав (расчет на ту или иную потребительскую нишу), составлена их классификация по типу ассортиментного состава продукции/специализации, способам предъявления товара (интернет-заказы, открытая выкладка и т.п.), адресности (расчет на покупателя определенного достатка и уровня культуры, ценностей, принадлежность к эконом-классу / элитным магазинам), распределение по адресам города / страны, по режиму работы и др. Изучены способы доставки информации потребителю в сети Интернет (сайты-афиши, сайты с общей информацией и ссылкой на контактные данные отдельных магазинов и представителей детского ритейла, детские и взрослые Интернет-журналы и социальные сообщества о детстве и детях).

В наборе товаров детской индустрии отражается и задается картина мира ребенка. Кратко перечислим его составляющие:

1. Детский интерьер (обои, лампы – настольные / люстры, ковры, гардины / шторы)

2. Детская мебель (кровати, столы, коляски, люльки, манежи, диваны)

3. Детский спортивный инвентарь (шведские стенки, качели, горки и др. коньки, лыжи, санки, доски для скейтборда, роликовые коньки, скакалки, резиночка и др.)

4. Детская мода (одежда) по возрастам (стандарт и мода): фасоны, цвета, ориентация на культурный стереотип

5. Детская обувь (по возрастам) – зимняя (сапоги, валенки, бурки и др.), демисезонная (кожаные сапоги, ботинки, резиновые сапоги и обувь из пористых материалов), летняя (босоножки, сланцы, шлепанцы), нарядная (туфли), спортивная (кеды, лыжные ботинки, кроссовки и др.).

6. Детские головные уборы (по возрастам) и украшения. Традиции, материалы, цвета.

7. Детская посуда (по возрастам). Бутылочки, соски, кружки-поильники, ложки-вилки-ножи, тарелки, детские наборы посуды.

8. Детская пища (по возрастам) – детское питание, консервы, сухие продукты для детей, полуфарбикуты для детей, лакомства, напитки, конфеты, шоколад и др. Оформление детских продуктов или видов взрослой пищи для детей как целевой аудиторией.

9. Развивающие игры (настольные игры, инвентарь для подвижных игр, кукольные театры, куклы на палец, наборы игрушек типа «ферма», игрушки-инструменты (больница, пекарня, кухня, стройка, полиция, железная дорога) наборы для вышивания, наборы для рисования, пазлы, головоломки (змейка, кубик-рубика), конструкторы – металлические / лего / строительные / кубики / пластиковые конструкторы и др.)

10. Компьютерные игры (обучающие программы, интерактивные мультфильмы для маленьких, стимуляторы-тренажеры, игры для девочек, игры для мальчиков (по возрастам), групповые онлайн-игры и др.)

11. Традиционные технологии и реплики народных традиций (глиняная, деревянная, соломенная, плетеная из бересты игрушка, поделки из природных материалов и др.)

12. Игрушки (по возрастам). Погремушки, навески на коляску, мягкие игрушки, куклы, авто-, водный и авиатранспорт, солдатики по родам войск, животные (в т. ч. в наборах), инструменты (для песочницы, для кухни, для стройки, для больницы и другие профессиональные атрибуты).

13. Детские книги (по жанрам; для чтения – расширяющие кругозор, развлекательные, для обучения, книги-игры).

14. Раскраски. Волшебные раскраски.

15. Книжки-трансформеры («сделай сам»).

16. Детские лекарства и парафармация (мочесборники, бутылочки, соски, крепления для сосок, щетки для посуды, зубная паста и щетки, детские термометры, небулайзеры, витамины – «пищевые добавки», БАД, влажные салфетки для детей, детский крем / гигиеническая помада и др.)

Согласно наблюдениям специалистов в области детской психиатрии, наибольшие проблемы при взрослении вызывают следующие особенности индустрии детских товаров:

1. С младенчества при изготовлении игрушек используются «кислотные» и неестественные цвета (начиная с погремушек). Это приводит к зависимости от «неестественного» (не того, что дети наблюдают в природе). Затем – от неестественных оттенков цвета монитора компьютера и TV, от электромагнитных полей. Отсюда - сильнейшая зависимость от компьютера и растущая Интернет-зависимость, в силу которой (и в силу перераспределения свободного времени ребенка между занятиями) утрачиваются формируемые в это время у ребенка в норме навыки [58, 59 и др.]. Необходимо больше внимания уделять подражанию трудовой деятельности (по образцу родителей или на основании важных для национальной цивилизационной культуры образцов).

2. Вредным симптомом является низкая двигательная активность детей (при достаточно суровом климате и при необходимости в связи с развитием

техники развивать мелкую моторику, слаженность действий). В Российской Федерации постулируются с детства занятия спортом [8, 9, 20, 56 и др.] – в том числе популяризируются фитнес залы, в том числе и для детей, однако на деле комплексного развития двигательной активности они не обеспечивают, не приучают к естественной двигательной активности в труде. В реальности во дворах нет баскетбольных колец (или они встречаются редко), практически нет сеток для волейбола. Если выпускается и продается спортивный инвентарь, он зачастую оказывается не прошедшим проверку на эргономичность и эффективность использования. Например, прыгалки, поставляемые современными производителями из-за рубежа или произведенные на фабриках РФ оказываются не соответствующими ГОСТу, в том числе по весу и длине (использование их в игре оказывается невозможным). Гуляют во дворе только дошкольники, подростки оказываются сосредоточены, в силу растущей Интернет-зависимости, у компьютеров. Важно учитывать неестественную позу, которую ребенок чаще всего принимает, находясь за компьютером.

3. Современным игрушкам в целом присуще отсутствие естественных форм, цветов, функциональности, установки на здоровую профориентацию ребенка через игру, что ведет к снижению адаптивности, зависимостям и нарушениям развития.

При анализе сбыта детских товаров могут быть выделены следующие заинтересованные группы (типы организации) в секторе торговли:

1. Поставщики (наличие – отсутствие собственных магазинов) – в том числе поставщики-производители.
2. Производящие фирмы (наличие – отсутствие собственных магазинов у фирм).
3. Сети магазинов, ритейлеры, детские гипермаркеты – супермаркеты.
4. Элитные магазины.
5. Киоски с детской продукцией (в продаже - книги, игрушки, одежда, развивающие игры и др.).
6. Детская продукция как сопутствующие товары в гипермаркетах (супермаркетах), в том числе пищевые, мебельные, по ремонту, компьютерные, садовые и др.
7. Магазины с детским питанием и детские молочные кухни.
8. Детские игрушки, медицинские товары, питание, средства ухода в аптеках.

Выделяются разные способы общения с покупателем и разные типы маркетинга:

1. Продажа в магазинах (предзаказ в магазинах).
2. Продажа онлайн в Российской Федерации и за рубежом с доставкой (продажа как бронирование / предзаказ с явкой в магазин).
3. Кооперативная покупка детских товаров и производителя через группы в соцсетях.
4. Индивидуальное изготовление (индивидуальный частный заказ или онлайн заказ в Российской Федерации и за рубежом, с доставкой).

Существенное влияние на выбор товара покупателем определенного уровня дохода производят не реальные качества и функциональность детских изделий, а бренды [76] индустрии детства / детских товаров, относящиеся прежде всего к следующим группам:

1. Спортивные (взрослые/детские).
2. Пищевые бренды детского питания.
3. Бренды детских товаров в целом (Chicco).
4. Бренды детской посуды.
5. Бренды игрушек.
6. Специализированные бренды одежды.
7. Специализированные бренды обуви.
8. Бренды головных уборов.
9. Бренды (или особые серии) детской мебели.
10. Бренды детского спортивного инвентаря (или специализированные детские серии).
11. Бренды детских развлечений.
12. Бренды компьютерных игр (производителей и отдельно взятых игр / серий игр).

Информацию о продукции детской индустрии широко представлена в Интернет – в первую очередь через рекламу торговых точек. Данные приводятся, например, в виде интернет-справок [27], рейтинга лучших детских магазинов [60], перечней детских магазинов в целом [19] или крупнейших детских универсальных магазинов Москвы и Московской области [35], детской многофункциональной интернет-афиши [17], списков Интернет-магазинов детских товаров [67]. Остановимся на статистике. Так, в Москве в рубрике «Детские магазины» были найдены 1441 компаний (данные на март 2016 г.), в рубрике «Игрушки» -1673 компаний. Данный факт еще раз подтверждает мнение о том, что основная аудитория детской торговли – сами дети, а не их родители, ориентированные на обеспечение ребенка. Преобладает установка торговли на запросы и интересы самих детей. Из 1441 выявленных в Москве детских магазинов имеют специализацию:

- 1) детское питание – 504,
- 2) детская одежда и обувь – 387,
- 3) магазины для беременных- 106,
- 4) детские товары – 87,
- 5) детские коляски -1.

Информация, предоставляемая о магазинах в Интернет-пространстве:

- 1) адреса и контакты,
- 2) режим работы магазина,
- 3) специализация магазина,
- 4) учет магазинов элит-класса и эконом-класса,
- 5) указание возможности доставки (учет всех интернет-магазинов),
- 6) учет и статистика распределения стационарных магазинов по районам.

Общий обзор сайтов стационарных и интернет-магазинов показывает, что Интернет-магазины в основном ориентированы на покупателей из числа

родителей и часто пользованием детскими Интернет-магазинами связано с подчеркиванием статусности или с запросами модных тенденций образования. Так, обнаружено достаточное количество магазинов зарубежной детской одежды, магазины развивающих игрушек, магазины статусной детской мебели.

Проанализируем статистику распределения стационарных детских магазинов по г. Москве на апрель 2016 г. [19]. По административным округам число указанных в сети Интернет стационарных детских магазинов было распределено так (приведем по рангам - частотности):

- 1) Северо-Восточный административный округ - 196;
- 2) Юго-Западный административный округ - 177;
- 3) Южный административный округ - 173;
- 4) Восточный административный округ - 167;
- 5) Юго-Восточный административный округ - 160;
- 6) Северный административный округ - 144;
- 7) Западный административный округ - 142;
- 8) Центральный административный округ - 141;
- 9) Северо-Западный административный округ - 106;
- 10) Зеленоградский административный округ - 24;
- 11) Троицкий административный округ - 7;
- 12) Новомосковский административный округ - 4.

Районы с наибольшим количеством детских магазинов по округам:

- 1) Восточный административный округ (167) - Соколиная гора 33;
- 2) Западный административный округ (142) - Тропарёво-Никулино 20, Дорогомилово 23;
- 3) Зеленоградский административный округ (24) - Крюково 13;
- 4) Новомосковский административный округ (4) - Щербинка 2, Московский 2;
- 5) Северный административный округ (144) - Аэропорт 16, Войковский 16, Головинский 16;
- 6) Северо-Восточный административный округ (196) - Бибирево 23, Марьино 49, Бутырский 23;
- 7) Северо-Западный административный округ (106) - Митино 21, Щукино 18; Троицкий административный округ (7) - Троицк 7;
- 8) Центральный административный округ (141) - Тверской 24, Басманный 25;
- 9) Юго-Восточный административный округ (160) - Выхино-Жулебино 28, Марьино 43;
- 10) Юго-Западный административный округ (177) - Северное Бутово 23, Южное Бутово 32, Коньково 21, Черёмушки 21;
- 11) Южный административный округ (173) - Даниловский 22, Северное Чертаново 22.

Приведем рейтинг административных округов Москвы по количеству стационарных магазинов игрушек (данные на апрель 2016 г.):

- 1) Южный административный округ (234);
- 2) Северо-Восточный административный округ (220);

- 3) Юго-Западный административный округ(203);
- 4) Центральный административный округ(197);
- 5) Восточный административный округ (185);
- 6) Юго-Восточный административный округ (184);
- 7) Северный административный округ(157);
- 8) Западный административный округ(149);
- 9) Северо-Западный административный округ (116);
- 10) Зеленоградский административный округ (20);
- 11) Новомосковский административный округ (6);
- 12) Троицкий административный округ(2).

Магазины игрушек в Москва распределены так (для краткости перечня указываются только районы с наибольшим для округа количеством магазинов игрушек):

- 1) Восточный административный округ (185) - Соколиная гора 22, Измайлово 25;
- 2) Западный административный округ(149) - Раменки 20, Дорогомилово 23;
- 3) Зеленоградский административный округ (20) - Крюково 9;
- 4) Новомосковский административный округ (6) - Московский 3, Румянцево 3;
- 5) Северный административный округ(157) - Войковский 21, Хорошёвский 20;
- 6) Северо-Восточный административный округ(220) - Отрадное 24, Марьино роща 30, Алексеевский 23, Бутырский 29, Свиблово 26;
- 7) Северо-Западный административный округ(116) - Митино 23, Щукино 21;
- 8) Троицкий административный округ(2) - Троицк 2;
- 9) Центральный административный округ(197) - Тверской 31, Пресненский 29, Таганский 30, Басманный 30, Замоскворечье 29;
- 10) Юго-Восточный административный округ(184) - Выхино-Жулебино 21, Марьино 38, Лефортово 23, Рязанский 25;
- 11) Юго-Западный административный округ(203) - Южное Бутово 28, Коньково 21, Ясенево 24, Черёмушки 22;
- 12) Южный административный округ(234) - Даниловский 44, Нагорный 27.

Согласно сделанным наблюдениям, число магазинов игрушек по Москве выше, чем число многопрофильных детских магазинов, Данный факт свидетельствует: детская индустрия более ориентирована на детей, чем на родителей, которые призваны обеспечивать функционирование ребенка. Количество детских магазинов и магазинов игрушек значимо выше в спальных районах с недорогим жильем (как новой застройки, так и исторически сложившихся), где потенциально могут жить и живут более молодые с более высокой детностью семьи, или в центральных районах города, где проживают семьи с более высоким достатком. Количество магазинов явно превышает необходимое количество, что говорит о ценности понятия «детство», «ребенок», о формировании рынка детской продукции и понимании возможности заработка

на нем (установка торговли на эксплуатацию психологических ценностей в виде детей и семьи), а также о готовившемся демографическом взрыве, который был остановлен кризисом 2014-2016 гг.

Примечания

1. Акимова Е. В. Формирование профессиональных предпочтений молодежи в условиях становления рыночных отношений современной России. Автореф... канд. социологич. н.: - Саратов: Саратов. гос. ун-т им. Н.Г. Чернышевского, 2003. - 24 с.
2. Аксенова М., Денисевич О. Игрушки и поделки из газет. - М.: «Питер», 2015. - 62 с.
3. Безрученко И. Е. Психологическая модель профессиональных предпочтений старшеклассников и ее компьютерная реализация: Автореф... канд. психол. н. - Тамбов: Тамб. гос. ун-т имени Г.Р.Державина, 2004. - 20 с.
4. Безрученко И. Е., Тенбшев Б.И. Профессиональные предпочтения старшеклассников: детерминация и типы. - Тамбов: Изд-во «ТОИПКРО», 2005. - 155 с.
5. Бижутерия и украшения из бисера: Игрушки из бисера / Сост. С. П. Кашин. - М.: «РИПОЛ классик», 2014. - 551 с.
6. Бурлаков И.Г. Номо Gamer. Психология компьютерных игр. - М.: «Класс», 2000. - 164 с.
7. Вкусные игрушки: Домашняя кондитерская. 33 сладких рецепта / Отв. ред. В. Саушкина. - СПб.: «Амфора», 2014. - 46 с.
8. Воробьева И.Н. Формирование мотивационно-ценностного отношения подростков к здоровому образу жизни средствами физической культуры: Автореф... канд. пед. н. - Владикавказ: Сев.-Осет. гос. ун-т им. К.Л. Хетагурова, 2014. - 21 с.
9. Воспитание ценностей здорового образа жизни у детей 3-7 лет: Планирование, занятия, игры / Авт.-сост. М. Р. Югова.- Волгоград: «Учитель», 2016. - 137 с.
10. Галкина М. В. Кукла в образовании и культуре. - М.: ИИУ МГОУ, 2014. - 142 с.
11. Голикова Н. В. Ценностные основания воспитания детей в крестьянской семье Олонецкой губернии второй половины XIX - начала XX века: В 3 ч.- Петрозаводск: Изд-во ПетрГУ, 2014. (Теоретико-методологические предпосылки. 66 с.; Традиции эстетики быта и приобщения детей к труду. 53 с.; Характеристика образа жизни крестьянской семьи. 83 с.)
12. Гусева А.Ю. Эстетика игрушки как феномена массовой культуры: Автореф. дисс. канд. филос. н. - СПб., 2001. - 23 с.
13. Данилова А. Ю. Объемные игрушки из картона: Гофроквиллинг для детей и родителей. - М.: «Питер», 2014. - 63 с.
14. Два века русского детства / Сост. Е.В. Васютинская. М.: «Индрик», 2006. — 295 с.

15. Дегтярева О. В. Игрушки из папье-маше. - М.: «АСТ-Пресс-книга», 2014. – 31 с.
16. Дерябина Н. И. Новогодние игрушки из папье-маше. – М.: «АСТ-Пресс книга», 2014. - 31 с.
17. Детская афиша [Электронный ресурс] URL: <http://www.kidsreview.ru/about>; http://www.orgpage.ru/moskva/%D0%B4%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5_%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%B0%D0%B7%D0%B8%D0%BD%D1%8B/?allR=1 (дата доступа: 20.05.2016).
18. Детские игрушки, лошадки, безделушки: Альбом-каталог коллекции игрушек из папье-маше в собрании Кировского областного краеведческого музея / Департамент культуры Кировской обл., Кировский обл. краеведческий музей; сост. Г. Н. Зельфиева. - Киров: «О-Краткое», 2014. – 174 с.
19. Детские магазины Москвы и Московской области [Электронный ресурс] URL: http://www.orgpage.ru/moskva/%D0%B4%D0%B5%D1%82%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5_%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%B0%D0%B7%D0%B8%D0%BD%D1%8B/ (дата доступа: 20.05.2016).
20. Доева А. Н., Гагиева З.А. Формирование ценностей здоровья и здорового образа жизни детей и молодежи средствами физического воспитания.- Владикавказ: Северо-Осетинский гос. ун-т им. К. Л. Хетагурова, 2015. - 88 с.
21. Духовно-культурные ценностные ориентации молодежи в эпоху глобализации. Сборник научных статей Международной научно-практической конференции, 10-11 апреля 2014 года / Под ред. Ильясовой Р. Х., Хуснутдиновой Л. Г., Некрасовой С. С. - Уфа: Уфимский гос. ун-т экономики и сервиса, 2015. - 351 с.
22. Духовно-ценностное развитие личности детей: теория и практика: Коллективная монография. Материалы Всероссийской научно-практической конференции «Васильевские чтения-2», 20-30 марта 2015 г. / Сост. Григорьева А. А. и др.; Северо-Восточный федеральный ун-т им. М. К. Аммосова. - Краснодар: «ХОРС», 2015. - 153 с.
23. Женщины старшего поколения - проводники семейных ценностей и воспитатели подрастающего поколения: Сборник методических материалов / Сост.: Лапшина Л. Ф., Смирнова А. В.; под ред. Е. Ю. Рогачевой. - Владимир: «Транзит-ИКС», 2016. - 159 с.
24. Зайцева А. А. Мягкие игрушки: Мастер-классы для начинающих. – М.: «Эксмо», 2014. - 61 с.
25. Зенина М. А. Куклы и игрушки Московской и Тверской областей. – М., 2015. - 118 с.
26. Зиновьева Т.Н. Отношение «человек - игрушка» в культуре: Автореф. дисс. канд. филос. - Ярославль, 2006. - 22 с.
27. Интернет-справки (магазины круглосуточные, Москва) [Электронный ресурс] URL: http://www.plan1.ru/moscow/section/detskiemagaziny_68 (дата доступа: 20.05.2016).
28. Катаева Е.А. Формирование и развитие художественного облика отечественной промышленной игрушки в конце XIX и первой половине XX вв. Автореф.... канд.искусств. - М., 2004.

29. Кашина Н. И. Освоение детьми и молодежью традиционных культурных и художественных ценностей: Монография.- Екатеринбург: Уральский гос. пед. ун-т, 2014. - 183 с.
30. Козин Н.Г. Россия. Что это? В поисках идентификационных сущностей.— М.: «Академический Проект»; «Альма Матер», 2012.— 528 с.
31. Козлов В. И. Цивилизационные и внецивилизационные воздействия на эволюцию ценностей. Автореф... канд. филос. н. - Волгоград, 2006. - 28 с.
32. Кондаков И.В. Цивилизационная идентичность в переходную эпоху. Культурологический, социологический и искусствоведческий аспекты: монография/ Сост. Кондаков И.В., Соколов К.Б., Хренов Н.А.— М.: «Прогресс-Традиция», 2011.— 1024 с.
33. Костюхина М.С. Игрушка в детской литературе. - СПб: «Алетейя», 2008. - 156 с.
34. Котылев А.Ю. Метаморфозы игры в культуре переходного типа (на материале эпохи становления советской культуры): Автореф. дисс. канд. культурол. — СПб, 2000. — 20 с.
35. Крупные детские универсальные магазины Москвы и Московской области [Электронный ресурс]
URL:<http://www.kidsreview.ru/msk/catalog/magaziny/krupnye-detskie-universalnye-magaziny-moskvy-i-podmoskovya> (дата доступа: 20.05.2016).
36. Лаврентьева Е. Чулочная кукла. Текстильные ангелы: Смешанная техника. – М. «Питер», 2016. - 63 с.
37. Лаврова С. А. Русские игрушки, игры, забавы. - М.: «Белый город», 2014. – 47 с.
38. Лебедева Т. В. 55 моделей авторских кукол. - Ростов-на-Дону: «Владис», 2014 - 143 с.
39. Личностные качества, профессиональная предрасположенность и социальная активность школьников старших классов / А. А. Арзамасцев и др. - Тамбов: Изд-во ТГУ, 2004 - 103 с.
40. Лыкова И. А. Наша деревушка: Сами лепим дымковские игрушки. Дидактическое пособие к программе «Цветные ладошки». Коллекция идей, способы и модели, варианты образов, подарки и сувениры. - М. «Цветной мир», 2014. - 18 с.
41. Лысенко М. Пряничные малыши. Шьем своими руками. – М.: «Питер», 2016. - 63 с.
42. Мантатова Л. В. Ценностные основания современного цивилизационного развития. Автореф... д-ра филос. н.- Улан-Удэ, 2004 - 40 с.
43. Мартынов А.И. Скифо-сибирский мир Евразии: учебное пособие.— М.: «Высшая школа»; «Абрис», 2012.— 199 с.
44. Мельников С.А. Историческая преемственность традиций российской цивилизации: Знаменательные даты, исследования и новые документы.— М.: «Прометей», 2013.— 428 с.
45. Модернизм и традиционализм: Проблема ценностного и политического баланса России / Центр проблемного анализа и гос.-упр. проектирования при

Отделении общественных наук РАН; под ред. В. И. Якунина и др. – М.: «Научный эксперт», 2008. – 222 с.

46. Монгольская Т. Игрушки из носков. - М.: «РИПОЛ классик», 2014. - 253 с.

47. Москин Д.Н., Линник Ю.В. Бабы, кони, птицы: Народные деревянные игрушки Русского Севера конца XIX-начала XX в. - Петрозаводск: «Центр культурных инициатив», 2014. – 47 с.

48. Московченко А.Д. Философия автотрофной цивилизации. Проблемы интеграции естественных, гуманитарных и технических наук: учебное пособие. — Томск: Томский государственный университет систем управления и радиоэлектроники, 2010.— 263 с.

49. Мудрагель Л. Куклы из текстиля и трикотажа: История, коллекционирование, изготовление. – М.: «Питер», 2015. - 127 с.

50. Мулызева А.Б. Глиняная игрушка в культурном пространстве российской провинции. Автореф... канд.культурол. - Самара, 2015. - 22 с.

51. Народная глиняная игрушка: Методическое пособие / Авт.-сост. Г. А. Поровская, А. М. Терентьева. - Великий Новгород: НовГУ им. Ярослава Мудрого, 2014. - 31 с.

52. Пиаже Ж. Речь и мышление ребенка. – М.: «Римис», 2008. – 436 с.

53. Пименов Н. И. Цивилизационные мифы Европы. - Магнитогорск, 2014. - 374 с.

54. Постникова Е. П. Игрушка как феномен эстетической культуры: Автореф. дисс. канд. филос. Свердловск, 1990. - 19 с.

55. Проблемы молодежного рынка труда: Региональный аспект. Материалы социол. исслед. (Челяб. обл., 2004-2005 гг.). - Челябинск: ООО «Фотохудожник», 2005. - 150 с.

56. Проблемы правового регулирования борьбы с наркоманией и пропаганды здорового образа жизни: Материалы межрегиональной научно-практической конференции, 16 мая 2014 года / Генеральная прокуратура Российской Федерации, Прокуратура Липецкой обл. Елецкий гос. ун-т им. И. А. Бунина ; отв. ред. Каширина О. Н. - Елец: МУП «Типография», 2014. - 202 с.

57. Пряхин В.П. История советской игрушки за 60 лет (педагогический, художественный и производственно-товарный аспекты): Автореф. дисс. канд. филос. - М., 1979. — 28 с.

58. Психология детства: От рождения до 11 лет. Полный курс / Под ред. А. А. Реана. – СПб.: «Прайм-Евроснак», 2008. - 350 с.

59. Психология подростка. Полное руководство для психологов, педагогов и родителей / Под общ. ред. А. А. Реана. – СПб.: «Прайм-Евроснак», 2008. - 504 с.

60. Рейтинг лучших магазинов Москвы [Электронный ресурс] URL: http://www.deti-journal.ru/rating/rejting_luchshikh_d.html (дата доступа: 20.05.2016).

61. Рожков В. П. Цивилизационная нормативно-ценностная ориентация общественного сознания. Дисс... д-ра филос. н. - Саратов, 1998. - 313 с.

62. Российская цивилизация. — М.: «Академический Проект», 2003.— 656 с.
63. Скляренко О. А. Игрушки из джинсовой ткани: Мастер-классы и выкройки. Практические курсы от лучших мастеров. – М.: «Э», 2016. – 126 с.
64. Скляренко О. А. Славянские куклы-обереги на удачу и женское счастье. 16 классических моделей. - М.: «АСТ», 2015. - 95 с.
65. Смирнова Е. Коты, котики, котята и котэ. Валяные игрушки своими руками: Мастер-классы по сухому и мокрому валянию из шерсти. - М.: «Питер», 2015. – 126 с.
66. Советская культура. Эволюция идей и ценностей / Под ред. И. Ф. Кефели. – СПб.: БГТУ, 2010. - 100 с.
67. Список Интернет-магазинов детских товаров в Москве [Электронный ресурс] URL:<http://fb.ru/article/226475/detskie-magazinyi-v-moskve-spisok-nazvaniy-spisok-internet-magazinov-detskih-tovarov-v-moskve> (дата доступа: 20.05.2016).
68. Степанов Ю.С. Концепты. Тонкая пленка цивилизации / Степанов Ю.С.— Электрон. текстовые данные.— М.: «Языки славянских культур», 2007.— 248 с.
69. Тимофеев Т. Т. Цивилизационные противоречия и общественная мысль = Civilizational contradictions and contemporary thought / Рос. акад. наук. - М.: «Огни», 2004. - 103 с.
70. Ткаченко Е. Н. Исследование мотивационных предпочтений субъектов профессионального образования. Автореф... канд. педагогич. н. - Барнаул: Барнаульский гос. пед. ун-т, 2000. - 22с.
71. Толмачева Р.П. Цивилизация России. Зарождение и развитие: учебное пособие. — М.: «Дашков и К», 2014.— 402 с.
72. Традиционная кукла народов Пермского края / Науч. ред. А. В. Черных. – СПб.: «Маматов», 2014. – 124 с.
73. Ульева Е. Чем занять ребёнка? Лучшие альтернативы компьютеру и телевизору. - Ростов-на-Дону: «Феникс», 2015. – 234 с.
74. Философско-культурологический аспект культурной и цивилизационной идентичности: Материалы Международной научно-практической конференции / Под ред. Л. А. Воловой. - Пятигорск: Пятигорский гос. лингвистический ун-т, 2011. - 211 с.
75. Филюшкина Д. В. Духовная люмпенизация российского общества: детерминирующие факторы и социальные проявления. Автореф... д-ра филос. н. - Ростов-на-Дону, 2014. - 53 с.
76. Фоксолл Г. Р., Голдсмит Р., Браун С. Психология потребителя в маркетинге: Модели поведения потребителей. Формирование покупательских предпочтений. Особенности личности и процесс покупки.- СПб.: «Питер», 2001. – 348 с. (Маркетинг для профессионалов).
77. Формирование духовно-нравственных качеств личности на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей: Сборник статей межрегиональной научно-практической конференции, Петропавловск-Камчатский, 10-12 декабря 2013 г. / Камчатский институт повышения

квалификации пед. кадров; под общ. ред. Т. А. Синюшкиной. - Петропавловск-Камчатский: Камчатский ин-т ПКПК, 2014. - 126 с.

78. Холодкова О. Г. Становление ценностно-смысловой сферы личности младшего школьника: Монография. - Барнаул: АлтГПУ, 2015. - 167 с.

79. Цивилизационные парадигмы XXI столетия: культурно-ценностные ориентиры: Материалы Международной научной конференции, 25 февраля 2015 года. Министерство внутренних дел Российской Федерации, Белгородский юридический институт / Редкол.: Амельчаков И. Ф. и др. - Белгород: Белгородский юридический ин-т МВД России, 2015. - 204 с.

80. Цивилизационные перемены в России: Сборник научных статей по материалам научно-практической конференции / Редкол. : И. В. Назаров и др. - Екатеринбург: Уральский гос. лесотехнический ун-т, 2014. - 155 с.

81. Цивилизация знаний. Проблемы и смыслы образования. Часть II. Труды Четырнадцатой Международной научной конференции, г. Москва, 26-27 апреля 2013 г./ А.Д. Савельев и др.— М.: Российский новый университет, 2013.— 596 с.

82. Цивилизация знаний. Проблемы модернизации России: труды Одиннадцатой Международной научной конференции, Москва, 23-24 апреля 2010 г./ В.А. Зернов и др.— М.: Российский новый университет, 2010.— 684 с.

83. Чебоксаров Н.Н., Чебоксаров И.А. Народы. Расы. Культуры. Изд. 2-е, испр., доп. / Отв. ред. Ю.В.Бромлей. – М.: «Наука», 1985. – 272 с.

84. Шевченко В.Н. Российское государство: опыт философского прочтения.— М.: «Прогресс-Традиция», 2012.— 512 с.

85. Эриксон Э.Г. Детство и общество. Изд.2-е, перераб. – М.: «Речь», 2002. – 416 с.

ИССЛЕДОВАНИЕ ЦЕННОСТЕЙ И ЖИЗНЕННЫХ ТРАЕКТОРИЙ ИГРОКОВ В СЕТЕВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В науке с началом XXI века приобрели вес описания симптоматики вида нехимических зависимостей [1 - 3], связанных с появлением Интернет и сетевой коммуникации [4 - 9]. Анализируются как позитивные аспекты взаимодействия в сети Интернет, так и возможные опасности, сейчас приобретающие масштаб реальной угрозы [10 - 22]. В течение последнего десятилетия проблема усугубилась появлением нового вида зависимости, а именно - сетевого гемблинга, сочетающего черты гемблинга и интернет-зависимости, включая высокую склонность к агрессивному поведению, приверженность негативным культурным и социальным стереотипам и т.п. Сетевые компьютерные игры имеют сильнейшее лобби в бизнес-структурах и на уровне федеральных органов власти. Это привело в том числе к легитимации понятия (в том числе в Российской Федерации) «киберспорт» и законодательных актов, обеспечивающих данную деятельность, а также специальных регулирующих и поощряющих данную активность молодежи

структур, в том числе проведение затратных пиар-компания вокруг данной темы. Обнадеживает только тот факт, что ресурсы, предназначенные для Интернет-игр, приравнены к мессенджерам и участники их будут обязываться проходить процедуру личной идентификации. Модели личности сетевого геймера и профилактическая работа с ним уже были описаны некоторыми исследователями при описании интернет-зависимых в целом [23 - 33]. Далее излагаются результаты проведенного нами шестилетнего лонгитюда - наблюдения за геймерами (сетевые игры).

Цели и задачи исследования: суммировать опыт наблюдения над участниками сообщества сетевой игры DOTA 2, опыт работы с ними, в части социальной реабилитации, предложить анализ механизмов развития гемблинга (нехимической аддикции), проанализировать психологический тип участника - геймера.

Нужно помнить, что рядом с нами вырос альтернативный, малознакомый многим мир, в котором существуют свои нормы и ценности - субкультура, контркультура будущего. Контркультура – это совокупность социально-культурных установок и ориентаций, противопоставленных официальной культуре общества и ее основным ценностям. Таким как - государство, власть, образование, религия, искусство. Контркультура возникает в кризисные моменты жизни общества в молодежной среде как протест против бездуховности, лицемерия, ханжества старшего поколения.

Основные черты (функции) контркультуры:

- 1) сегментирующая, так как она ограничивает официальную культуру;
- 2) деструктивная, связанная с разрушением традиционных ценностей;
- 3) революционирующая, обновляющая функция, так как контркультура в целом приводит к обновлению культуры общества.

Принадлежность к контркультуре формируется в том числе и в результате неправильного построения вокруг взрослеющего человека социализирующего пространства, прежде всего создающегося из индустрии детских товаров, игрушек и игр [34 - 36]. Согласно наблюдениям специалистов в области детской психиатрии, наибольшие проблемы при взрослении вызывают следующие особенности индустрии детских товаров:

1. С младенчества при изготовлении игрушек используются «кислотные» и неестественные цвета (начиная с погремушек). Это приводит к зависимости от «неестественного» (не того, что дети наблюдают в природе). Затем – от неестественных оттенков цвета монитора компьютера и TV, от электромагнитных полей. Отсюда - сильнейшая зависимость от компьютера и растущая Интернет-зависимость, в силу которой (и в силу перераспределения свободного времени ребенка между занятиями) утрачиваются формируемые в это время у ребенка в норме навыки.

2. Вредным симптомом является низкая двигательная активность детей (при достаточно суровом климате и при необходимости в связи с развитием техники развивать мелкую моторику, слаженность действий). В Российской Федерации постулируются с детства занятия спортом – в том числе популяризируются фитнес залы, в том числе и для детей, однако на

деле комплексного развития двигательной активности они не обеспечивают, не приучают к естественной двигательной активности в труде. Гуляют во дворе только дошкольники, подростки оказываются сосредоточены, в силу растущей Интернет-зависимости, у компьютеров. Важно учитывать неестественную позу, которую ребенок чаще всего принимает, находясь за компьютером.

3. Современным игрушкам в целом присуще отсутствие естественных форм, цветов, функциональности, установки на здоровую профорIENTATION ребенка через игру, что ведет к снижению адаптивности, зависимостям и нарушениям развития.

Одной из разновидностью товаров индустрии детства и инфантилизации в целом является большой пул компьютерных игр. Ранее авторы статьи уже обращались к данной теме [37 - 38]. «Dota 2» — также компьютерная многопользовательская командная игра в жанре «multiplayer online battle arena», разработанная «Valve Corporation». Игра является независимым продолжением карты-модификации «DotA» для игры «Warcraft III». «Dota 2» работает по модели «free-to-play» (бесплатная) с элементами микроплатежей. «Dota 2» вышла в массовый прокат для пользователей в июле 2013 года после того, как два года находилась в стадии бета-тестирования.

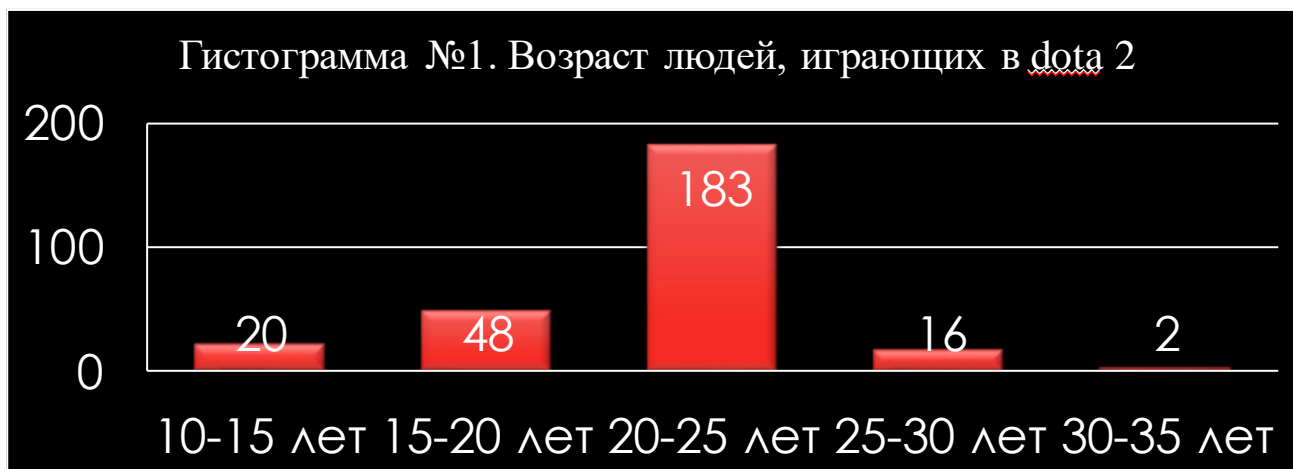
Это массовая многопользовательская онлайн-игра (Massively Multiplayer Online Game, ММО, ММОГ) — сетевая компьютерная игра, в которую одновременно играет или наблюдает за онлайн-игрой, записью игры большое количество участников или зрителей (не менее нескольких десятков, чаще тысячи, иногда сотни тысяч).

«Dota 2» в настоящее время признана активной киберспортивной дисциплиной, в которой профессиональные команды по всему миру соревнуются на турнирах за право принадлежности к различным лигам. Премиум-турниры имеют призовые фонды в миллионы долларов, не раз становившиеся крупнейшими в истории киберспорта. Крупные профессиональные турниры по игре «Dota 2» транслируются на видеостриминговых сервисах, иногда набирая свыше миллиона зрителей одновременно. Наиболее известный турнир в данной игре — «The International» - ежегодно проводится корпорацией «Valve» на стадионе Кей-арена в Сиэтле. Мечта о Сиэтле заставляет геймеров проводить сотни часов перед монитором в надежде попасть на турнир, наподобие «золотой лихорадки», охватившей в свое время переселенцев Соединенных штатов Америки.

В игре участвуют две команды по пять человек. Одна команда играет за светлую сторону («The Radiant»), другая — за темную («The Dire»). Каждый игрок управляет одним персонажем, который называется «героем» (всего их в игре существует 115). Герой может получать «опыт» для повышения своего уровня, зарабатывать «золото», покупать и собирать предметы, которые усиливают его или дают дополнительные способности. Цель игры — уничтожить главное здание на вражеской базе.

В процессе включенного наблюдения обследовано и опрошено 269 человек за 2012 - 2017 гг.

Проанализируем спектр участников игры по показателю возраста (Гистограмма 1):



Гистограмма 1. Возраст игроков в Dota 2.

Согласно полученным в результате наблюдения и анкетирования данным, возраст участников игры наиболее часто – 20-25 лет, то есть это годы обучения в вузе и начала трудовой деятельности. Показательно, что к 35 годам активность пользователей игры сходит на нет, что связано, вероятно, не только с общей занятостью (труд, семьи), но и с более низкой компьютерной грамотностью, так как в игру вовлечены прежде всего возрастные группы, взрослевшие на фоне бума Интернет-технологий.

Проанализируем спектр участников игры, за которыми производилось наблюдение, по странам проживания (Диаграмма 1).

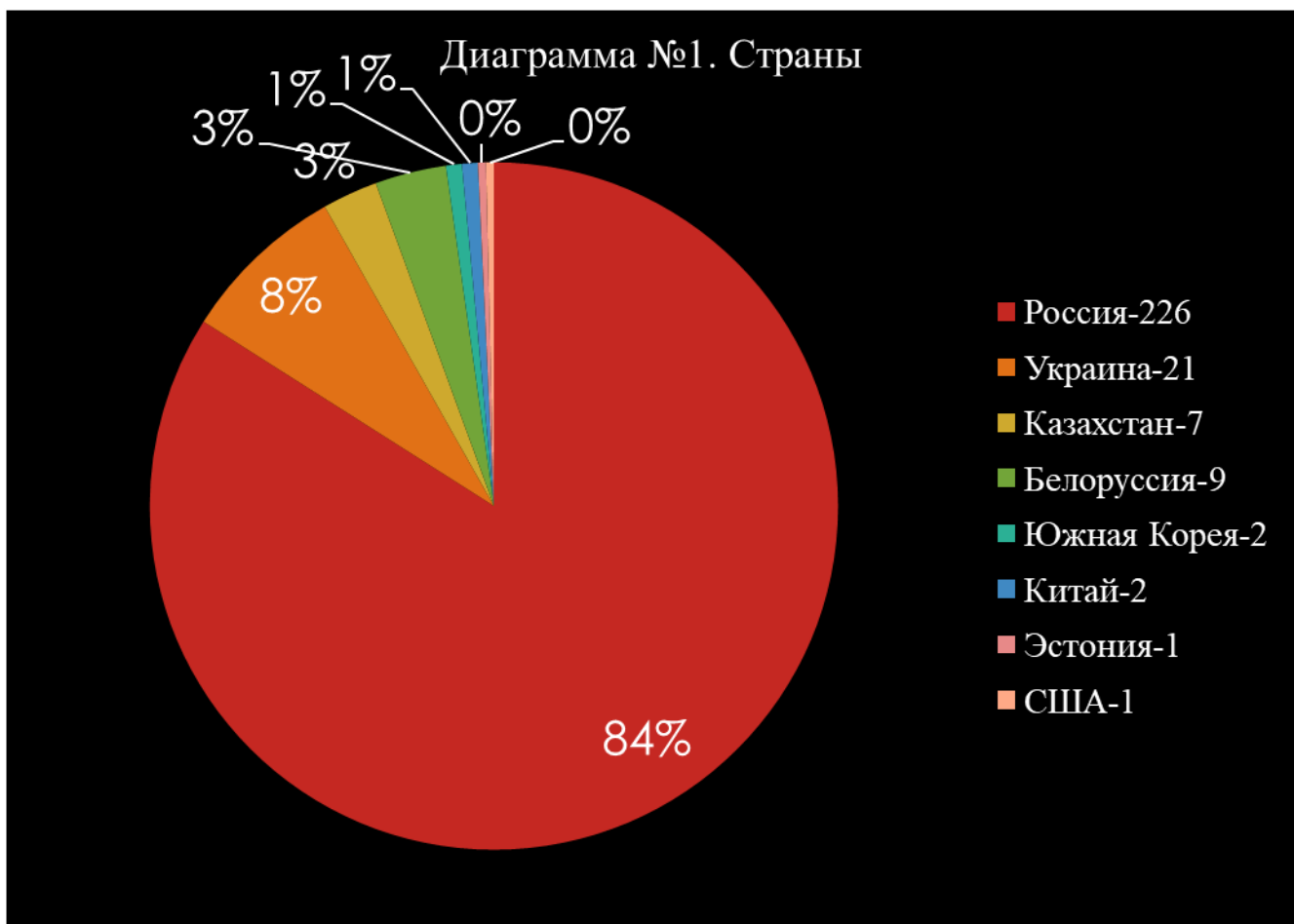


Диаграмма 1. Территориальная дислокация игроков в Dota 2 (страны).

Можно сделать вывод, что игра, как и любые зависимости в целом, вовлекает в себя респондентов из более депрессивных регионов.

Проанализируем распределение опрошенных по субъектам Российской Федерации (Диаграмма 2).

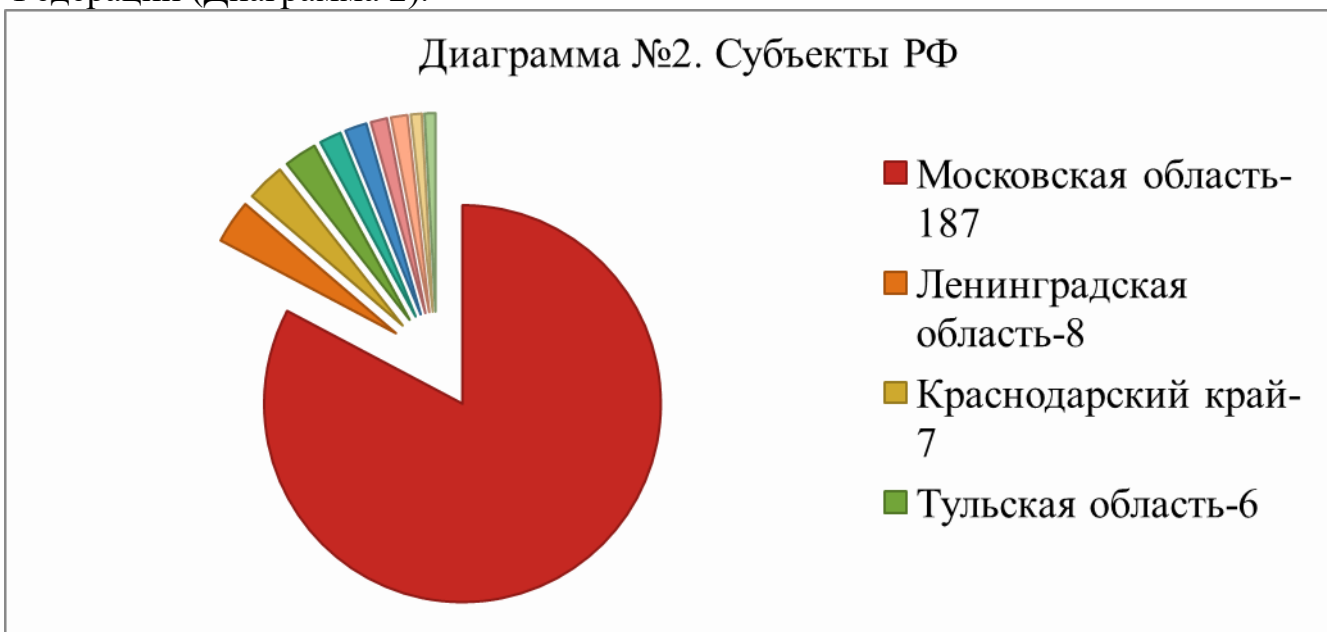
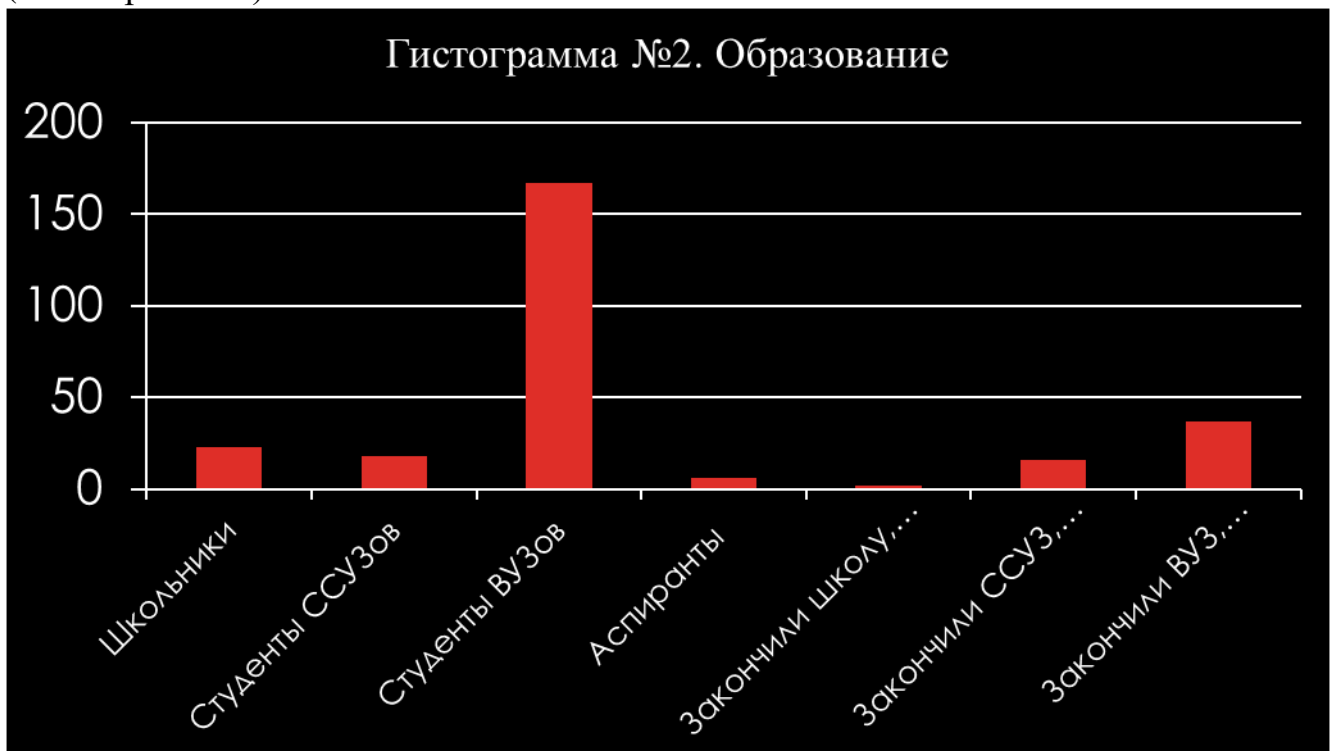


Диаграмма 2. Территориальная дислокация игроков в Dota 2 (регионы Российской Федерации).

Может быть сделан вывод о том, что в игру вовлечены участники из

более технологически развитых регионов Российской Федерации, имеющие доступ к компьютерной технике игрового уровня и высокоскоростной Интернет.

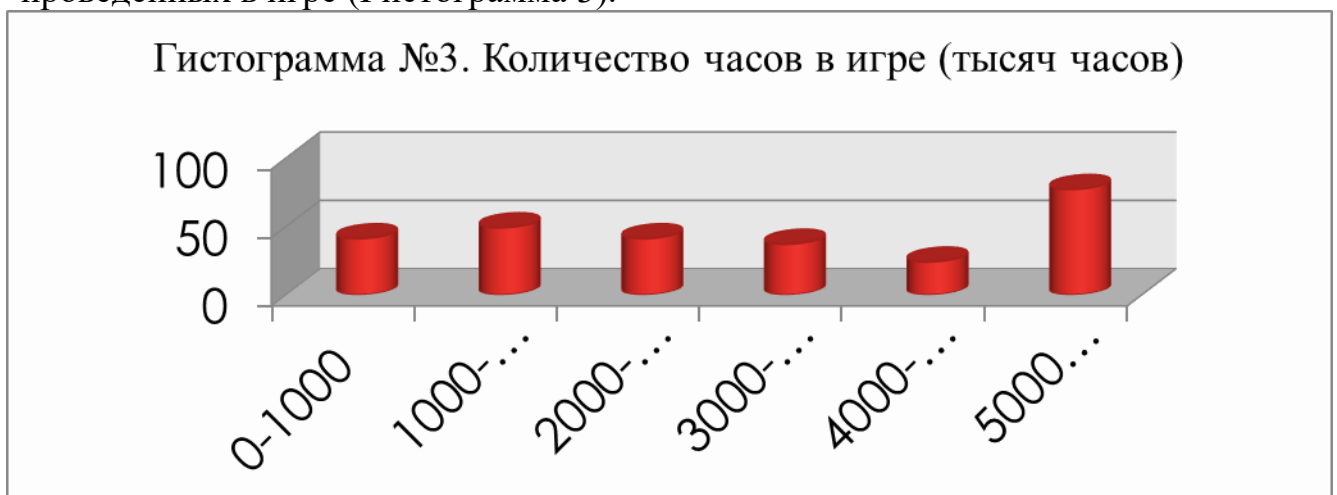
Проанализируем уровень образования играющих по данным на 2017 г. (Гистограмма 2).



Гистограмма 2. Образовательный уровень игроков в Dota 2.

Подтверждается ранее сделанное наблюдение о том, что в основном в игру вовлечены студенты вузов, при этом можно отметить (по сравнению с обучающимися в ссузах), что интеллектуальный уровень игрока достаточно высок.

Проанализируем распределение играющих по количеству часов, проведенных в игре (Гистограмма 3).



Гистограмма 3. Количество часов, проведенных игроками в Dota 2 в игре (на момент исследования, по данным аккаунта в Steam)

Участник игры имеют рейтинг от 1400 до 6000 птс, средний рейтинг выборки -3500 птс.

Если количество часов при обучении по программам высшего

образования составляет около 5 000 - 6 000 часов, то общее затраченное на игру время показывает, что внутри игры именно студентами проведено время, сопоставимое с количеством учебного времени, необходимого для полноценного освоения программы вуза.

Наряду с наблюдением над играющими, был осуществлен также контроль активности из аккаунтов в игровой сети. Согласно полученным данным, приблизительно 40 % (108 человек) членов выборки (опрошенных) перестали играть. Многие с усердием взялись за учёбу, некоторые завели семью или нашли интересы в другой области.

Были выделены по результатам анкетирования позитивные и негативные аспекты мультиплеерной игры «Dota 2» (с точки зрения пользователя). Приведем результаты опроса, ранжированные по частоте встречаемости (Таблица 1).

Таблица 1. Позитивные и негативные аспекты при игре с точки зрения пользователя

Позитивные аспекты	Негативные аспекты
<ol style="list-style-type: none"> 1. Развивает коммуникабельность, гибкость и социальные качества. 2. Помогает усовершенствовать/выучить разговорный английский язык. 3. Учит работать в команде. 4. Развивает лидерские качества. 5. Способствует развитию стратегического мышления и логики. 6. Активирует мыслительную деятельность. 7. «Консервирует»/ укрывает людей от негативного влияния неподходящего окружения. 8. Способ найти хороших людей/ друзей/ единомышленников. 9. Даёт возможность пережить трудные времена и по-другому взглянуть на проблемы или абстрагироваться от них. 10. Поможет скоротать время. 11. Работает на «выпустить пар». 12. Способ заработка ресурсов. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Иногда агрессивное поведение (в подростковом возрасте), в том числе по отношению к другим игрокам. 2. Некоторые слишком сильно завалены проблемами и уходят в игру «с головой», забывая реальный мир (на практике 2 человека, но, позже, они справились с ситуацией) – это результат проявления слабого характера, никак не зависимости. 3. Отнимает достаточно много времени (на один матч от 20 минут до 1, 5 - 2 часов), но если заниматься серьёзно, то будет приносить прибыль в виде денег.

Приведем те же данные, но согласно профессиональному анализу психолога (Таблица 2).

Таблица 2. Положительные и негативные аспекты использования сетевой

игры с точки зрения психолога.

Позитивные аспекты	Негативные аспекты
<p>1. Игра социализирует.</p> <p>2. Игра помогает усовершенствовать разговорный английский язык (в случае международной игры), но значительно снижает качество русской речи в силу сниженной лексики, в том числе грубого просторечия (мата).</p> <p>3. Игра учит работать в команде.</p> <p>4. Игра активизирует мыслительную деятельность.</p> <p>5. Игра – как способ не быть в одиночестве, пережить внутрисемейную (или внутри школьного/вузовского коллектива) депреацию.</p> <p>6. Игра как способ психологической защиты (эскейпизм).</p> <p>7. Игра как красочный, наполненный яркими впечатлениями вид досуга (но связан с гиподинамией и нагрузкой на зрение).</p>	<p>1. Агрессивный языковой фон.</p> <p>2. Низкий культурный уровень игроков.</p> <p>3. Асоциальность игроков.</p> <p>4. Формирование у игроков-подростков агрессии по отношению к окружающему миру.</p> <p>5. Размытая грань жизни и смерти (снижение ценности человеческой жизни, повышенная склонность к риску в реальной жизни).</p> <p>6. Формирование нехимических аддикций (по образцу алкогольной или наркотической) и социальная деградация (социальная инвалидизация).</p> <p>7. Симптоматика дереализации (уход в иллюзорный мир).</p> <p>8. Существенный расход времени.</p> <p>9. Подверженность негативным влияниям (в том числе противоправным – игрок не знает, кто на том конце, во время разговора и игры).</p>

Был сформирован **психологический портрет геймера** (участника сетевой игры):

- 1) низкий образовательный и культурный уровень/ высокий IQ при низком образовательном и культурном уровне для геймеров;
- 2) неполные семьи, семьи с эмоциональной холодностью, материнской депреацией, конфликтом между родителями;
- 3) семьи с авторитарным стилем управления;
- 4) семьи с попустительским стилем воспитания;
- 5) выбор профиля вуза / колледжа / техникума по настоянию родителей;
- 6) лицо после психоэмоциональной травмы, с какой-либо депривированной (фрустрированной) потребностью;
- 7) наличие психической патологии (психопатологическая симптоматика, в т.ч. подтвержденная);
- 8) наследственная отягощенность (лица из семей склонны к другому виду зависимостям);
- 9) асоциальное поведение (высказывание идей, осуществление деяний, идущих вразрез с общепринятыми общественными нормами);

- 10) увлечение произведениями жанра фэнтези/ дереализация;
- 11) наличие хотя бы одного из признаков: застревающий или тревожно-мнительный тип личности, обсессивно-компульсивные расстройства, склонность к зависимому и созависимому поведению, наличие хронических соматических заболеваний, выученное беспомощное поведение, нереализованная потребность лидерства / истероидность и др.;
- 12) опасность сообществ сетевых компьютерных игр для респондента: провокация тяжелой психической зависимости, патологическое устойчивое изменение картины мира, снижение уровня социализации;
- 13) лидер (костяк) обычно имеет более высокий образовательный уровень или апеллирует к ресурсам, заведомо недоступным потенциальным жертвам (их затруднительно получить), обладает личной харизмой/ является победителем многочисленных состязаний игр (обладает иными игровыми преимуществами).

Во главе пирамиды оказываются лидеры с рядом сверхценных идей (попасть в Сизтл). Большинство групп строятся по модели семьи (в случае игрового сообщества по модели «родитель –лидер VS sibсы-команда).

Были сформулированы и использованы **этапы реабилитационной работы** по преодолению зависимости:

- 1) выявление ценностной модели и навязчивых, сверхценных идей, ситуаций отклоняющегося и зависимого поведения,
- 2) формирование устойчивой эмоциональной связи с участником секты (путем бесед, поддержки он-лайн, совместных дел),
- 3) постепенное введение новых значимых позитивных психоэмоциональных стимулов в жизнь респондента,
- 4) выведение из числа участников (в периферию) геймерского сообщества.

Значимые результаты включенного наблюдения и работы (отказ респондентами от посещения мероприятий/ от сетевой игры; снижение навязчивостей, исчезновение сверхценных идей) наблюдаются спустя 4 - 5 месяцев (стойкий эффект – работа в течение полугода).

Выводы. Сетевой интернет-гемблинг объединяет молодежь, имеющую высокий уровень асоциальности, родительской депрециации, как правило – низкий уровень общей культуры (принадлежность к альтернативной культуре), склонность к повышенной агрессии, химическим зависимостям, изменениям пищевого поведения (в том числе нервной анорексии). В сообществах преобладает агрессивная речевая среда с чрезвычайно высокой частотностью бранной лексики. С другой стороны, подростки и юношество, переживая родительскую депрециацию и негативные явления окружающего мира, не в силах выразить свой протест, уходят в игру. Играющий – это потенциальный протестный электорат.

Могут быть выделены **группы риска** (по вовлекаемости в игру):

- 1) лица с девиантным, асоциальным и антисоциальным поведением - агрессией-аутоагрессией,
- 2) лица со склонностями к аддиктивному поведению,
- 3) дети из неполных семей, нередко - проживающие вдали от родителей -

представители студенческой среды, дети из семей с авторитарным/попустительским стилями воспитания.

Примечания

1. Спринц, А.М. Химические и нехимические зависимости.-Санкт-Петербург: СпецЛит, 2012.-127 с.
2. Мендель Б. Р. Аддиктология. – М.: DirectMEDIA, 2014.-535 с.
3. Лоскутова В.А. Интернет-зависимость как форма нехимических аддиктивных расстройств. Дисс... канд. мед. н.-Новосибирск, 2004.-157 с.
4. Муртазина М. Ш. Виртуальная культура как феномен глобализации: Философско-культурологическое осмысление. Дисс... канд. филос. н.-Чита, 2012.-172 с.
5. Хомерики Н. С. Индивидуально-психологические особенности подростков с интернет-зависимым поведением. Дисс... канд. психол. н.-Санкт-Петербург, 2013.-186 с.
6. Цой Н.А. Социальные факторы феномена интернет-зависимости. Дисс... канд. социол. н.-Владивосток, 2011.-206 с.
7. Дмитриев К. Г. Психологические детерминанты Интернет-зависимости в юношеском возрасте. Дисс... канд. психол. н. – М., 2013.-192 с.
8. Антоненко А. А. Интернет-зависимость подростков от компьютерных игр и онлайн-общения: Клинико-психологические особенности и профилактика. Дисс... канд. психол. н. – М., 2014.-104 с.
9. Бакиров Л. Р. Синдром интернет-зависимого поведения при пограничных психических расстройствах среди учащейся молодежи. Автореф... канд. мед. н. – М., 2016.-25 с.
10. Иванов А. Е. Философские и психологические аспекты виртуальной и социальной реальности в их взаимосвязи. Дисс... канд. филос. н. – М., 2004.-145 с.
11. Личность и межличностное взаимодействие в сети Internet. Блоги: Новая реальность. Сборник статей / Науч. ред. В. Л. Волохонский, Ю. Е. Зайцева, М. М. Соколов.-Санкт-Петербург: Изд-во Санкт-Петербургского ун-та, 2006.-195 с.
12. Чучкова Г. С. Интернет-коммуникация как фактор личностного развития: На примере общения в чатах. Автореф... канд. психол. н. – М., 2008.-23 с.
13. Юрков А.А. Виртуальная компьютерная реальность: Негативные и позитивные формы межсубъектных взаимосвязей. Дисс... канд. филос. н. – М., 2013.-212 с.
14. Жичкина А. Е. Взаимосвязь идентичности и поведения в Интернете пользователей юношеского возраста. Дисс... канд. психол. н. – М., 2001.-199 с.
15. Вербицкая Т. А. Влияние системы Интернета на психо-семантическое пространство пользователя. Дисс... канд. психол. н.-М, 2002.-116 с.
16. Голуб И. В. Сознание человека в бытии симулированного пространства. Автореф... канд. филос. н. – М., 2003.-32 с.
17. Нигматуллина Г. Ф. Культура российских интернет-сообществ в

условиях становления информационного общества. Автореф... канд. социол. н.-Тюмень, 2011.-22 с.

18. Вылков Р. И. Феномен киберпространства как философско-методологическая проблема. Автореф... канд. филос. н.-Екатеринбург, 2005.-24 с.

19. Губанова А. Ю. Интернет для детей: социальные функции, специфика аудитории, требования к контенту. Автореф... канд. социол. н. – М., 2016.-26 с.

20. Смышляева Е. В. Социально-педагогические условия организации виртуального общения молодежи. Дисс... канд. пед. н.-Кострома, 2009.

21. Либерова М. С. Изменение форм досуга молодежи российской провинции: Социологический анализ. Дисс... канд. социол. н. – М., 2009.-231 с.

22. Иоскевич Я. Б. Интернет как новая среда художественной культуры/ Федеральное агентство по культуре и кинематографии, Российский ин-т истории искусств.-Санкт-Петербург: ГНИУК РИИИ, 2006.-166 с.

23. Завалишина О. В. Педагогическая поддержка подростков, склонных к Интернет-зависимости. Дисс... канд. пед. н.-Курск, 2012.-221 с.

24. Дрепа М. И. Психологическая профилактика Интернет-зависимости у студентов. Дисс ... канд. психол. н.-Ставрополь, 2010.-254 с.

25. Чусавитина Г.Н. Информационная безопасность и вопросы профилактики киберэкстремизма среди молодежи.-2-е изд., стер. – М.: Флинта, 2014.-161 с.

26. Андреев И. В. Формирование психологической устойчивости студентов к негативному влиянию интернет-технологий. Дисс... канд. психол. н.-Нижний Новгород, 2008.-225 с.

27. Шайдулина А. Ф. Особенности клиники и лечения пациентов с патологической склонностью к азартным играм и компьютерной зависимостью. Дисс... канд. мед. н.-Санкт-Петербург, 2004.-144 с.

28. Устьян Д. К. Профилактика деструктивных явлений в досуговой деятельности молодежи. Дисс... канд.пед. н.-Санкт-Петербург, 2005.-150 с.

29. Зухре Афшорниё. Влияние интернета и мобильных телефонов на нравственные и социальные качества личности детей подросткового возраста. Дисс... канд. пед. н.-Душанбе, 2014.-171 с.

30. Литвиненко О. В. Психологические детерминанты компьютерной игровой зависимости и особенности ее психопрофилактики. Дисс... канд. психол. н.-Санкт-Петербург, 2008.-142 с.

31. Зеркина Е. В. Методика диагностики и профилактики девиантного поведения школьников в сфере информационно-коммуникативных технологий.-Магнитогорск: МаГУ, 2006.-100 с.

32. Гришко И. В. Взаимосвязь аддиктивного поведения и здоровья молодежи в современной России. Автореф... канд. социол. н.-Краснодар, 2006.-26 с.

33. Тарасов М. В. Субъекты и объекты гражданских правоотношений в информационно-коммуникационных сетях: Проблемы теории и практики.

Дисс... канд. юрид. н. – М., 2015.-209 с.

34. Кузина Н.В., Кузина Л.Б. Учет исторических культурно-хозяйственных типов на территории Российской Федерации в системах воспитания и включения в трудовые практики детей и подростков// «Сельское хозяйство».-2016, № 1.-С. 1-18.

35. Кузина Н.В. Цивилизационные ценности, пути адаптации и индустрия детских товаров в Российской Федерации: Предварительный анализ// «Бюллетень науки и практики».-2016, № 7 (8).-С. 238-265.

36. Кузина Н.В., Кузина Л.Б. К вопросу о приемах передачи и трансформации художественной традиции в мультипликационных фильмах для детей// «Бюллетень науки и практики».-2016, № 9 (10).-С. 219-226.

37. Кузина Н.В. Секты и геймерские сообщества как зоны социальных экстремистских угроз: Пути предотвращения и реабилитации// «Наука Красноярья» («Siberian Journal of Economics and Management»). – 2016, № 4 (27).-С. 8-29.

38. Кузина Л.Б., Кузина Н.В. Сетевой гейминг как альтернативный мир в подростковой и молодежной контркультуре// Тенденции и перспективы развития социотехнической среды Материалы III международной научно-практической конференции. – М., 2017, С. 496-499.

КОРЕЙСКАЯ ПОПУЛЯРНАЯ МУЗЫКА, АНИМЕ, САМОДЕЯТЕЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА (ФАНФИКИ) В ЖИЗНИ РОССИЙСКИХ ПОДРОСТКОВ И МОЛОДЕЖИ

Вопросы, рассматриваемые в данной главе, более 20 лет являются актуальными в западной науке, столкнувшейся с феноменом «поворота» европейской и американской молодежи к азиатской молодежной культуре. Активное влияние на молодое поколение образцов культуры стран Азиатско-Тихоокеанского региона (далее – АТР) в XXI в. констатируется исследователями США, европейских стран, Южной Кореи (Baruchello, 2010; Laffan, 2020; Yoon, 2019; Sobur, Darmawan, Kusumalestari, Listiani & Ahmadi, 2018; Yoon, 2018; Kang, 2017; Schubert, 2016; Siriyuvasak & Hyunjoon, 2007). С конца 1980-х гг. в западных работах исследуется феномен и значение корейской популярной музыки. Проанализированы особенности танцевальных движений, музыки, текстов, имиджа, моды, этического и профессионального образа исполнителей к-поп (Doré & Pugsley, 2019; Kim, Kim & Kwak, 2017; Kwak, Kim, Kim, Jung & Choi, 2019; Kim, 2019). В работах исследователей переосмысливается роль фанфиков как части постмодернистской культуры (Jenkins, 1988; Fathallah, 2017; Stein & Busse, 2009; Fathallah, 2016; Samutina, 2016;), а также социализирующая и мировоззренческая роль сообществ почитателей творчества арт-лидера или артефакта (McCloud, 2003; Meyer & Tucker, 2007; Pearson, 2010; Cooper, 2015; Duffett, 2015; Williams & Xiang, 2016; Seregina & Schouten, 2017; McInroy & Craig, 2018; McInroy, 2019). Проанализированы художественные особенности мультипликации и жанров аниме (Norris, 2007; Steinberg, 2012; Chan & Wong, 2017; Cho, Disher, Lee, Keating & Lee, 2018; Berndt, 2018; Pellitteri, 2018; Hernández-Pérez, 2019). Общемировая популярность данных феноменов масскультуры подтверждается, например, тем, что в англоязычных базах данных и на веб-сайтах, связанных с аниме, в настоящее время используется свыше полутора тысяч терминов, описывающих данную субкультуру (Cho, Disher, Lee, Keating & Lee, 2018).

В исследованиях рассматривается феномен сотворчества, активного вовлечения почитателей произведений и исполнителей в особую жизнь «семьи фанатов» (фандома). В научной литературе обсуждаются пять новых ролей, которые могут играть рядовые участники образуемых на основе интереса к артефакту культуры фандомов: 1) спонсоры, 2) соавторы культурных ценностей, 3) заинтересованные стороны, 4) инвесторы и 4) фильтры. Указанные роли являются репрезентациями новых типов взаимоотношений между фанатами и артистами, возникающими в «новой экономике фандома», где наделенные полномочиями сообщества фанатов используют потенциал социальных сетей для общения и сотрудничества с артистами без посредничества традиционной звукозаписывающей индустрии. Возникновение новой экономики фандома меняет роль почитателя (фаната) в современной культуре с пассивной на активную. В данный момент в исследованиях формируется теоретическая основа для анализа нового типа взаимоотношений между артистами и

почитателями. Идет речь прежде всего о феномене сотворчества, совместного создания культурных ценностей (Galuszka, 2015). Отмечается, что сообщества поп-культуры, особенно музыкальных субкультур, фандомы культовых личностей являются аналогом религии для их участников. Особенно близки специфика выстраивания социальных контактов в религии и стратегии организации фандомов в поп-культуре. Современные фандомы в исследованиях понимаются также как точки поиска самоидентификации, построения социализации (McCloud, 2003). Как отмечают исследователи, конструирование идентичности предполагает накопление культурного, социального и символического капитала, воплощающихся через социализацию. Подростки, ощущающие нехватку данного капитала, не могут осознать свою идентичность и место в мире, в связи с чем (согласно данным проведенных исследователями глубинных интервью) обращаются к фандомам для получения социального статуса и принадлежности к социальной группе. Фандомы определяются в исследованиях как социальные группы потребителей культурного продукта, характеризующиеся четко ограниченными формами имеющегося у личности культурного капитала. Посредством взаимодействия с фандомом подростки учатся находить и накапливать данный культурный капитал. После формирования навыка они могут выходить за пределы фандома и накапливать, используя освоенные стратегии, иные формы культурного капитала. Сформированный внутри фандома навык прежде всего помогает справиться с влияниями на личность современной культуры потребления (Seregina & Schouten, 2017). Участие в фан-сообществах способствует быстрой социализации, однако, как отмечается, способствует и усилению риска отклонений, перверсий в идентификации. Так, например, в исследовании проводился онлайн-опрос молодежи из сексуальных и/или гендерных меньшинств (возраст 14–29 лет), в котором исследовалась взаимосвязь между участием в онлайн-сообществах фандомов и социально-опосредованными этапами формирования идентичности. Участвовавшая в фандомах молодежь из меньшинств была моложе своих сверстников с подобными маргинальными запросами, была более активна и быстрее достигала понимания себя. Однако идентифицировала себя с большей сложностью, используя более широкий спектр нетрадиционных меток гендерной идентичности (McInroy & Craig, 2018; McInroy, 2019). Фанфики как продукт также дают потребителям удовлетворить тенденцию к перверсиям или определенным переживаниям. Обсуждается участие в создании продуктов массовой культуры (как в Южной Корее, так и в Японии), имеющей развитую сеть фанатских сообществ (то есть и сбыта), заинтересованных бизнес-структур – например, производителей табачных изделий (Yi, Kim & Lee (2020), а также военно-промышленного комплекса (Yamamura, 2019). Отмечается, в частности, что в последние годы производители аниме, а также военно-промышленный комплекс Японии активно сотрудничает с фанатами в производстве контента поп-культуры в сферах фэнтези и фантастики, отвечая прежде всего на запросы фандомов. В продукте массовой культуры в жанрах аниме оказываются взаимосвязаны фантазийное содержание и образность, связанная с вооруженными силами Японии, что

расценивается исследователями в том числе и как усиление милитаризма. Однако, как отмечается, в данном случае появление «военного» аниме вызвано требованиями потребителя, рынком более, чем давлением военно-промышленного комплекса на производителей артефактов (Yamamura, 2019).

В предлагаемом исследовании с помощью учета данных проведенного среди читателей k-rop опроса, учета рейтингов просмотров произведений аниме на популярных отечественных киноресурсах и учета популярности текстовых самодельных произведений («фанфиков»), а также анализа предпочитаемой отечественными потребителями тематики данных артефактов мы рассматриваем причины обращения к ним и основные реализуемые таким образом потребности российских миллениалов.

Цель исследования: проанализировать, какие запросы молодежи в Российской Федерации реализуются при обращении к произведениям маскультуры стран АТР: к современной корейской музыкальной культуре (k-rop), полнометражной японской мультипликации и жанру самодельной литературы «фанфик» по мотивам произведений японской культуры аниме.

Задачи исследования: 1) выделить привлекающие новое поколение творческие коллективы k-rop исполнителей, тематики и жанры произведений маскультуры стран АТР, 3) выявить востребованные особенности имиджа и поведенческих стратегий, формируемые в продуктах маскультуры стран АТР, 2) описать особенности взаимодействия авторов культурного продукта и/или артистов с поклонниками посредством организации фандомов, 4) выявить причины (триггеры, послужившие причиной) обращения молодежи к произведениям маскультуры стран АТР.

Методика исследования: социологический опрос в сообществе российских читателей k-rop в социальных сетях и мессенджерах «Твиттер» и «В контакте» (https://vk.com/k_rop_unites и др.), анализ рейтинга просмотров аниме и фанфиков на популярных отечественных сайтах, а также предпочтений в тематике и жанрах аниме, фанфиков.

Материал исследования: 1) произведения k-rop (как клипы, так и стримы) и аниме, самодельной литературы фанфиков, 2) данные анкетирования читателей k-rop (N=191), материалы деятельности фандомов k-rop, 3) данные об активности просмотров аниме и чтения/ производства фанфиков отечественными пользователями Интернет.

1 Роль культуры k-rop в социализации и поиске личной идентичности

Данные, приводимые в разделе, собраны на протяжении двухлетнего включенного наблюдения за группами российских читателей k-rop. Значение этого продукта оказывается для российских пользователей существенно шире, чем роль только произведения искусства.

Технология подготовки исполнителей k-rop напоминает подготовку профессиональных психологов («привлекательных психологов», по отзывам читателей). Помимо концертной деятельности и записи альбомов, они ориентированы на активный личный контакт с читателями, их

эмоциональную поддержку, формирование уверенности в себе. Из уст в уста у российских почитателей групп k-поп передаются истории фанатов различного возраста (не только подростков), которым k-поп помог выжить или излечиться, например, в случае депрессии, анорексии, поддерживая их в том числе личным общением. Приведем несколько цитат из речи информантов (орфография и пунктуация сохранены):

1) *«Если я уйду из k-попа, однажды я вскроюсь, потому что меня измучила эта безвыходка».*

2) *«K-поп спасает по утрам - позволяет быстрее пробудиться, встать и собираться на работу, даже если ничего не хочется, моделирует хорошее настроение, мотивирует выполнять какую-то работу быстрее, благодаря своей ритмичности (это же прежде всего музыка для танцев). Слова и вложенный в них посыл несут в себе поддержку: «Ты всё сможешь, ты справишься, ты лучший/лучшая, ты не один, мы с тобой, улыбнись - твоя улыбка спасёт этот мир»».*

Исполнители идут на прямой контакт со слушателями, в клипах чаще смотрят в камеру и улыбаются, активно демонстрируют поддерживающие жесты (палец вверх, руки вместе, тянущиеся руки, сердце), часто проводят специальные трансляции, где напрямую общаются с почитателями и повторяют слова поддержки, демонстрируют свои переживания о собеседнике, вовлечённость в жизненные события фанатов. Проводятся специальные встречи-фансайны, на которых (онлайн или лично) российский молодой почитатель творчества исполнителя может поговорить с ним (конфиденциально или по принципу «вопрос-ответ»), подержать за руки, получить автограф и сделать селфи или общую фотографию в полный рост. Как правило, подобные встречи проводятся в поддержку новых альбомов, а также перед текущими концертами. Для участия в фансайте необходимо состоять в фанклубе или приобрести альбом исполнителей и участвовать в лотерее, либо иметь билет на концерт, билет на ивент.

По контрактам, которые подписывают участники группы, максимальный контакт с почитателями предполагает рукопожатие. Приведем цитату из речи информантов:

«Они держат тебя за руки и говорят, что у тебя всё будет хорошо, улыбаются».

В маленьких агентствах (как у группы Violet Tree, VAV) или у соло-исполнителей, имеющих индивидуальные агентства (Jay Park, Song Wonsub), предел допустимого контакта шире. Например, могут разрешаться дружеские объятия (такая форма контакта чаще разрешается для инструментальных групп,

например Violet Tree), подъем на руки.

До или после концерта проводятся хай-тачи: во время данных мероприятий каждый посетитель концерта может что-то сказать участнику группы, обменяться рукопожатием. В каждой группе есть центральные персонажи-вижуалы, которые не просто обмениваются рукопожатиями с поклонниками, но берут за руку и длительно держат её, устанавливая психологический «якорь», тактильный контакт, пытаясь повысить самооценку фаната. В такие моменты подростку обычно говорят, что его запомнили и будут помнить его и его поддержку, будут поддерживать его, как он поддержал их, придя на концерт. Данные приемы делают каждого юного почитателя творчества k-pop уникальным.

Помимо художественного творчества и концертов, почитателям открыта и ежедневная жизнь исполнителей и музыкальных групп (личные страницы в социальных сетях, общение мемберов (участников) групп с поклонниками через соцсети и мессенджеры, демонстрация видеозаписей репетиций и мероприятий групп без купюр). Участники групп запускают лайв-трансляции – личные или всех членов группы – в мессенджерах или социальных сетях (Instagram, YouTube, Twitch, Vlive, Naver), в которых предлагают почитателям творчества пообедать вместе, что-то приготовить, позаниматься спортом, потанцевать, прогуляться или порисовать.

Участники групп активно ведут страницы в социальных сетях и специальных приложениях (Weverse; bubble; Fancafe: cafe.daum.net/BANGTAN – BTS, m.cafe.daum.net/ATEEZ/rec – ATEEZ, m.cafe.daum.net/monsta-x/rec – Monsta X и др.; Instagram; Twitter; YouTube). Среди них есть исполнители (Violet Tree, AB6IX, Song Wongsob), которые завели личные страницы и поддерживают связь с рифанатами в социальной сети «ВКонтакте». Общение в социальных сетях предполагает личный контакт с каждым почитателем. В переписке исполнители интересуются здоровьем почитателя (даже тем, тепло ли он одет в холодную погоду), интересуются его жизненными проблемами и самочувствием, настроением. Задают вопросы о рационе питания и рассказывают, что готовят и едят сами (данный аспект особенно полезен при высокой распространенности среди отечественных подростков не только суицидальных настроений, но и анорексии – нарушений пищевого поведения).

Исполнитель из проекта BTS Ким Тэхён, в частности, получил сертификат за активность на Weverse, так как старался откликаться на как можно большее количество сообщений (постов) от почитателей.

Технология подготовки исполнителей (в терминологии k-пора - айдолов) предполагает конструирование идеального образа, являющегося поведенческой и этической моделью, положительным примером для подростков и юношества. Айдол не имеет вредных привычек, воспитан, добр. Айдолам запрещается заводить семью или вступать в личные межгендерные отношения (несколько лет с момента дебюта или в течение всего существования группы). Для айдола в зависимости от основного концепта группы разрабатывается модель ролевых отношений, которые он в дальнейшем выстраивает в общении с поклонниками-фанатами: модель родственника, старшего брата или сестры,

возлюбленного/возлюбленной. Таким образом, организуемое фан-сообществом (фандомом) общение с айдолом заполняет лакуны при недостатке социальных контактов или их ущербности у молодых людей, обращающихся к творчеству k-pop.

Во время пандемии участники групп k-pop активно проводят онлайн-концерты и онлайн-фансайны в виде глобальных видеозвонков, объединяющих почитателей творчества группы из различных стран. Для того, чтобы принять участие в таком видео-фансайте, почитателю также необходимо приобрести альбом исполнителя и участвовать в лотерее.

Самая крупная компания в данной индустрии, «BIGHIT labels», совместно с разработчиком мобильных игр Netmarble создала две мобильные игры по вселенной BTS – с краткой историей группы (BTS World), вторая - с мини-историями основных концептов альбомов (в частности, «The Most Beautiful Moment in Life: I'M FINE»). Почитатели групп получают возможность создавать собственные фан-истории и представлять их другим фанатам и участникам группы (проект BTS Universe Story).

K-pop имеет свой язык, жаргонизмы – специфические лексические англоязычные (и русифицированные) обозначения важнейших понятий индустрии и деятельности сообществ почитателей, трансформирующиеся, в силу перехода феномена k-pop в сферу исследования в науке, в термины. Например, вижуал – участник, являющийся лицом группы, обладающий наиболее привлекательной внешностью, целью которого является привлечение внимания к группе; мембер – член (участник) группы; вижуальность – привлекательность внешности, общая привлекательность участника группы; фансайд – встреча исполнителей с почитателями творчества, приуроченная к выходу альбома, проведению концерта или мирового тура; фандом (фэндом) – сообщество поклонников (фанатов) определенной группы; мерч/стафф – атрибутика с символикой группы, например, в виде лайтстиков – светящихся фонариков для концертов, шопперов – тканевых сумок, карточек с фотографиями участников, футболок, браслетов, брелоков и т.д.

Явления контакта с почитателями в k-pop настолько развиты (стали едва ли не центральным в индустрии), что к настоящему времени сформировались многомиллионные глобальные – мировые, корейские фандомы с отдельными названиями (BTS – ARMY, Stray kids – STAY, NCT – NCTzens, ATEEZ – ATINY, EXO – EXO-L (Aeri), PENTAGON – Universe, Monsta X – Monbebe), а также российские (отличаются приставкой ru) или иностранные (отличаются приставкой ино) для неносителей корейского языка. Так, в России известны сообщества ruАРМИ, ruСТЕЙ, ruСИДЖЕНИ, ruЭЙТИНИ, ruЭРИ и т.д.

Что привлекает потребителя в данном контенте? Прежде всего образ коллективного слаженного действия – чаще всего танца. Используется особый вид танца: стохастичные, при ритмичности, движения, помимо современных стилей, родственные традициям боевого военного танца, слаженным движениям коллективных трудовых действий и практикам медитации. Помимо ритма композиций, мелькания ярких предметов в кадре, данный танец, используя звуко-зрительный контрапункт, вводит зрителя и слушателя (и участника) в

измененное состояние сознания, в психологии обычно связываемое с состоянием во время боя или трудового воодушевления (в том числе соревновательного азарта). Оно предусматривает рост жизненной силы, мобилизацию возможностей, усиление физической и когнитивной активности потребителя продукта. Немаловажно, что продуманный и не случайный подход в индустрии k-поп к танцевальным движениям изучен с медицинской точки зрения (Kim, Kim, & Kwak, 2017). Просмотр видеоизображений со слаженными танцевальными действиями коллектива помогает потребителю данного продукта преодолеть проблемы социализации и одиночества, активизирует его в случае астенизации. Движения танца часто условны и повторяют символичный ряд как национальной, так и некоторых разновидностей молодежной субкультуры, в том числе реповой. Привлекательными являются яркие (или контрастирующие с образами исполнителей) меняющиеся интерьеры, связь общего силуэта фигур исполнителей со стилистикой аниме.

В целом в индустрии выделяются группы подросткового и юношеского (более зрелого) возраста. Это маркировано не только физиологией исполнителей, но и специфическими голосами, особенно в случае мужских групп k-поп (голоса до или после ломки). Гендерная приуроченность образов участников групп двойственна: несмотря на соблюдение высочайших стандартов красоты (в стилистике унисекс), выделяются группы с традиционной гендерной приуроченностью (BTS, NCT 2020, PENTAGON, Got 7, SEWENTEEN, ATEEZ, Stray kids, SHINee), а также группы со стертой гранью «мужское VS женское»: женственные лица подростков-исполнителей (NCT Dream, ENHYPEN, TхT, NewKidd), утрированная агрессивность (нехарактерная для образа кореянки) у исполнительниц-девушек (BLACKPINK, МАММАМОО, HyunA, Jessi, CL).

Данная индустрия, помимо ориентации (особенно в случае мужских групп исполнителей, более популярных) на образный ряд аниме как прототипа, позиционируется как претендующая на глобальную, общемировую популярность, как наднациональное образование, в силу чего национальные черты (кроме физиологических примет внешности) полностью устранены – как в языке, именах, названиях групп, так и в интерьерах, одежде. Используются, как правило, тренды общемировой молодежной моды и английский язык как язык интернационального общения.

Основные привлекающие потребителя черты продукции k-поп – образ неувядающей красоты и молодости, ритм и коллективное действие, позитивные эмоции, отраженные в тексте или при исполнении. За кадром остаются идеальные репутация и личные качества айдолов, дополняющие сценический образ. Потребитель данной культурной продукции включает себя в предлагаемый ему микросоциум из позитивных, хорошо социализированных, этически выдержанных персонажей, изображенный через фигуры клипов и выходящий в реальность личного и онлайн общения. Сообщества почитателей носят обозначение «фандомов», но только k-поп фандомы актуализируют образ дома, семьи. Ни в одном другом сообществе нельзя пронаблюдать такую поддержку и заботу друг о друге и среди фанатов, и во взаимодействиях фанат-

артист. Привлекательной является и эклектизм музыкальной стилистики: помимо сильного тяготения к реп-музыке и речетативу (что сближает с военным, трудовым и архаичным первобытным танцем), присутствуют мотивы национальной музыкальной культуры, а также тяготение к инструментовкам, близким к музыкальной межнациональной классике.

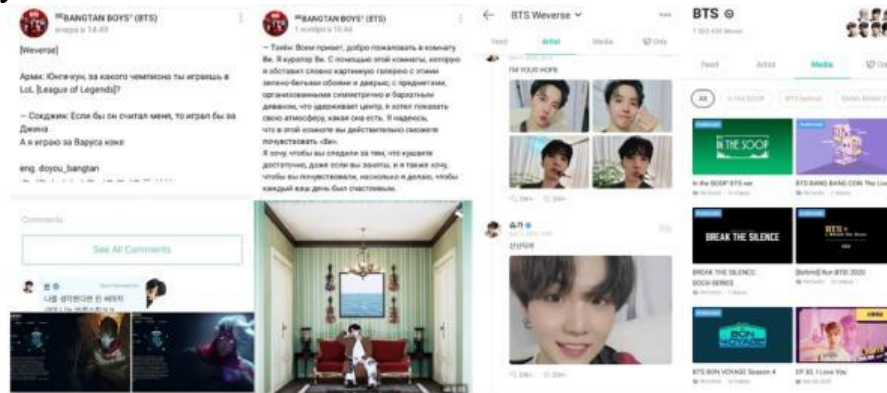


Фото 1 – Примеры активностей k-роп группы BTS в социальных сетях (скриншоты и перевод <https://vk.com/tbboys>, weverse – BTS).

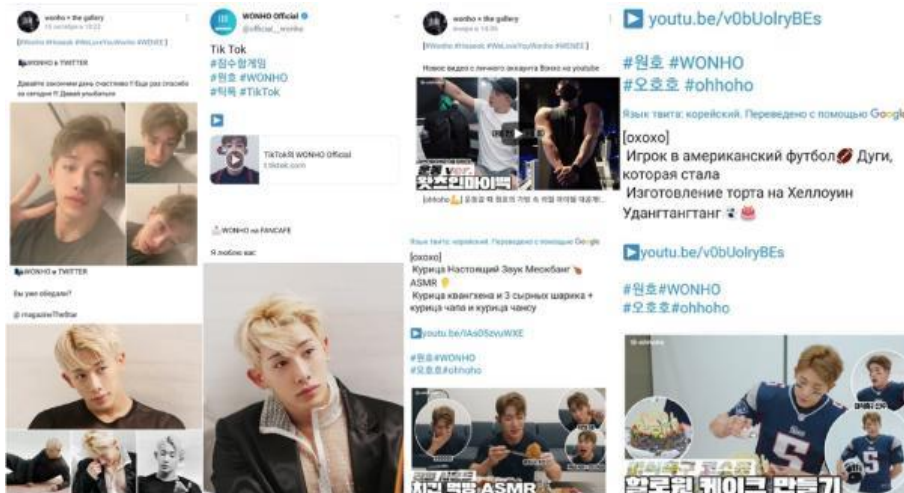


Фото 2 – Примеры активностей k-роп исполнителя Wonho в социальных сетях (скриншоты и перевод https://vk.com/wonho_gallery, twitter – @official_wonho).

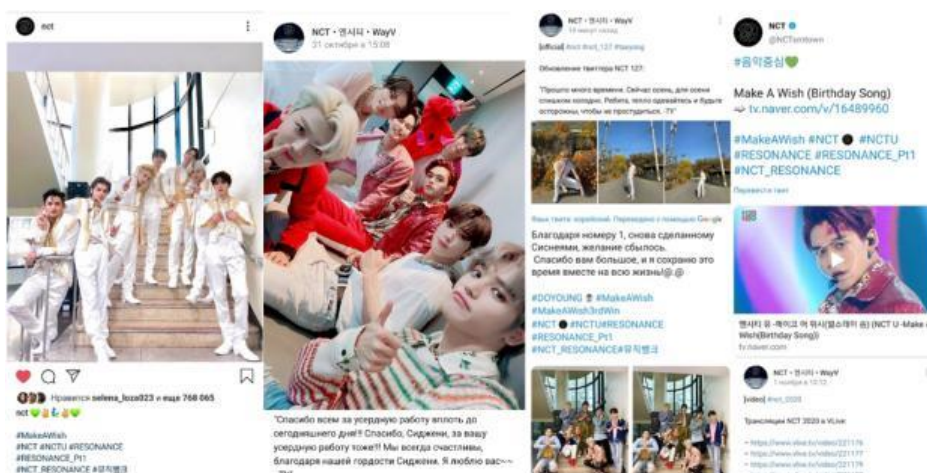


Фото 3 – Примеры активностей k-роп группы NCT 2020 в социальных сетях (скриншоты и перевод https://vk.com/nct_official, twitter – @NCTsmtown,

instagram – @nct).



Фото 4 – Примеры активностей k-пор группы Stray Kids в социальных сетях (скриншоты и перевод https://vk.com/skd_jyp, twitter – @Stray_Kids ретвит записи @kpop_sbs).

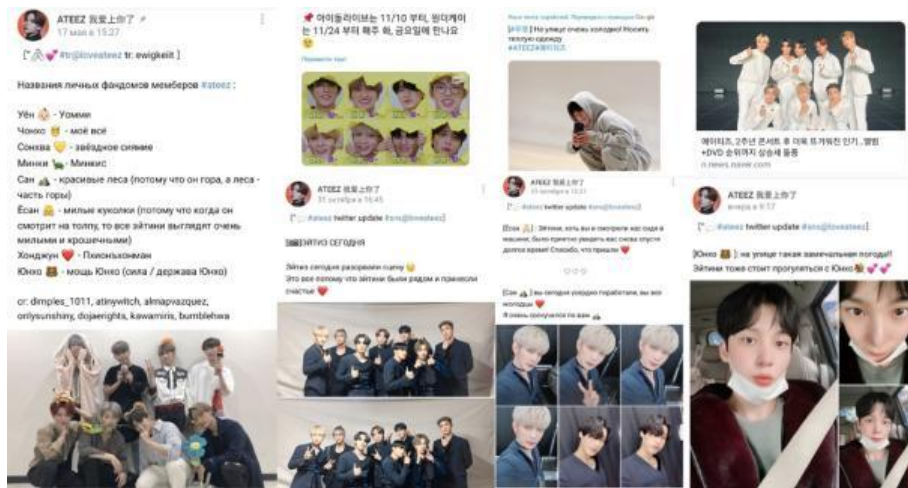


Фото 5 – Примеры активностей k-пор группы ATEEZ в социальных сетях (скриншоты и перевод <https://vk.com/loveateez>, twitter – @ATEEZofficial).

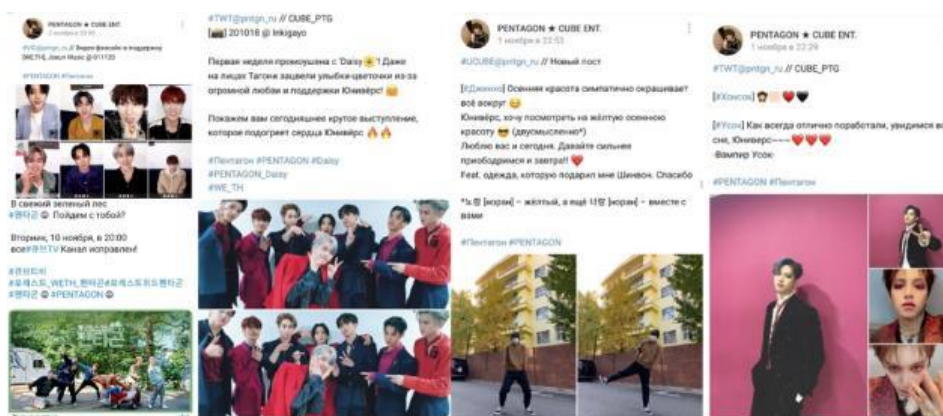


Фото 6 – Примеры активностей k-пор группы PENTAGON в социальных сетях (скриншоты и перевод https://vk.com/pntgn_ru, twitter - @CUBE_PTG).



Фото 7 – Примеры активностей k-роп группы IMFACT в социальных сетях (скриншоты и перевод <https://vk.com/imfactofficial>, twitter – @imfact_twt, instagram – official_imfact).

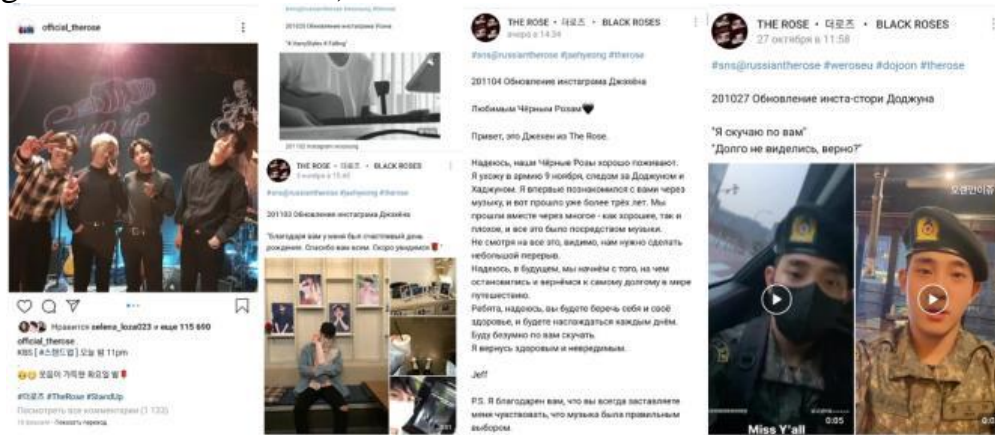


Фото 8 – Примеры активностей k-роп группы The Rose в социальных сетях (скриншоты и перевод <https://vk.com/russiantherose>, instagram – official_therose).

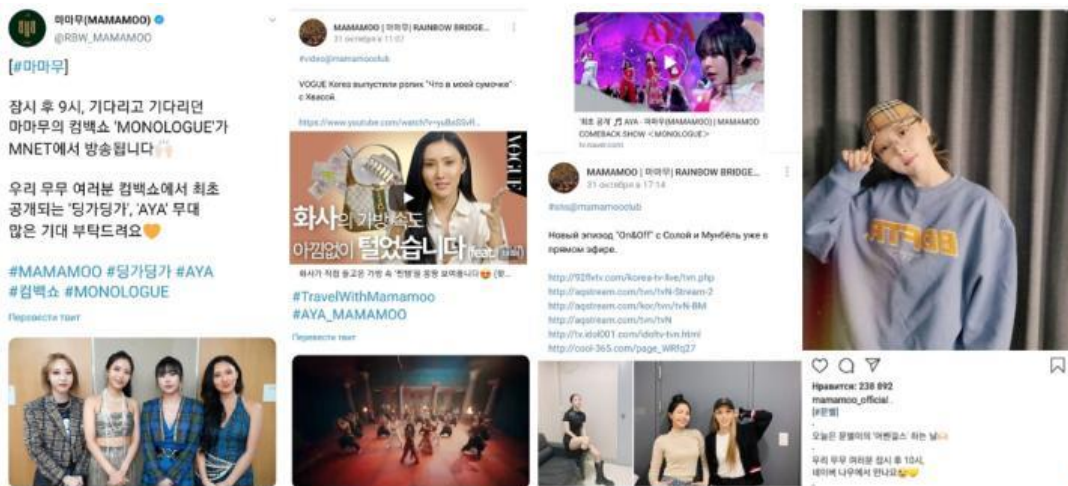


Фото 9 – Примеры активностей k-роп группы MAMAMOO в социальных сетях (скриншоты и перевод <https://vk.com/mamamooclub>, twitter – @RBW_MAMAMOO, instagram – @mamamoo_official).

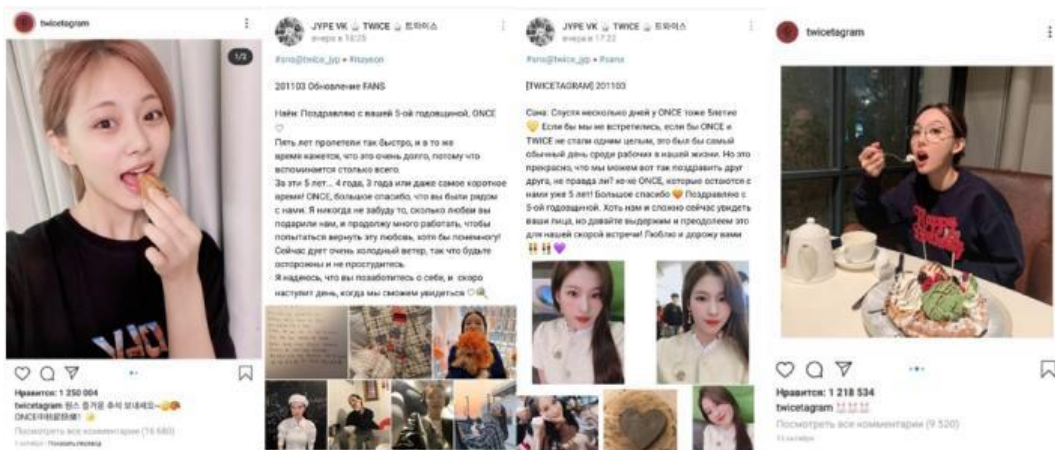


Фото 10 – Примеры активностей k-поп группы TWICE в социальных сетях (скриншоты и перевод https://vk.com/twice_jyp, instagram – @twicegram).



Фото 11 – Примеры активностей k-поп группы BLACKPINK в социальных сетях (скриншоты и перевод <https://vk.com/blackpink>, twitter – @ygoofficialblink ретвит поста @ygen_official, instagram – @blackpinkofficial, @roses_and_rosie).

Результаты исследования. С целью изучения приоритетов отечественных подростков и молодежи при обращении к культуре k-поп и роли k-поп в формировании их идентичности нами было проведено двухлетнее включенное наблюдение, итогом которого, помимо приведенных выше общих выводов, явилось социологическое исследование в виде анкетирования среди участников российских фандомов. Был составлен опрос в google-формах, содержащий 11 открытых вопросов. Ответы давали участники бесед по k-поп социальной сети «В контакте», ссылка на опрос была размещена в группе «k-поп объединяет» и в Твиттере на личной странице одного из опрошенных. Всего опрос прошли 191 человек. Тест включал следующие открытые вопросы, ориентированные на анализ и работу по выявлению причин собственного обращения к k-поп.

1. Назови три самые важные для себя k-поп группы (1, 2, 3-е место по значимости).
2. Назови трех самых важных для себя исполнителей (членов группы) — (1, 2, 3 место по значимости).
3. Что привлекает тебя в любимом исполнителе? (не менее 5 качеств -

внешности, голоса, характера или что-то другое, по степени значимости).

4. Что привлекает тебя в самой любимой/любимых к-поп группе/группах? (назови не меньше 5 качеств по степени значимости).

5. Что для тебя важнее всего в музыкальном клипе группы/исполнителя? (указать пять позиций по степени значимости). Например: красивые интерьеры, красивая одежда участников, позитивные эмоции участников, красивая инструментовка, красивые голоса и звук, спецэффекты и т.п.

6. Идеальный фанклуб предполагает, что группа (исполнитель) обязательно проявляет следующие активности (перечисли не менее 5 по степени значимости).

7. Что из поведения группы, любимого члена группы ты можешь/хочешь взять/взял(а) в свой имидж в реальной жизни? (назвать не менее 5 качеств, объяснить по возможности, почему).

8. Что больше всего расстраивает тебя в окружающем мире? (назвать не менее 5 позиций по степени значимости, объяснить, почему - по возможности).

9. Продолжи и заверши фразу: «Я обратился/обратилась к творчеству этой группы (исполнителя) потому, что в реальной жизни....».

10. Заверши фразу: «Я предпочитаю слушать композиции данной группы (исполнителя) о.... (назвать темы)».

11. Заверши фразу: «Я слушаю музыку моих любимых групп не менее... часов (указать количество) в день».

Производился статистический (вопросы 1, 2, 11) и семантический анализ полученных анкет (в случае развернутых ответов на 3 – 10 вопросы). Приведем результаты анализа.

Таблица 1 – Ранжирование групп (исполнителей) к-роп по популярности на основе упоминаний в ответе на вопрос № 1.

Ранг	Группа	1 место	2 место	3 место	Всего упоминаний
1	Stray kids	24	29	23	76
2	BTS	42	13	14	69
3	NCT 2020	23	22	20	65
4	ATEEZ	16	18	17	51
5	EXO	17	9	13	39
6	Monsta X	12	3	9	24
7	BlackPink	2	10	7	19
8	DAY6	7	5	6	18
9	GOT7	3	9	3	15
10	BIG BANG	6	4	4	14
	The Boyz	5	6	3	14
11	PENTAGON	4	3	3	10
12	A.C.E	1	2	6	9
	SHINee	3	2	4	9

13	SEVENTEEN	1	1	6	8
	Treasure	4	2	2	8
	TxT	2	1	5	8
14	DREAMCATCHER	1	2	3	6
	iKON	0	4	2	6
	Red Velvet	1	2	3	6
	Super Junior	1	4	1	6
15	Mamamoo	0	1	4	5
	ONEUS	0	2	3	5
	TWICE	0	2	3	5
16	Block B	0	3	1	4
	ITZY	4	0	0	4
17	AB6IX	0	0	3	3
	IZONE	0	2	1	3
	SF9	1	0	2	3
	SUPERM	0	2	1	3
	The Rose	0	1	2	3
	Victon	1	2	0	3
18	2NE1	0	0	2	2
	B.A.P	1	0	1	2
	CLC	0	1	1	2
	Cravity	0	0	2	2
	ENHYPEN	0	0	2	2
	FTisland	0	2	0	2
	Girls Generation	1	0	1	2
	IU (solo)	0	2	0	2
	LOONA	0	1	1	2
	OnlyOneOf	0	1	1	2
	UNIQ	2	0	0	2
Winner	0	1	1	2	
19	1team	1	0	0	1
	April	1	0	0	1
	Astro	0	0	1	1
	BTOB	0	1	0	1
	f(x)	0	0	1	1
	GIDLE	0	0	1	1
	Golden Child	0	0	1	1
	Highlight (Beast)	0	1	0	1
	Jay Park (solo)	1	0	0	1
	KARD	0	0	1	1
	MCND	0	0	1	1
	Onewe	0	0	1	1
	Taeyeon (solo)	0	0	1	1
Too	0	1	0	1	

	TVXQ	0	0	1	1
	U-kiss	1	0	0	1
	VeriVery	0	1	0	1
	VIXX	0	1	0	1
	WANNA ONE	0	1	0	1
	Wonho (solo)	1	0	0	1
	x1	0	0	1	1
	ВСЕГО	190	180	196	566

Всего опрошенными были упомянуты 62 группы и 3 соло-исполнителя. Доля полных ответов (перечислены 3 группы) на этот вопрос составляет 99%, так как 4 отвечающих упомянули только 1 группу, 3 – только 2, а 5 – более 3-х. Многие опрошенные уведомили, что все группы являются равнозначно важными. Встречались ответы, содержащие только одну группу, названную трижды, например: «BTS, BTS, BTS»; «Stray kids, Stray kids, Stray kids»; «NCT, NCT, NCT». Таким образом отвечавшие хотели показать значимость этих групп лично для себя. Группа, занявшая большее количество первых мест по значимости – BTS, что объясняется в том числе её всемирной популярностью. Большинство упомянутых групп являются мужскими, что является в целом характерной особенностью к-рора.

Приведем рейтинг популярности у российских слушателей мемберов групп к-рор по результатам данного опроса (N=191).

Таблица 2 – Рейтинг мемберов групп к-рор (популярных исполнителей) в ответах на вопрос № 2.

Ранг	Имя исполнителя (группа)	Количество исполнителей	Количество групп/соло	Количество упоминаний
1	Bang Christopher Chan/ Bang Chan (Stray kids)	1	1	25
2	Kim Taehyung/ V (BTS)	1	1	23
3	Kim Namjoon/ RM (BTS)	1	1	16
4	Min Yoongi/ SUGA (BTS)	1	1	15
5	Hwang Hyunjin/ Hyunjin (Stray Kids)	1	1	14
6	Kim Hongjoong/ Hongjoong (ATEEZ) Lee Felix (Yong Bok)/ Felix (Stray Kids)	2	2	12
7	Park Jimin (BTS)	1	1	11
8	Jeon Hoseok/ J-HOPE	3	3	10

	(BTS) Lee Dong-hyuck/ Haechan (NCT 2020) Lee (Shin) Hoseok/ Wonho (solo)			
9	Jeon Jungkook/ Jungkook (BTS) Lee Minho/ Lee Know (Stray Kids) Lee Taemin/ Taemin (SHINee, SuperM) Lee Taeyong/ Taeyong (NCT 2020, SuperM)	4	4	9
10	Cho Seungyoun/ Woodz (UNIQ) Jeong Wooyoung/ Wooyoung (ATEEZ) Lee Mark/ Mark (NCT 2020, SuperM)	3	3	8
11	Choi San/ San (ATEEZ) Han Jisung/ Han (Stray Kids) Kim Chong Dae/ Chen (EXO) Lee Joo Heon/ Jooheon (Monsta X)	4	4	7
12	Do Kyungsoo/ D.O. (EXO) Jeong Jaehyun (Jung Yoon-oh)/ Jaehyun (NCT 2020) Kim Jonghyun/ Jonghyun (SHINee) Kwon Ji-yong/ G- Dragon (BIG BANG) Lee Sun-mi/ Sunmi (solo)	5	5	6
13	Chittaphon Leechaiyapornkul/ Ten (NCT 2020) Im Changkyun/ IM (Monsta X) Kang Young-hyun/ Young K (DAY6)	14	7	5

	<p>Kim Dong Young/ Doyoung (NCT 2020)</p> <p>Byun Baek Hyun/ Baekhyun (EXO, SuperM)</p> <p>Kim Seungmin/ Seungmin (Stray Kids)</p> <p>Lalisa Manoban/ Lisa (BlackPink)</p> <p>Na Jae Min/ Jaemin (NCT 2020)</p> <p>Oh Se Hun/ Sehun (EXO)</p> <p>Park Chaeyoung/ Rose (BlackPink)</p> <p>Park Chan-yeol/ Chaneyol (EXO)</p> <p>Park Jisung/ Jisung (NCT 2020)</p> <p>Park Seonghwa/ Seonghwa (ATEEZ)</p> <p>Song Mingi/ Mingi (ATEEZ)</p>			
14	<p>Ahn Hye-jin/ Hwasa (Mamamoo)</p> <p>Choi Chanhee/ New (The Boyz)</p> <p>Ji Changmin/ Q (The Boyz)</p> <p>Kim Han Bin/ B.I (iKON)</p> <p>Kim Jungwoo/ Jungwoo (NCT 2020)</p> <p>Lee Je-no/ Jeno (NCT 2020)</p> <p>Lee Min Hyuk/ Minhyuk (Monsta X)</p> <p>Seo Chang Bin/ Changbin (Stray Kids)</p> <p>Woo Ji Ho/ ZICO (Block B)</p> <p>Yang Jeong In/ I.N (Stray Kids)</p> <p>Yixing Zhang/ Lay (EXO)</p>	11	8	4

15	Huang Renjun/ Renjun (NCT 2020) Im Jae Beom/ JB (GOT7) Jay Park (solo) Kang Hyung Gu/ Kino (PENTAGON) Kim Ji-won/ Bobby (iKON) Kim Jong In/ Kai (EXO, SuperM) Kang Yeosang/ Yeosang (ATEEZ) Kang Seul Gi/ Seulgi (Red Velvet) Kim Jun Myeon/ Suho (EXO) Lee Seung Hyun/ Seungri (BIG BANG) Moon Hyungseo/ Kevin (The Boyz) Park Sung Jin/ Sungjin (DAY6) Yoo Ki Hyun/ Kihyun (Monsta X)	13	12	3
16	Bang Yong Guk/ Yongguk (B.A.P) Choi Hyun Suk/ Hyunsuk (TREASURE) Choi Minho/ Minho (SHINee) Choi Yeonjun/ Yeonjun (TxT) Go Shin Won/ Shinwon (PENTAGON) Huang Xuxi/ Lucas (NCT 2020, SuperM) Hwang Yeji/ Yeji (ITZY) Jackson Wang/ Jackson (GOT7) Jang Da-hye/ Heize (solo)	34	24	2

<p>Jang Woo-young/ Wooyoung (2PM)</p> <p>Jang Yee Eun/ Yeeun (CLC)</p> <p>Jeong Yunho/ Yunho (ATEEZ)</p> <p>Kim Jennie/ Jennie (BlackPink)</p> <p>Kim Jisoo/ Jisoo (BlackPink)</p> <p>Kim Ki Bum/ Key (SHINee)</p> <p>Kim Rowoon/ Rowoon (SF9)</p> <p>Kim Taeyeon/ Taeyeon (Girls' Generation)</p> <p>Kim Yong-sun/ Solar (Mamamoo)</p> <p>Lee Chae Rin/ CL (solo)</p> <p>Lee Hoe Taek/ Hui (PENTAGON)</p> <p>Lee Jin-ki/ Onew (SHINee)</p> <p>Lee Minhyuk/ HUTA (BTOB)</p> <p>Mark Tuan/ Mark (GOT7)</p> <p>Moon Tae-il/ Taeil (NCT 2020)</p> <p>Park Jae Hyung/ Jae (DAY6)</p> <p>Park Ji Yeon/ Jiyeon (T-ara)</p> <p>Park Jin Young/ Jr (GOT7)</p> <p>Park Jun-hee/ Jun (A.C.E)</p> <p>Seo Youngho/ Johnny (NCT 2020)</p> <p>Shin Ryujin/ Ryujin (ITZY)</p> <p>Son Hyunwoo/ Shownu (Monsta X)</p>			
--	--	--	--

	Song Hyeongjun/ Hyeongjun (Cravity) Wang Yi Bo/ Yibo (UNIQ) Xiao Dejun/ Xiaojun (NCT 2020)			
17	Kang Seung Yoon/ Yoon (WINNER) Bang Yedam/ Yedam (TREASURE) Do Han Se/ Hanse (VICTON) Kim Mingyu/ Mingyu (SEVENTEEN) Bae Joo-hyun/ Irene (Red Velvet) Jay Park/ Jay (ENHYPEN) Jeon Jiwoo/ Jiwoo (K.A.R.D.) Park Jihoon/ Jihoon (TREASURE) Lee Dong-heon/ Dongheon (VERYVERY) Lee Donghae/ Donghae (Super Junior) Lee Dae-yeol/ Daeyeol (Golden Child) Yeo Chang Gu/ Yeo One (PENTAGON) Im Youngmin/ Youngmin (AB6IX) Jung Chanwoo/ Chanwoo (iKON) Zhou Yixuan/ Yixuan (UNIQ) Park Jeong-su/ Lee Teuk (Super Junior) Yan An/ Yanan (PENTAGON) Kim Ye Rim/ Yerim (Red Velvet) Kanemoto Yoshinori/	76	53	1

<p>Yoshi (TREASURE) Kwon Hyuk/ Dean (solo) Kang Dae-ho/ Gaho (PLT) Hong Si-young/ Giriboy (solo) Jo Yuri/ Yuri (IZONE) Joshua Jisoo Hong/ Joshua (SEVENTEEN) Kim Jaejoong/ Jaejoong (JYJ) Yong Jun-hyung/ Junhyung (Highlight/Beast) Park Jihoon/ Jihoon (Wanna One) Song Mino/ Mino (WINNER) Son Na-eun/ Naeun (A Pink) Oh Hyuk (Hyukoh) Jin Sung-ho/ BC (1team) Kim Daniel (Dong- kyu)/ Daniel (I- LAND) Kunpimook Bhuvakul/ Bam-Bam (GOT7) Minatozaki Sana/ Sana (TWICE) Lee Eun Sang/ Eunsang (solo) Kim Woojin/ Woojin (solo) Qian Kun/ Kun (NCT 2020) Huang Zi Tao/ Z.Tao (solo) Lee Sang Yeon/ Sangyeon (The Boyz) Kim Byeong Kwan/ Byeongkwan (A.C.E)</p>			
---	--	--	--

<p>Li Wen Han/ Wen Han (UNIQ)</p> <p>Lee Geon Hee/ Geonhee (ONEUS)</p> <p>Kim Sunwoo/ Sunwoo (The Boyz)</p> <p>Stephanie Young Hwang/ Tiffany (Girls' Generation)</p> <p>Shin Yu-na/ Yuna (ITZY)</p> <p>Kim Min Seok/ Xiumin (EXO)</p> <p>Kim Se-hyoon/ Wow (A.C.E)</p> <p>Choi YoungJae/ YoungJae (GOT7)</p> <p>Jung Jinsoul/ Jinsoul (LOONA)</p> <p>Im Se Joon/ Sejun (VICTON)</p> <p>Kim Sung Joo/ Sungjoo (UNIQ)</p> <p>Seo Joo-hyun/ Seohyun (Girls' Generation)</p> <p>Choi Soo-bin/ Soobin (TxT)</p> <p>Kim Seung Hun/ Seunghun (CIX)</p> <p>Kang Taehyun/ Taehyun (TxT)</p> <p>Dong Yong Bae/ Tae Yang (BIG BANG)</p> <p>Lee Jihoon/ Woozi (SEVENTEEN)</p> <p>Park Se-rim/ Serim (Cravity)</p> <p>Jung Woo-seok/ Wooseok (PENTAGON)</p> <p>Lee Dae Hwi/ Daepwi (AB6IX)</p> <p>Yoo Eunbi (Юдина Светлана)</p>			
--	--	--	--

Дмитриевна)/ LANA (solo) Lee Su-hyun/ Suhyun (AKMU) Takata Mashiho/ Mashiho (TREASURE) Yeo Hwan Woong/ Hwanwoong (ONEUS) Wong Kun-Hang/ Hendery (NCT 2020) Huening Kai/ Kai (TxT) Cho Mi-yeon/ Miyeon ((G)I-DLE) Zhong Chenle/ Chenle (NCT 2020) Choi Jongho/ Jongho (ATEEZ) Jung Ki-suck/ SimonD (solo) Lee Siyeon/ Siyeon (Dreamcatcher) Liu Amber Josephine/ Amber (solo) Nam Eric (solo) Bae Yoo-bin/ Binnie (Oh My Girl) Liu Yangyang/ Yangyang (NCT 2020)			
ВСЕГО	161+14 соло	54+14 соло	573

Не смогли выделить любимых исполнителей 5 респондентов, ими были указаны только названия групп: BTS, DAY6, BIG BANG, Stray Kids, iKON. Некоторые, 3-е из опрошенных, выбрали более 3-х исполнителей. 2 человека воздержались от ответа, так как для них все исполнители одинаково значимы. С учетом этого общая доля полных ответов составила 100%. Приведем также «топ 10» групп по упоминаемости в вопросе о любимых исполнителях: BTS – 82 раза, Stray Kids – 80 раз, NCT 2020 – 76 раз, ATEEZ – 43 раз, EXO – 39 раз, SHINee & Monsta X – 21 раз, BlackPink – 14 раз, Monsta X & The Boyz – 13 раз, GOT7 – 11 раз, BIG BANG & Pentagon & DAY6 – 10 раз.

Результаты ответа на третий вопрос были распределены по группам качеств исполнителя, а именно: 1) профессиональные качества исполнителя, 2) личностные качества, черты внешности и особенности имиджа. Ни один из

опрошенных не воздержался от ответа.

Таблица 3 –Качества исполнителей k-роп по значимости (ответы на вопрос № 3).

Профессиональные качества	Упоминаний, раз
Голос, тембр, тон, вокал/рэп	179
Хореография (пластичность)	50
Умения и навыки	43
Работа на сцене и отношение к фанатам	35
Талант	28
Музыка, тексты, песни	20
Личностные качества	Упоминаний, раз
Привлекательная внешность, красота, миловидность, ухоженность	141
Характер	65
Открытость, искренность и честность	44
Харизма	34
Доброта	30
Физическая сила, фигура	30
Чувство юмора, шутки, смех	28
Манеры и уважение	27
Заботливость и отзывчивость	21
Трудолюбие	19
Любвеобильность	18
Энергичность и целеустремленность	14
Ум и мудрость	9
Креативность	8
Личность в целом	8
Умение поддерживать	6
Уникальность	6
Позитивность	4
Преданность	4
Дружелюбность	3
Привычки	2

Таким образом, наиболее важные для почитателей k-роп качества исполнителей – голос, хореография, привлекательная внешность, характер и харизма. Приоритет данных качеств в исполнителе для почитателей k-роп особенно отчетливо визуально отображается на приводимых ниже гистограммах.

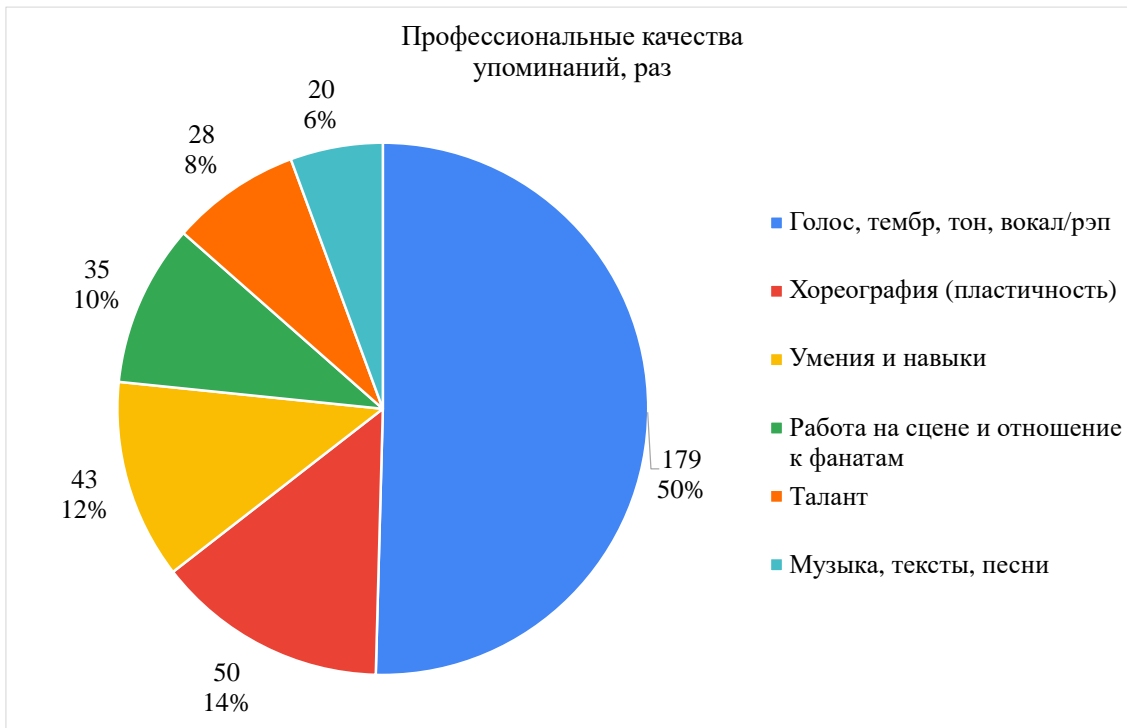


Рисунок 1 – Важнейшие профессиональные качества исполнителя k-поп. Гистограмма, составленная по результатам ответов на вопрос №3 «Что привлекает тебя в любимом исполнителе? (не менее 5 качеств - внешности, голоса, характера или что-то другое, по степени значимости)».

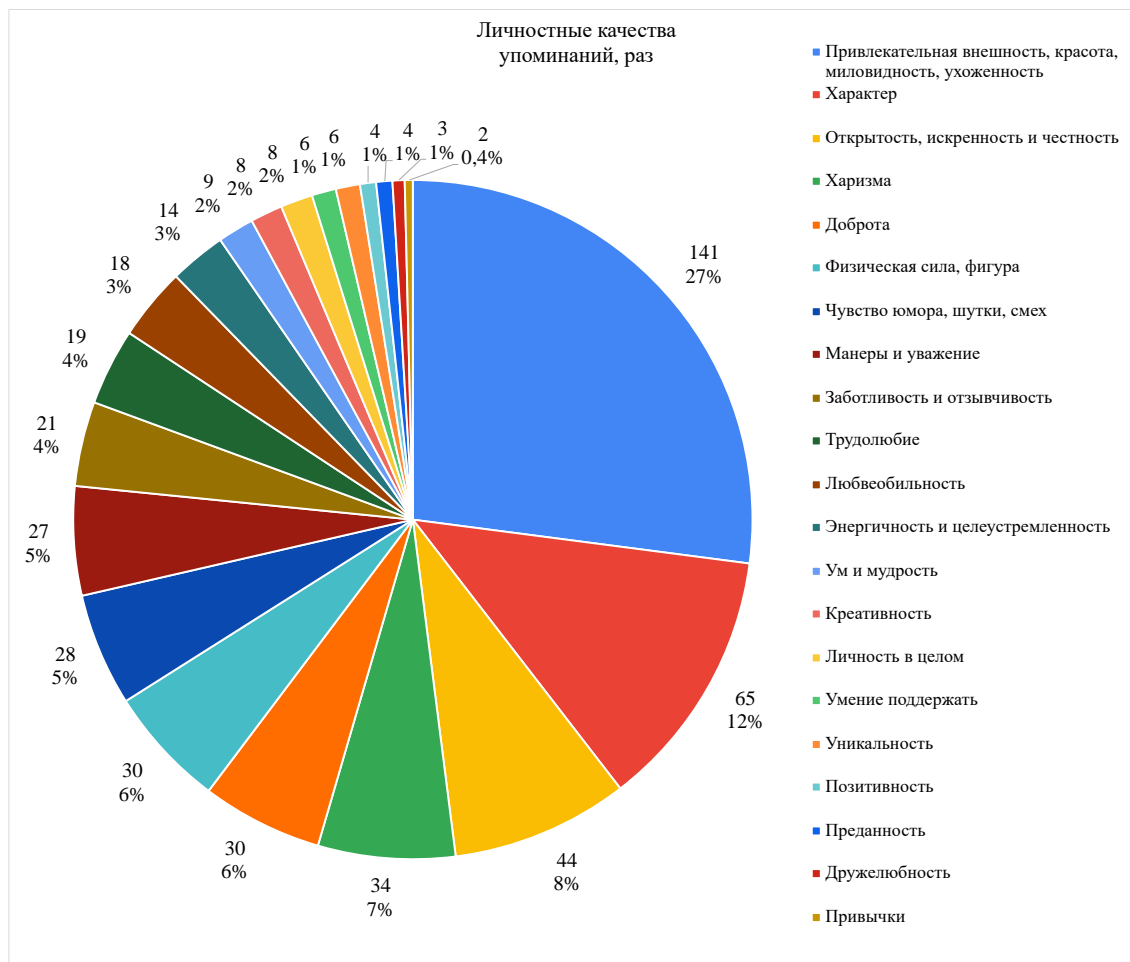


Рисунок 2 – Важнейшие личностные качества исполнителя k-POP. Гистограмма, составленная по результатам ответов на вопрос №3 «Что привлекает тебя в любимом исполнителе? (не менее 5 качеств - внешности, голоса, характера или что-то другое, по степени значимости)».

Существенная роль общения с исполнителями была подтверждена в ответах на вопросы о значимых качествах любимой группы. После «музыки в целом» выделены пункты «взаимодействие с фанатами», «хореография». Приведем таблицу и гистограмму.

Таблица 4 – Качества группы k-POP по значимости (ответы на вопрос № 4)

Качества, привлекающие в любимой группе	Упоминаний, раз
Музыка в целом	90
Взаимодействия с фанатами	57
Хореография (танцы)	48
Голоса (сочетаемость/звучание)	39
Стиль музыки	36
Смысл (посыл) песен	34
Отношения в группе (командная работа/сплоченность)	28
Контент, перформанс и качество	28
Концепт группы	24
Талантливость	24
Внешность (вижуальность)	20
Открытость участников	15
Поддержка мемберов/фанатов	15
Характеры участников	12
Харизма (шарм) участников	12
Доброта участников	8
Уникальность (непохожесть)	8
Положительные эмоции участников	7

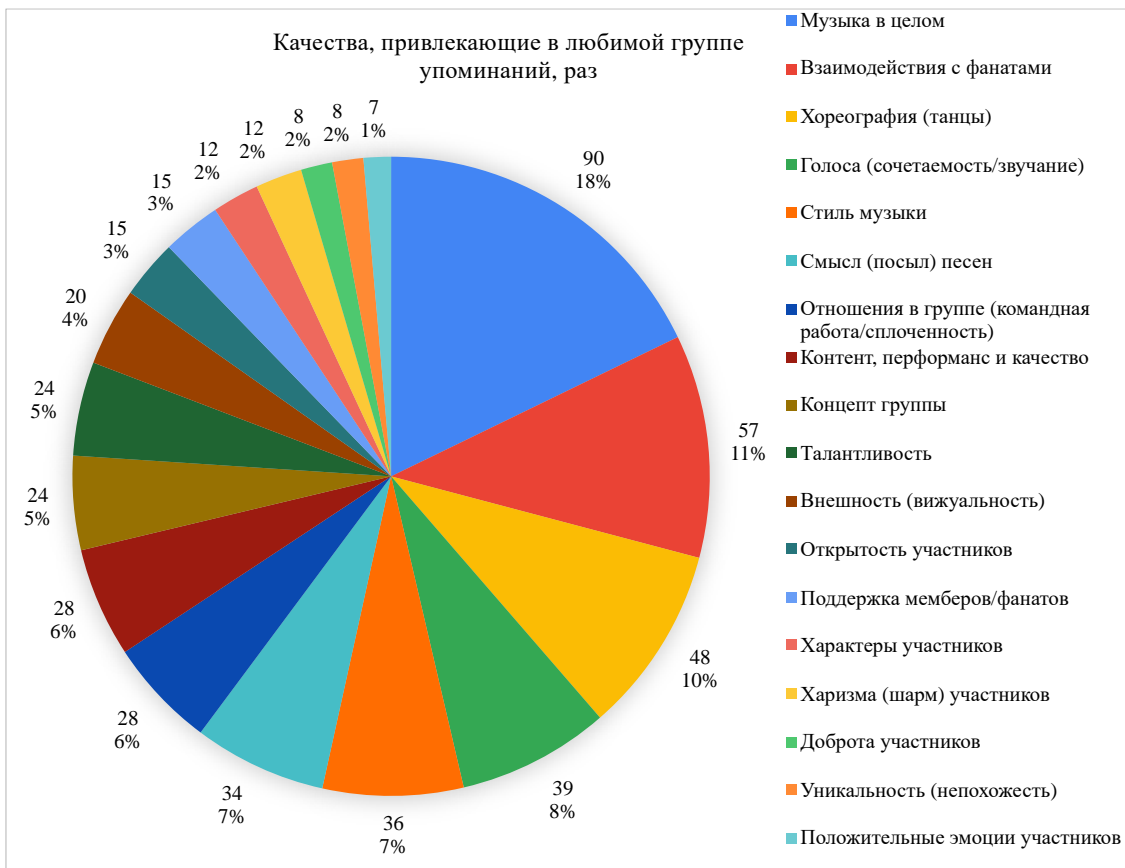


Рисунок 3 – Гистограмма, составленная по результатам ответов на вопрос №4 «Что привлекает тебя в самой любимой/любимых к-поп группе/группах? (назови не меньше 5 качеств по степени значимости)».

При ответе на вопрос о значимых характеристиках музыкального клипа почитатели к-поп выделили прежде всего «образы, костюмы, аутфиты», «локации/интерьеры/декорации» и только потом «музыку в целом», «сюжет (излагаемую историю)», «хореографию (мощность, синхронность)», «спецэффекты» и «эмоции артистов». Данный факт свидетельствует о необходимости для потребителя данного продукта культуры образа иного, чем окружающий его самого, мира, а также гармоничного микросоциума вокруг и позитивных эмоций. Приведем гистограмму и таблицу.

Таблица 5 – Важнейшие качества видеоклипа к-поп (ответы на вопрос № 5)

Важные характеристики клипа	Упоминаний, раз
Образы, костюмы, аутфиты	101
Локации/интерьеры/декорации	89
Музыка	53
Сюжет (история)	50
Хореография (мощность, синхронность)	49
Спецэффекты	44
Эмоции артистов	41
Работа операторов, качество съемки	37

Смысл (лирика)	35
Качественный звук	28
Монтаж (видеоряд, переходы)	27
Вокал/рэп	21
Концепт	19
Инструментовка	15
Цветовая гамма	13
Равное экранное время, партии	11
Грим (макияж)	9
Актерская игра	9
Харизма артистов	4
Комфортность для айдолов	3

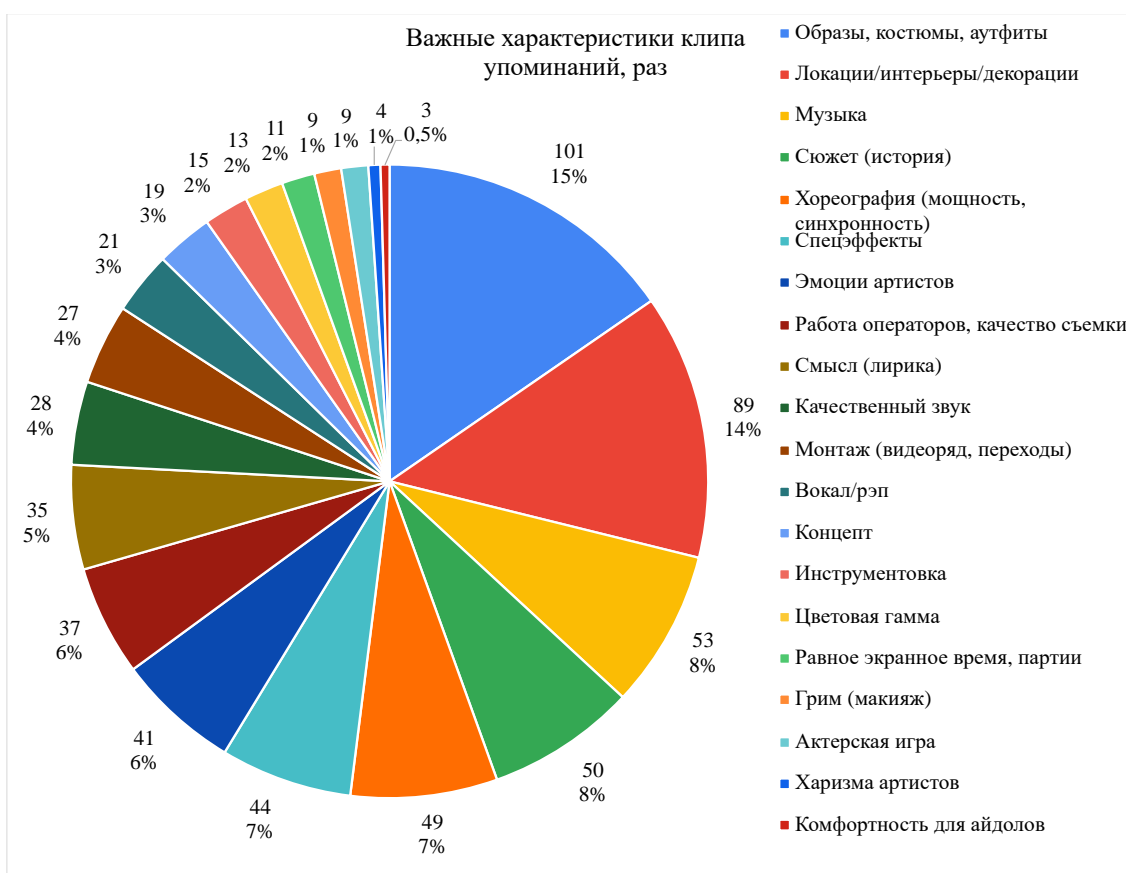


Рисунок 4 – Гистограмма, составленная по результатам ответов на вопрос №5 «Что для тебя важнее всего в музыкальном клипе группы/исполнителя?» (перечислить не менее 5 позиций). Например: красивые интерьеры, красивая одежда участников, позитивные эмоции участников, красивая инструментовка, красивые голоса и звук, спецэффекты и т.п.».

Несмотря на то, что, по мнению опрошенных, для клипа важны аутфиты, локации, музыка, сюжет и хореография, респонденты не забывают о равном экранном времени для каждого участника группы и в целом о комфортности съемок и «пребывания в образе в клипе» для артистов.

Для изучения вопроса о причинах популярности к-рор в России и в целом в мире важнейшим для нас в исследовании был вопрос о качествах идеального

фан-сообщества. Результаты анализа ответов на данный вопрос подтверждают факт недостатка общения и позитивных эмоций у подростков и юношества, увлекающегося к-пор, в окружающем социуме, о необходимости позитивного общения с образом идеального персонажа-айдола.

Таблица 6 – Важнейшие качества сообщества почитателей к-пор (фандома, фанклуба) (ответы на вопрос № 6).

Признаки идеального фанклуба	Упоминаний, раз
Активность в соцсетях (посты/селфи)	73
Участие в развлекательных ТВ-шоу, дорамах	71
Онлайн трансляции, видеозвонки, стримы	62
Выпуск клипов, влогов, дэнс практик, каверов, бихайнд-видео, шоу	55
Проведение концертов, организация мировых турне	54
Общение (проявление внимания, любви к фанатам)	54
Проведение фансайнов (фанвстреч), хай-тачей	47
Регулярные камбеки (выпуск альбомов/синглов/остов)	46
Выступления на музыкальных шоу, радиоэфирах	12
Адекватный график с временем для отдыха	9
Здоровье и правильное питание айдола	8
Фотосесии для журналов/рекламы	7
Продажа мерча/стаффа	6
Благотворительность	6
Ивенты/флешмобы/розыгрыши	6
Возможность писать и получать письма	5
Фансервис (взаимодействия между участниками)	3
Отношения (романы) не афишируются	2



Рисунок 5 – Гистограмма, составленная по результатам ответов на вопрос № 6 «Идеальный фанклуб предполагает, что группа (исполнитель) обязательно проявляет следующие активности (перечислись не менее 5)».

Эффективность фанклуба в период массовой цифровизации оценивается потребителями данного продукта культуры по активности артистов проекта в социальных сетях (Twitter, dear u. Bubble (lysn), Kakaotalk, Fancafe, Weverse, Instagram), по участию айдолов и групп в развлекательных программах, по наличию онлайн-трансляций, которые проводятся на платформах Vlive, Instagram, Twitch, Youtube.

Опрос показал, что для фанатов общение так же важно, как и активная концертная деятельность группы. Также неожиданно отвечающие отметили как условие популярности фандома необходимость правильной организации рабочего процесса для участников групп, составление адекватного графика для каждого айдола с учетом отдыха и восьмичасового сна. В качестве критерия хорошо организованного фандома было выделено внимание к поддержанию здоровья и правильного рациона и режима питания артиста. Можно сделать вывод о том, что корейская поп-культура учит своих почитателей быть заботливым по отношению к другим людям.

Проектируя опрос, мы более всего были заинтересованы получить сведения о том, какая сторона личности исполнителей k-поп привлекает почитателей в процессе построения собственной идентичности, а также то, как окружающая потребителей данного продукта социальная обстановка стимулирует их к обращению к чужой и достаточно далекой культуре, хотя и использующей в своей продукции универсальные культурные коды. Приведем данные о качествах исполнителей k-поп, которым российские почитатели хотели бы подражать.

Таблица 7 – Качества исполнителей k-поп, которым хочется подражать (ответы на вопрос № 7).

Качества айдолов, которые хочется взять в пример	Упоминаний, раз
Какие-то личные навыки, умения	75
Талант (пение, танцы), артистичность, харизма, креативность	55
Вера в себя, любовь к себе, повышение самооценки	54
Доброта, дружелюбие, коммуникабельность, работа в команде, неконфликтность	50
Искренность, открытость, отзывчивость, альтруизм, самоотдача	51
Смелость, усердие, упорство, целеустремленность, стойкость, мотивированность	46
Мимика, жесты, манера речи, походка, смех, внешность	44
Терпеливость, стойкость, сила воли, умение держать лицо	43
Трудолюбие, усидчивость, работоспособность, сосредоточенность, увлеченность	41
Стиль (одежда), чувство вкуса	39
Чувство юмора, шутки, юмор	19
Развитие, самосовершенствование, саморазвитие, работа над собой, самовыражение	16
Какие-то личные привычки	13
Ум, остроумие, мудрость, эрудированность, образованность	12
Характер	12
Преодоление боязней, страхов (смелость)	11
Оптимистичность (позитивность, радость)	9
Ухоженность, чистоплотность, аккуратность	8
Языкознание	5



Рисунок 6 – Гистограмма, составленная по результатам ответов на вопрос № 7 «Что из поведения группы, любимого члена группы ты можешь/хочешь взять/взял(а) в свой имидж в реальной жизни? (назвать не менее 5 качеств, объяснить по возможности, почему)».

От ответа на данный вопрос воздержались 13 опрошенных. Большинство из них обосновали свой выбор тем, что не хотели бы быть похожим на кого-либо, предпочитая оставаться собой. Отвечающие хотят полюбить себя, быть смелыми, счастливыми, общительными, хотят совершенствоваться. Те, кто старался что-то перенять, отмечают, что стали более открытыми, появилось больше уверенности в себе. Анализ ответов показал, что российские почитатели перенимают (хотят перенять) личные навыки и умения исполнителей, а также качества характера, веру в себя, доброту, дружелюбие, коммуникабельность, способность к работе в команде, неконфликтность, искренность, отзывчивость, альтруизм, склонность к самоотдаче, смелость, усердие, упорство, целеустремленность, стойкость, мотивированность, терпение, трудолюбие.

Таким образом, лидеры k-pop – айдола являются для своих почитателей образцом самореализации и отношения как к личной судьбе, так и к окружающим людям, образцом работы в команде, трудолюбия, тяги к искусству, стремления к самосовершенствованию, помогая как в самоидентификации, так и в пути к продуктивной социализации.

Ответы на вопрос об огорчающих почитателей k-pop качествах окружающего социума подтвердили гипотезу о проблемах социализации и межличностных контактов у почитателей творчества k-pop: к идеальным образам добродушных и заботливых корейских молодых исполнителей их российские почитатели тянутся потому, что часто сосуществуют в своей привычной обыденной жизни в одном пространстве с не принимающим их окружением.

Таблица 8 – Факторы окружающего мира, ухудшающие эмоционально-психологическое состояние почитателей k-роп (ответ на вопрос № 8 «Что больше всего расстраивает тебя в окружающем мире? (назвать не менее 5 позиций по степени значимости, объяснить, почему - по возможности)»).

Расстраивающие поклонников k-роп факторы внешнего мира	Упоминаний, раз
Жестокость, высмеивания, дискриминация, унижение, издевательство-буллинг, травля, угнетение, насилие	67
Люди в целом	63
Агрессия, злость, зависть, ненависть-хейт, токсичность	62
Плохая экология, голод, бедность, войны, болезни, безработица и другие глобальные проблемы	59
Осуждения молодого поколения (критика), завышенные требования, предвзятость	55
Безразличие, равнодушие, отсутствие поддержки, помощи, игнорирование, бездействие, безответственность	53
Неравенство, ограничения возможностей, навязывание чего-либо, коррупция	53
Несправедливость (в том числе политическая)	48
Плохое/халатное отношение к чему-либо (окружающие, дети, женщины, экология, психологические проблемы)	29
Эгоизм, жадность, алчность, скупость	28
Глупость, маразм, непонимание, необразованность	22
Ложь (лживость, нечестность, неискренность, обман, вранье)	21
Невежество, неуважение, наглость	16
Нежелание (идти навстречу, развиваться)	15
Преступность (преступники, убийства)	11
Негатив (в мире, новостях, жизни)	4
Курс доллара и цены	4



Рисунок 7 – Гистограмма, составленная по результатам ответов на вопрос № 8 «Что больше всего расстраивает тебя в окружающем мире? (назвать не менее 5 позиций по степени значимости, объяснить, почему - по возможности)».

Многие отвечающие не разбивали свои ответы по предлагаемым пяти позициям, что свидетельствует об их искренности и глубоких эмоциональных переживаниях в момент создания ответа на вопрос, предполагающий анализ существенных для них проблем. Доля полных ответов, по 5 критериев, составила 64 %.

Данные наблюдения об эмоциональном дискомфорте фанатов k-роп в реальной жизни и попытке компенсировать его через обращение к феномену корейской поп-культуры, предлагающему образы идеального человека и старшего наставника, подтвердили и ответы на следующий вопрос, построенный по принципу психологического теста «Открытое предложение». Большинство ответивших указали как основные причины обращения к творчеству k-роп те, которые находятся за пределами интереса к музыкальному искусству. Приведем данные ответы в виде таблицы и гистограммы.

Таблица 9 – Причины обращения к творчеству групп k-роп (ответ на вопрос № 9 «Продолжи и заверши фразу: «Я обратился/обратилась к творчеству этой группы (исполнителя) потому, что в реальной жизни...»).

«Я обратился/обратилась к творчеству этой группы (исполнителя) потому, что в реальной жизни...»	упоминания, раз
Не находят друзей, единомышленников, им было одиноко, они испытывают проблемы с общением	39

(ограничивали родители)	
У слушателей не было/ не хватает радости, счастья, энергии, позитива, эстетики	29
Испытывали трудности; не знали, как справиться с проблемами	28
Нуждались в поддержке и воодушевлении	28
Не было качественной музыки, музыка приносит удовольствие, нравится	25
Не любили себя, испытывали ненависть к себе, не было уверенности в себе	20
Не слушали, не понимали и не любили (не хватало/ не хватает любви)	17
Не было мотивации, надежды, стимула, стремлений жить	13
Песни поднимают вопросы по реальным проблемам	11
Исполнители - потрясающие уникальные люди	12
Было грустно и тоскливо	6
Слушатели страдают от депрессии	5
Была нужна помощь, спасение	5
Не хватает того, о чем поют исполнители	5
В жизни все устраивает, интерес к музыке не зависит от того, что есть в жизни	4
Было скучно	4
Воздержались от ответа	3
Затрудняются ответить	2
Много негативных эмоций	2
Загруженный график, стресс	2
Их унижали, слушатели столкнулись с дискриминацией	2
Не будет детей	1
Причина не связана с этой фразой	1

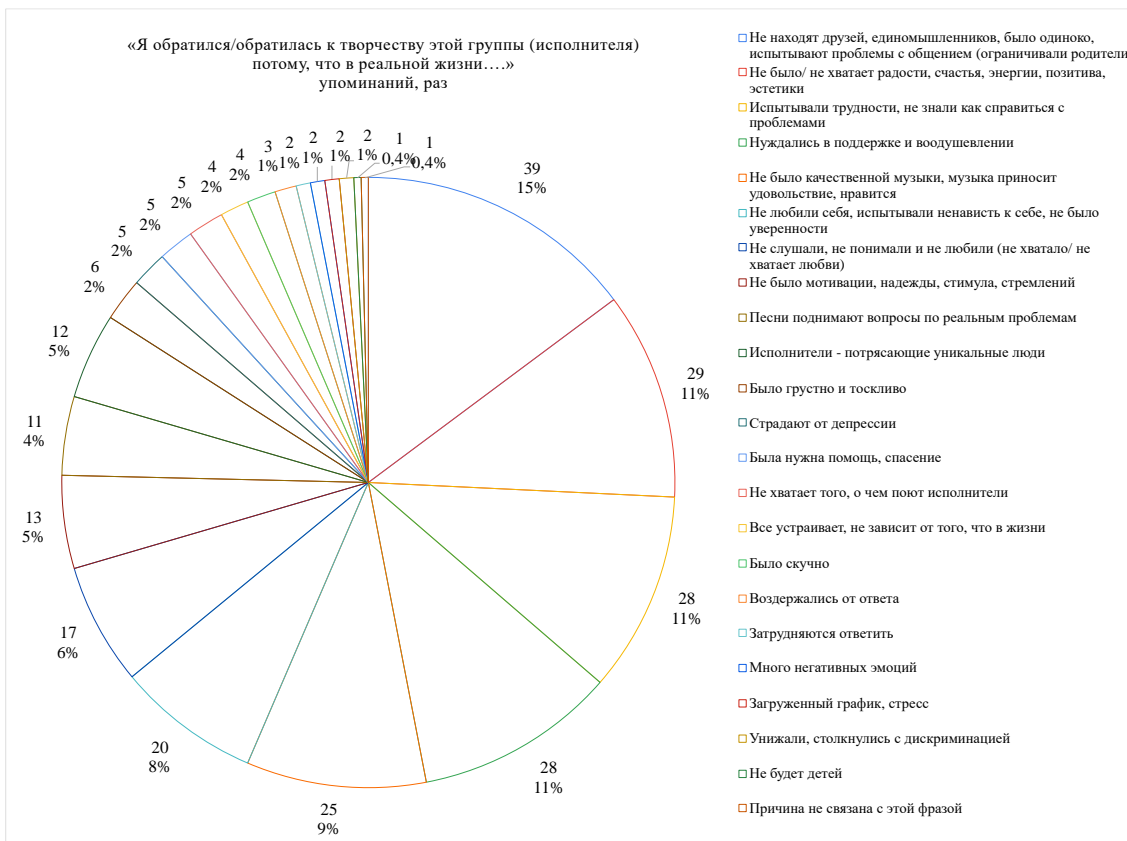


Рисунок 8 – Гистограмма, составленная по результатам ответов на вопрос № 9 («Продолжи и заверши фразу: «Я обратился/обратилась к творчеству этой группы (исполнителя) потому, что в реальной жизни...»»).

На данный вопрос ответили 186 человек. Многие отвечающие перечисляли более одной причины обращения к творчеству артистов или дали развернутые ответы в виде текста. Приведем некоторые из них (пунктуация и орфография сохранены):

- 1) *У меня были большие проблемы. Я переживала по поводу внешности, ненавидела себя от и до, не ела, у меня не было друзей – была депрессия. Я смогла преодолеть это благодаря этой группе (BTS). Сейчас, я уже не такой активный фанат. Это означает, что они мне помогли. Ким Намджун (лидер BTS) когда-то сказал: «Если вы уже не так часто думаете о нас, значит, мы справились со своей задачей и наше творчество чем-то помогло вам». Благодаря этой музыке, я жива.*
- 2) *Я испытывала серьезные трудности. Я бросила университет, потому что все, чем занималась, не моя идея, а установки, полученные в детстве. Не знала кто я, не любила себя, потеряла себя. Каждый день проходил в мучениях. И в один из дней, одна из песен BTS изменила мое восприятие мира и жизни. Теперь обращаюсь к их песням, каждый раз, когда мне плохо/больно/одинок. Их творчество помогло мне после похорон отца, так же как и творчество второй по значимости группы*

(ТхТ). Их искренность и сплоченность дают мне надежду.

- 3) *Кей-поп пришел в наиболее трудный период моей жизни, когда я перестала видеть что-то хорошее и потеряла мотивацию жить и развиваться. Я просто делала как мне говорили. Сейчас, спустя 2 года, я нашла себя и теперь у меня много планов. Теперь я стараюсь становиться лучше, чем вчера, как и мои любимые артисты (NCT 2020, ATEEZ, EXO). С помощью кей-попа я нашла много друзей. Сейчас наша дружба вышла за его рамки и это здорово.*

Эффект психологической помощи членам фандома активно используется в k-поп культуре, где при общении исполнителей с почитателями создается модель «позитивного» микросоциума и «старшего товарища» (брата, сестры, родственника), заинтересованного в судьбе подростка. Формируется эффект постоянного присутствия айдолов в личном пространстве почитателей. Это достигается в том числе и за счет частых групповых и личных онлайн-трансляций, во время которых представители индустрии k-поп призывают зрителей к совместным действиям, формируя ощущение коллектива и вхождения в позитивно настроенный социум (предложения совместно готовить, рисовать, петь, заниматься спортом, поделиться переживаниями и др.).

Наблюдения подтверждаются ответами на вопрос о предпочитаемых темах музыкальных композиций. Темы либо не важны (так как многие почитатели, возможно, не владеют языком исполнения), либо концентрируются вокруг эмоциональной сферы и жизненного становления, преодоления жизненных трудностей. Приведем данные ответов в виде таблицы и гистограмм.

Таблица 10 – Предпочитаемые темы в композициях k-поп (ответ на вопрос № 10 «Я предпочитаю слушать композиции данной группы (исполнителя) о...»).

«Я предпочитаю слушать композиции данной группы (исполнителя) о... »	Упоминаний, раз
Обо всем (о чем угодно)	62
О любви	53
Об уверенности в себе, любви к себе, принятии себя	45
О преодолении трудностей, надежде и мотивации	31
О жизни, реальном жизненном опыте, выборе жизненного пути	28
О поддержке и дружбе	14
О чувствах и эмоциях	13
Об успехе, целеустремленности	13
О борьбе с депрессией, проблемах личности, об одиночестве и боли	10
О свободе и мечтах	8
О проблемах общества (людей)	6

О проблемах молодежи, молодости, школе	5
О фанатах	5
О них самих (пути к успеху, об отношениях между участниками, стажировке)	4
О глобальных проблемах XXI века	3
О хейтерах	2
Воздержались от ответа	2
О силе музыки и искусства	1
Об отдыхе	1

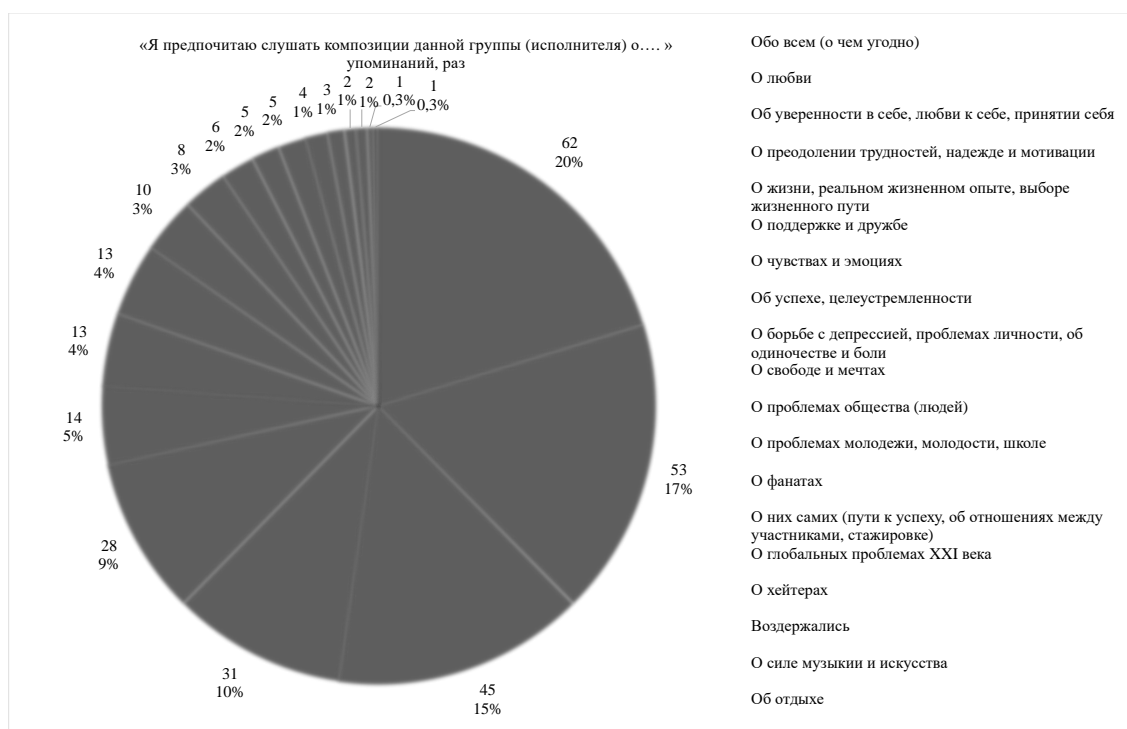


Рисунок 9 – Гистограмма, составленная по результатам ответов на вопрос № 10 («Заверши фразу: «Я предпочитаю слушать композиции данной группы (исполнителя) о... (назвать темы)»).

Ответ на последний вопрос анкеты также у большинства информантов был глубоко эмоциональным и показывал место музыкальной культуры k-pop в повседневных активностях российских подростков и юношества. Эффект «постоянного присутствия» образов исполнителей k-pop реализуется и за счет длительности прослушивания данных композиций. Приведем гистограмму.



Рисунок 10 – Гистограмма, составленная по результатам ответов на вопрос № 11 («Заверши фразу: «я слушаю музыку моих любимых групп не менее... часов (указать количество) в день»»).

Почитатели творчества исполнителей k-поп могут пригласить группу в свою страну и свой город, набрав нужное количество мейков (очков/баллов) на ресурсе <https://www.mymusictaste.com/>. Благодаря данной платформе и активности молодых российских почитателей k-поп Российскую Федерацию посетило большое число представителей данного музыкального направления. Приведем в качестве примеров ряд фотографий с участием одного из авторов данной работы.



Фото 1. Автор статьи и Violet Tree, концерт в рамках тура по России (Москва, клуб Город, 28.07.2019).



Фото 2. Автор статьи и почитатели к-поп на концерте рН-1, Jay Park, DJ-Wegun в рамках мирового тура «SEXY 4EVA», My Music Taste (Москва, ДК им. С.П. Горбунова, 02.11.2019).



Фото 3. Автор статьи с участниками группы к-поп PENTAGON, концерт в рамках мирового тура «PRISM», ивент My Music Taste (Москва, Известия Hall, 27.10.2019).



Фото 4. Автор статьи и почитатели k-поп на концерте IMFACT в рамках европейского тура, при поддержке Центра Седжон школы Вон Гван (Москва, ARTY HALL, 13.06.2019).



Фото 5. Автор статьи с участниками группы k-поп The Rose, концерт в рамках европейского тура «WE ROSE YOU live», ивент My Music Taste (Москва, отель Националь, Arbat Hall, 29.11.2019).

2 Аниме как альтернативная реальность

Полнометражные мультипликационные фильмы японского производства вошли в культурный обиход достаточно давно (середины 1950-х гг. – 1980-е гг.), уже позднее, в последние 30 лет, сформировалась эстетика фильмов аниме. Сейчас данная субкультура прочно заняла позиции глобальной, в том числе по количеству ее исследований и количеству почитателей, а также по тиражируемой сопровождающей её мерч-продукции.

Аниме в последние десятилетия активно исследуется в академических

кругах, прежде всего как феномен интеллектуальной культуры, субкультуры, национальной культуры, в том числе особенности его эмоционального воздействия на респондентов (Berndt, 2018). Аниме как часть молодежной культуры связано с эстетикой «кавай» (милого), развитой в Японии. Как отмечают исследователи, культура и эстетика кавайи является особенностью современной Японии и распространяется через средства массовой информации, производство и продажу товаров потребления. Данная концепция и стили активно проникают в Европу, прежде всего через Италию и Францию, ставшими с конца 1970-х годов ключевыми рынками для современной молодежной японской культуры, прежде всего комиксов (манга) и коммерческой анимации (аниме). Аниме и манга являются основными репрезентациями стиля «кавайи», который в европейских странах повлиял на спонтанные рисунки среди детей, производство любительских и профессиональных комиксов, текстов, любительскую и коммерческую анимацию, игрушки и разнообразный мерчандайзинг, уличное искусство и модный дизайн (Pellitteri, 2018). По словам исследователей, требуется не только более глубокое изучение современной японской визуальной и аудиовизуальной культуры, но внимательный диалог с данной культурной традицией как ставшей общемировой формой глобальной массовой культуры (Hernández-Pérez, 2019). Подчеркивается воспроизводство гендерных стереотипов в аниме (прежде всего, женских образов). Исследователи отмечают, что молодые люди (например, в США) нередко, по данным опросов, создают вымышленные значимые отношения с женскими персонажами японских аниме как идеалом, особенно высоко оценивая просоциальные черты героини. Данный эффект может быть использован для моделирования эффекта положительного влияния гендерных стереотипов персонажей аниме для формирования идентичности и социализации молодой не-японской аудитории поклонников жанра.

Нами был изучен рейтинг аниме по просмотрам пользователей в Российской Федерации на наиболее популярных специализированных электронных ресурсах. Обнаружено, что рейтинг популярности аниме у отечественного юного зрителя может быть достоверно оценен по данным ресурса <https://shikimori.one/animes/order-by/popularity> (большинство опрошенных информантов согласились с его достоверностью). Приведем сведения о популярности анимационных фильмов аниме и российских зрителей на 19 октября 2020 г. (первые 40 по популярности фильмов и сериалов):

1. Death Note (Тетрадь смерти, 2006)
2. Shingeki no Kyojin (Атака титанов, 2013)
3. Sword Art Online (Мастера Меча Онлайн, 2012)
4. Fullmetal Alchemist: Brotherhood (Стальной алхимик: Братство, 2009)
5. One Punch Man (Ванпанчмен, 2015)
6. Tokyo Ghoul (Токийский гуль, 2014)
7. Steins; Gate (Врата Штейна, 2011)
8. Naruto (Наруто, 2002)
9. No Game No Life (Нет игры — нет жизни, 2014)
10. Boku no Hero Academia (Моя геройская академия, 2016)

11. Angel Beats! (Ангельские ритмы! 2010)
12. Code Geass (Код Гиас: Восставший Лелуш, 2006)
13. Kimi no Na wa (Твоё имя, 2016)
14. Mirai Nikki (Дневник будущего, 2011)
15. Hunter x Hunter (Охотник х Охотник, 2011)
16. Toradora! (Торадора! 2008)
17. Noragami (Бездомный бог, 2014)
18. Boku no Hero Academia 2nd Season (Моя геройская академия 2, 2017)
19. Naruto: Shippuuden (Наруто: Ураганные хроники, 2007)
20. Ao no Exorcist (Синий экзорцист, 2011)
21. Sword Art Online II (Мастера Меча Онлайн II, 2014)
22. Re:Zero Kara Hajimeru Isekai Seikatsu (Re:Zero. Жизнь с нуля в альтернативном мире, 2016)
23. Shingeki no Kyojin Season 2 (Атака титанов 2, 2017)
24. Shigatsu wa Kimi no Uso (Твоя апрельская ложь, 2014)
25. Akame ga Kill! (Убийца Акамэ! 2014)
26. Fairy Tail (Хвост Феи, 2009)
27. Nanatsu no Taizai (Семь смертных грехов, 2014)
28. Bleach (Блич, 2004)
29. Kill la Kill (Убей или умри, 2013)
30. One Piece (Ван-Пис, 1999)
31. Code Geass: Hangyaku no Lelouch R2 (Код Гиас: Восставший Лелуш 2, 2008)
32. Boku dake ga Inai Machi (Город, в котором меня нет, 2016)
33. Tengen Torra Gurren Lagann (Гуррен-Лаганн, пронзающий небеса, 2007)
34. Elfen Lied (Эльфийская песнь, 2004)
35. Soul Eater (Пожиратель душ, 2008)
36. Psycho-Pass (Психопаспорт, 2012)
37. Boku no Hero Academia 3rd Season (Моя геройская академия 3, 2018)
38. Cowboy Bebop (Ковбой Бибоп, 1998)
39. Another (Иная, 2012)
40. Sen to Chihiro no Kamikakushi (Унесённые призраками, 2001).

Лучшим аниме российские зрители (и по данным счетчика просмотров, и по данным произведенных нами опросов) считают сериал «Тетрадь Смерти». В 37 сериях рассказывается о том, как Шинигами (Бог смерти) уронил на Землю тетрадь, с помощью которой можно было прерывать жизни людей. Её нашёл положительный персонаж, школьник-отличник, сын полицейского, начавший с ее помощью карать порочных людей. Однако по ходу развития сюжета из супергероя он стал его антиподом и потерпел поражение в своем намерении вершить справедливость. Фильм показывает, как героя морально убивает формирующееся тщеславие, а физически - сам Шинигами, вернувшийся за тетрадью. Данный продукт, наряду с другими образными и воспитательными средствами, особенно показателен введением в фильм как основного «смертного

кода», актуального для культуры аниме (Самойлова, 2014).

В целом очевидно, что большая часть входящих в «Топ 40» произведений имеет мистический, фантазийный сюжет, связанный с активной реализацией персонажем своего жизненного пути с помощью магических качеств, с образом сильной личности, нередко с символикой боевых искусств. Существенно реже сюжетика аниме в данных фильмах связана с реалиями современной, окружающей подростка жизни.

Популярнейший тренд в сюжетике аниме представляют фильмы об альтернативных реальностях или о перерождении персонажа. Общая канва сюжета оказывается однотипной для целого ряда образцов аниме-продукции. Приведем ее описание в виде цитаты из речи информанта (орфография и пунктуация сохранены):

«Вот ты жил, был неудачником и тут ты умираешь или что-то случается (Боги избирают тебя, так как ты особенный/особенная) и ты становишься супергероем, который должен спасти совсем незнакомый мир от зла. Сначала нет никаких выдающихся способностей, но со временем они проявляются и появляется реальная возможность противостоять этому "злу"».

У рядового зрителя аниме, как и на предоставляющих данную продукцию видеосервисах, нет четкого разграничения между понятиями «жанр» и «тема» произведения. Единым термином «жанр» определяются как жанры, так и тематика фильмов (или источник их сюжета). Приведем их единым списком по убыванию популярности (в оригинальном написании источника данных): сёнен (рассчитан на мальчиков-юношей 12-18 лет), сёнен-ай (о любви между юношами или мужчинами), сейнен (рассчитан на молодых мужчин от 18 лет), сёдзё (для девушек 12-18 лет), сёдзё-ай (о любви между девушками или женщинами), дзёсей (для молодых женщин от 18 лет), комедия, романтика, школа, безумие, боевые искусства, вампиры, военное, гарем, демоны, детектив, детское, драма, игры, исторические сюжеты, космос, магия, машины, меха (роботизированные человекоподобные боевые машины), музыка, пародия, повседневность, полиция, приключения, психологическое, самураи, сверхъестественное, спорт, супер сила, ужасы, фантастика, фэнтези, экшен, этти (легкая эротика), триллер.

3 Фанфики как продукт сотворчества и новая массовая литература

Фанфики приходят в культуру прежде всего через специализированные сайты, где почитатели тех или иных произведений аниме, исполнителей k-ропа или иных артефактов культуры и исполнителей (в том числе пользователи компьютерных игр) могут реализовать свою фантазию через сочинение историй о кумирах, а также прочитать аналогичные истории, созданные как самостоятельными авторами, так и уже вошедшими в официально принятую массовую литературу, как правило, в стилистике фэнтези. Таким образом, они позволяют подросткам почувствовать себя причастными к любимым сериалам/фильмам/аниме/книгам/играм, айдолам/актерам как в роли авторов,

так и в роли главных героев самостоятельных произведений. Некоторые писатели фанфиков используют вместо имени персонажа аббревиатуру Т.И., которая расшифровывается как «твое имя», что позволяет превратить читателя в непосредственно действующее лицо.

Помимо узкотематических ресурсов, посвященных образу Наруто (и включающих самостоятельные истории о персонаже, а также истории на наиболее популярные у подростков и юношества темы в связи с образами аниме), основным хранилищем данных произведений является ресурс «Фикбук» (<https://ficbook.net>). Из самостоятельной литературы данные артефакты перетекают в случае популярности автора в выложенную на полки книжных магазинов мира продукцию. К подобным феноменам, относятся, например, работы автора Кицунэ Миято (<https://ficbook.net/authors/486110>), пишущей о Наруто, герое одноименного аниме. Её работа была высоко оценена читателями разных возрастов. На данный момент вышло 4 книги (серия «Избранные»), популяризируемых в том числе в сети Интернет на ресурсе <https://ficbook.net/readfic/3360062>

На основе анализа количества прочтений и произведений (артефактов) в стилистике «фанфик» на массовых ресурсах в Российской Федерации приведем их рейтинг по меткам тематики (или наличия в содержании определенных компонентов) на 19 октября 2020 г. на основном по посещаемости ресурсе «Фикбук» (<https://ficbook.net/fanfictions>): романтика (1291567), ангст (физические и/или духовные страдания человека, депрессии, психические и психологические расстройства) (1010889), драма (948938), АУ (попаданцы) (832881), ООС (неканонный характер персонажа) (824519), повседневность (770909), повествование от первого лица (726043), нецензурная лексика (670942), юмор (559200), психология (546256), стихи (542213), hurt/comfort (спасение, поддержка, утешение) (542001), дружба (432707), флафф (позитивные теплые отношения) (420599), смерть основных персонажей (416844), любовь/ненависть (361591), фэнтези (360759), насилие (353009), ОЖП (оригинальный женский персонаж) (332687), философия (308736).

Отметим, что на момент завершения статьи раздел «Романтика» на ресурсе «Фикбук» вырос до 1298139 произведений (более чем на шесть с половиной тысяч текстов за полмесяца), а раздел «насилие» - до 354080 артефактов (на тысячу текстов за полмесяца).

Особой популярностью пользуются следующие тематические группы произведений (по данным просмотров), условно обозначаемые на ресурсах как «жанры»: «Заболевания, расстройства и фобии», «Занятия и профессии», «Исторические периоды и события», «Кинки (18+)» (эротика), «Мистические и фантастические существа», «Ориентация, пол и гендер», «Отношения», «Праздники», «Пограничные темы» (неприятные, пугающие, вызывающие тревогу темы), «Сверхспособности», «Спорт», «Субкультуры», «Фандомы». Отдельно располагаются тексты об известных людях, а также распределенные по странам и этносам. По набору тематики можно сделать вывод, что произведения фанфиков отражают проблемы, тревожащие подростков и юношество на этапе формирования идентичности и прохождения социализации,

формирования представлений о семье, профессии, приемлемых (этичных) и неприемлемых личных качествах, пределах возможного и невозможного в реальном социальном мире.

Необходимо отметить, что всё большую популярность набирают в фанфиках истории о «попаданцах», как и в аниме, строящиеся по модели (приведем цитату из речи информанта, орфография и пунктуация сохранены):

«Ты жил, был, происходит что-то и ты просыпаешься в любимой вселенной игры/аниме. Иногда сюжет строится на том, что ты уже знаешь, что будет дальше и пытаешься предотвратить катастрофы».

Одним из примеров фанфиков данного жанра являются истории Кицунэ Миято, рассказывающие о пребывании Наруто в теле Гарри Поттера.

Современная отечественная культура – как пост-постмодернистская, так и относящаяся к «новому реализму», характеризуется в своих образцах с точки зрения предлагаемой идеологии высоким уровнем этического и поведенческого релятивизма, а также малой заинтересованностью в создании продукта для подростков и юношества. Дезориентация в ценностных и поведенческих нормах, как и отсутствие специализированного «культурного продукта» для юношества, негативно влияет на эмоционально-психологическое состояние молодого поколения, уже существенно ухудшившееся в последнее десятилетие в связи с нарастающими кризисными явлениями в экономике, ростом безработицы и уменьшением возможностей социального лифта для молодых. Снижение уверенности в будущем, исчезновение позитивных жизненных ориентиров у молодых особенно опасно при стремительно развивающемся сейчас в России явлении депопуляции, снижении рождаемости, катастрофическом уменьшении численности молодого поколения. Имеющееся влияние массовой культуры для молодых, произведенной США и европейскими странами, не только не корректирует, но и усугубляет данную ситуацию, так как в «западной» культуре предлагается типовая поведенческая модель и ценностная система, сложившаяся в последнее столетие в европейском и американском сообществах и адаптивная для данных сообществ, но не совпадающая с социокультурной, экономической, политической российской реальностью. Эффективные методы взаимодействия с социумом, жизненные стратегии, приемы социализации, ценностная система, предлагаемые как образцовые в западной и американской массовой культуре для молодежи, оказывается невозможно перенести на российскую почву. Часто они являются малопригодными для построения успешной жизненной стратегии в отечественных социокультурных и экономических условиях. Конфликт между увиденным в образцах культурного продукта и реальностью приводит к росту депрессивности, агрессии. Именно с целью сохранения личной идентичности, формирования направленных на самореализацию эффективных жизненных стратегий и этико-мотивационной модели постсоветские поколения на

протяжении последних двадцати лет активно обращаются к культуре стран АТР как к альтернативе, удовлетворяющей запросы нового поколения. Российское постсоветское молодое поколение в отсутствие в социальном пространстве и в произведениях отечественной культуры для молодежи образцов позитивных, успешных жизненных стратегий очень часто строит свое взаимодействие с миром и собственную идентичность по моделям, предлагаемым в образцах культуры стран АТР.

Образы современной массовой культуры стран Азиатско-Тихоокеанского региона противостоят в сознании российской молодежи образам западной культуры «Fin de siècle» (феномен конца века с характерными проявлениями индивидуализма, игнорирования и отказа от социальной жизни, общепринятого поведения, моральных норм и других упаднических явлений), обращение к ним является защитной реакцией отечественного поколения 20-летних. Данные образы, выходящие из искусства в реальную жизнь посредством фанклубов, социальных сетей, литературного сотворчества тиражируют азиатскую модель «прекрасного» и «этичного», реализацию мечты о социальном «идеале», программу жизнестроительства и социальной адаптации. Культ корейской музыкальной культуры в среде 20-летних россиян, сформировавшийся в конце 2000-х гг., в частности, напоминает по силе вовлечения культ «The Beatles» у 20-летних европейцев и американцев середины XX века. В связи со спецификой образов исполнителей корейской поп-музыки, героев аниме и фанфиков данная культура предлагает ориентиры как «прекрасного», так и «этичного», реализует мечту об идеале, обеспечивает психологическую поддержку молодым россиянам, оказавшимся в трудной жизненной ситуации.

Культура аниме зачастую выполняет роль «замещающей реальности» и позволяет реализовать модель эскейпизма, бегства из травмирующей реальности в волшебный мир мультипликации. Многие фильмы имеют мощный воспитательный потенциал, хотя и базируются на менталитете иной культуры (в частности, с утрированной темой смерти, что неблагоприятно для российских молодых зрителей в силу широкого распространения суицидальных образов).

Фанфики в ситуации отсутствия современной постсоветской качественной литературы для подростков и юношества заполняют данную нишу (особенно учитывая острый интерес к субкультуре аниме, чаще всего отраженной в них), снимая табу с многих тем, являющихся запретными (как правило, сайты фанфиков модерируются, но только в некотором объеме: при входе на сам сайт, либо при попытке перейти к чтению текста с пометкой «18+», есть всплывающее окно, которое просит подтвердить, что человеку, совершающему переход на сайт/ к тексту исполнилось 18 лет).

Авторы исследования благодарят за помощь организаторов и участников групп социальной сети «В контакте» «К-поп объединяет», «В ожидании NCT снова», «ATEEZ VIP», «PENTAGON VIP», «Концерт Ateez», «Королевство Роз», «Future idols», «ATEEZ поболташки», «Женушки Джея Пака», «К-ПОП», «ВКСЛ/МКСЛ Тимка 2020-2021», участников диалогов «Pita» (L. Va, H. Giorgadze, M. Евтеевой, A. Pluto, H. Лебедевой, A. Магнусу, A. Безвербной, К. Лопуховой, В. Кузнецовой, Д. Шеремет, Э. Шахназарян, В. Li, D. Lee),

владельцев пабликов и страниц в социальных сетях Л. Биленко, Д. Демченко, их надежных друзей и состав администраторов пабликов «^{BE}BANGTAN BOYS⁷ (BTS)», «wonho × the gallery», «NCT • 엔시티 • WayV», «JYPE VK » Stray Kids » 스트레이 키즈», «ATEEZ 我爱上你了», «PENTAGON ★ CUBE ENT.», «IMFACT / 임팩트 / Star Empire Ent.», «THE ROSE • 더로즈 • BLACK ROSES», «MAMAMOO | 마마무| RAINBOW BRIDGE WORLD | MooMoo», «JYPE VK 👑 TWICE 👑 트와이스», «BLACKPINK | YG | BLACKPINK» за предоставление переводов постов из социальных сетей артистов.

Примечания

1. Baruchello, G. (2010). From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West. *European legacy-toward new paradigms*, 15 (1), 92-93.
2. Berndt, J. (2018). Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies. *Arts: Special Issue Japanese Media Cultures in Japan and Abroad: Transnational Consumption of Manga, Anime, and Media-Mixes*, 7(4), 56. <https://doi.org/10.3390/arts7040056>
3. Chan, Y.-H. & Wong, N.-L. (2017). Learning Japanese through Anime. *Journal of Language Teaching and Research*, 8 (3). doi.org /10.17507/JLTR.0803.06
4. Cho, H., Disher, T., Lee, W.C., Keating, S.A. & Lee, J.H. (2018). Facet Analysis of Anime Genres: The Challenges of Defining Genre Information for Popular Cultural Objects. *Knowledge Organization*, 2018, 45 (6), P. 484-499. DOI: 10.5771/0943-7444-2018-6-484
5. Cooper, B. L. (2015). Understanding Fandom: An Introduction to the Study of Media Fan Culture. *Popular Music and Society*, 38 (1), «Fandom»,.109-111. <https://doi.org/10.1080/03007766.2014.908524>
6. Doré, Ph. & Pugsley, P. C. (2019). Genre conventions in K-pop: BTS's 'Dope' music video. *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies*, 33 (5), 580-589. <https://doi.org/10.1080/10304312.2019.1644293>
7. Duffett, M. (2015). Fan Practices. *Popular Music and Society*, 38 (1), «Fandom», 1-6. <https://doi.org/10.1080/03007766.2014.973764>
8. Fathallah J. (2016). Statements and silence: fanfic paratexts for ASOIAF/Game of Thrones. *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies*, 30 (1), 75-88. <https://doi.org/10.1080/10304312.2015.1099150>
9. Fathallah, J.M. (2017). From Foucault to Fanfic. *In Fanfiction and the author: how fanfic changes popular cultural texts*. Amsterdam Univ Press, Netherlands, 17-32. DOI: 10.5117/9789089649959. ISBN:978-90-4852-908-7; 978-90-8964-995-9
10. Galuszka, P. (2015). New Economy of Fandom. *Popular Music and Society*, 38 (1) «Fandom», 25-43. <https://doi.org/10.1080/03007766.2014.974325>
11. Hernández-Pérez, M. (2019). Looking into the «Anime Global Popular» and the «Manga Media»: Reflections on the Scholarship of a Transnational and Transmedia Industry. *Arts: Special Issue Japanese Media Cultures in Japan and*

- Abroad: Transnational Consumption of Manga, Anime, and Media-Mixes*, 8(2), 57. <https://doi.org/10.3390/arts8020057>
12. Jenkins, H. III (1988). Star Trek rerun, reread, rewritten: Fan writing as textual poaching. *Critical Studies in Mass Communication*, 5 (2), 85-107 <https://doi.org/10.1080/15295038809366691>
 13. Kang, J. M. (2017). Rediscovering the idols: K-pop idols behind the mask. *Celebrity Studies*, 8 (1), 136-141. <https://doi.org/10.1080/19392397.2016.1272859>
 14. Kim, D., Kim, D.-H. & Kwak, K.-Ch. (2017). Classification of K-Pop Dance Movements Based on Skeleton Information Obtained by a Kinect Sensor. *Sensors (Basel)*, 17(6), 1261. doi:10.3390/s17061261
 15. Kim, S. (2019). Beauty and the Waste: Fashioning Idols and the Ethics of Recycling in Korean Pop Music Videos. *Fashion Theory*. Published 04 Mar 2019. <https://doi.org/10.1080/1362704X.2019.1581001>
 16. Kwak, H., Kim, J., Kim, S., Jung, J. & Choi, H. (2019). Korean dance performance influences on prospective tourist cultural products consumption and behaviour intention. *Journal of Psychology in Africa*, 29 (3), 230-236. <https://doi.org/10.1080/14330237.2019.1626131>
 17. Laffan, D. A. (2020). Positive Psychosocial Outcomes and Fanship in K-Pop Fans: A Social Identity Theory Perspective. *Psychosocial Reports*. September 26. <https://doi.org/10.1177/0033294120961524>
 18. McCloud, S. (2003). Popular culture fandoms, the boundaries of religious studies, and the project of the self. *Culture and Religion. An Interdisciplinary Journal*, 4 (2), 187-20. <https://doi.org/10.1080/01438830032000135674>
 19. McInroy, L. B. & Craig, Sh. L. (2018). Online fandom, identity milestones, and self-identification of sexual/gender minority youth. *Journal of LGBT Youth*, 15 (3), 179-196. <https://doi.org/10.1080/19361653.2018.1459220>
 20. McInroy, L. B. (2019). Building connections and slaying basilisks: fostering support, resilience, and positive adjustment for sexual and gender minority youth in online fandom communities. *Information, Communication & Society*. Published online: 02 Jun 2019. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2019.1623902>
 21. Meyer, M. D. E. & Tucker, M. H. L. (2007). Textual Poaching and Beyond: Fan Communities and Fandoms in the Age of the Internet. *Review of Communication*, 7 (1), 103-116. <https://doi.org/10.1080/15358590701211357>
 22. Norris, C. (2007). Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation. *Japanese Studies*, 27 (1), 107-110. doi.org /10.5860/CHOICE.44-1426
 23. Pearson, R. (2010). Fandom in the Digital Era. *Popular Communication*, 8 (1), 84-95, DOI: <https://doi.org/10.1080/15405700903502346>
 24. Pellitteri, M. (2018). Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese “Cute” and Transcultural Adoption of Its Styles in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods. *Arts: Special Issue Japanese Media Cultures in Japan and Abroad: Transnational Consumption of Manga, Anime, and Media-Mixes*, 7(3), 24 <https://doi.org/10.3390/arts7030024>

25. Samutina, N. (2016). Fan fiction as world-building: transformative reception in crossover writing. *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies*, 30 (4), 433-450. <https://doi.org/10.1080/10304312.2016.1141863>
26. Schubert, E. (2016). Does recall of a past music event invoke a reminiscence bump in young adults? *Memory*, 24 (7), 1007-14. doi: 10.1080/09658211.2015.1061014.
27. Seregina, A. & Schouten, J. W. (2017). Resolving identity ambiguity through transcending fandom. *Consumption Markets & Culture*, 20 (2), 107-130. <https://doi.org/10.1080/10253866.2016.1189417>
28. Siriyuvasak, U. & Hyunjoon, Sh. (2007). Asianizing K-pop: production, consumption and identification patterns among Thai youth. *Inter-Asia Cultural Studies*, 8 (1), 109-136. <https://doi.org/10.1080/14649370601119113>
29. Sobur, A., Darmawan, F., Kusumalestari, R.R., Listiani, E. & Ahmadi, D. (2018). The meaning of k-pop and self-concept transformation of k-pop fans in bandung. *Mimbar: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 34 (2). <https://doi.org/10.29313/mimbar.v34i2.3729>
30. Stein, L. & Busse, K. (2009). Limit Play: Fan Authorship between Source Text, Intertext, and Context. *Popular Communication. The International Journal of Media and Culture*, 7 (4), 192-207. <https://doi.org/10.1080/15405700903177545>
31. Steinberg, M. (2012). Limiting Movement, Inventing Anime. In *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minnesota Scholarship Online. ISBN-13: 9780816675494, DOI: 10.5749/minnesota/9780816675494.001.0001
32. Williams, J. P. & Xiang Xin Ho, S. (2016). «Sasaengpaen» or K-pop Fan? Singapore Youths, Authentic Identities, and Asian Media Fandom. *Deviant Behavior*, 37 (1), 81-94. <https://doi.org/10.1080/01639625.2014.983011>
33. Yamamura, T. (2019). Cooperation Between Anime Producers and the Japan Self-Defense Force: Creating Fantasy and/or Propaganda? *Journal of War & Culture Studies, SI*, 12 (1), 8-23. DOI: 10.1080/17526272.2017.1396077
34. Yi, J., Kim J. & Lee S. (2020). British American Tobacco's 'Glo Sens' promotion with K-pop. *Tob Control*. Aug 7. doi: 10.1136/tobaccocontrol-2020-055686.
35. Yoon, K. (2018). Global Imagination of K-Pop: Pop Music Fans' Lived Experiences of Cultural Hybridity. *Popular Music and Society*, 41 (4), 373-389. <https://doi.org/10.1080/03007766.2017.1292819>
36. Yoon, K. (2019). Diasporic youth culture of K-pop. *Journal of Youth Studies*, 22 (1), 138-152. <https://doi.org/10.1080/13676261.2018.1496407>
37. Самойлова, Е. (2014). Смертный код в феномене мультимедиа аниме. В *SGEM. Материалы Международной многопрофильной научной конференции по социальным наукам и искусствам (1-9 сентября 2014 г.)*, 3 (1), 851-856. doi.org/10.5593/SGEMSOCIAL2014/B31/S11.111, ISBN 978-619-7105-29-2.

МЕТОДЫ МАНИПУЛИРОВАНИЯ МОЛОДЕЖНЫМ ЭЛЕКТОРАТОМ СО СТОРОНЫ ПРОТЕСТНЫХ СООБЩЕСТВ В СОВРЕМЕННОЙ РОССИИ

На основании открытых статистических данных Генпрокуратуры России, Минобрнауки России и Росстата¹ нами было проведено исследование взаимосвязи экономических, демографических факторов, а также состояния социальной сферы, показателей преступности в регионах Российской Федерации на 2020 г. с целью выявления факторов, влияющих на формирование социальной напряженности и возможных протестных действий. Было обнаружено в том числе, что количество экстремистских преступлений (как и преступлений, квалифицируемых по статье «терроризм») статистически значимо выше (умеренная положительная зависимость) прежде всего в регионах с большим числом студентов, выпускников вузов предшествующего года, а также в целом с большим числом высших учебных заведений (Таблица 1).

Таблица 1. Корреляция показателя «число раскрытых экстремистских преступлений в регионе (январь-июль 2020 г.)» и иных факторов (коэффициент Спирмена, r , при $p < 0,05$) по убыванию.

Взаимозависимые факторы по 85-ти регионам	Преступлений экстремистских (01.2020-07.2020)
Преступлений террористических на 07.2020 (01.20-07.20)	0,52
Число самостоятельных организаций высшего образования, 2019	0,51
Безработных трудоспособного возраста, 15-72 лет, тыс. чел. (01.-06.20)	0,48
Количество студентов в организациях высшего образования, чел., 2019	0,47
Выпущено из организаций высшего образования, чел., 2019	0,46

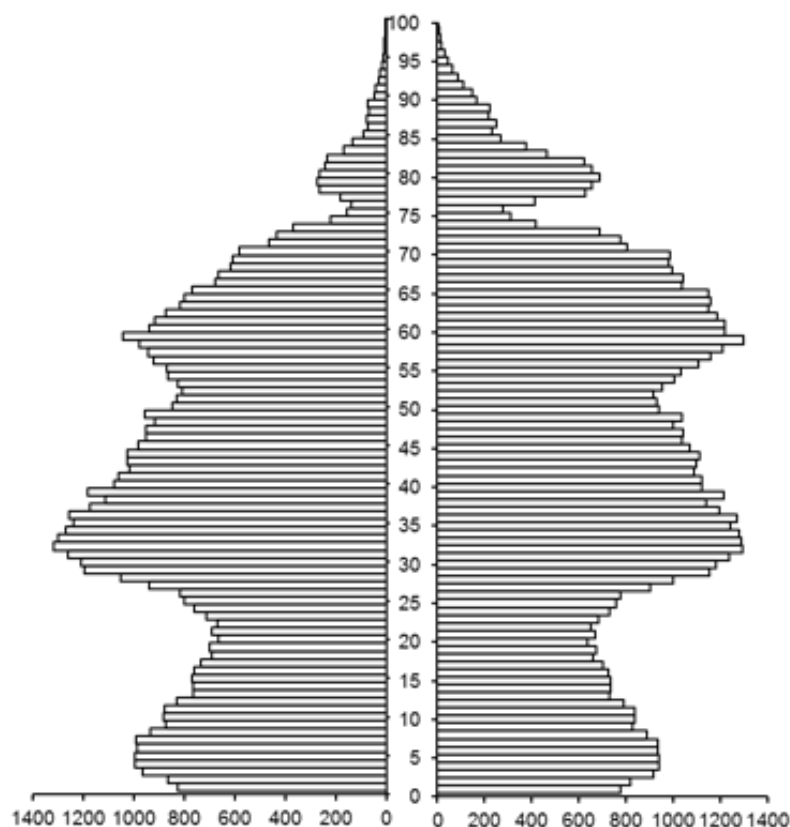
Если проанализировать демографическую динамику (рождаемость, численность поколений по возрастам) в XXI в., то окажется, что число молодых людей в возрасте 15-25 лет в начале 2020-х гг. снизилось, однако в ближайшие пять лет в Российской Федерации будет высокое число подростков (13-15 лет)². Это поколение мы можем потерять.

¹ Информация о социально-экономическом положении России. 20.08.2020 г. Январь-июль// Росстат. URL: <https://rosstat.gov.ru/compendium/document/50800>; Показатели преступности в Российской Федерации (январь-июль 2020 г.)// Портал правовой статистики. Генеральная прокуратура Российской Федерации. URL: http://crimestat.ru/offenses_table

² Общие показатели воспроизводства населения//Демографический ежегодник России 2019. - Федеральная служба государственной статистики. Доступ: https://rosstat.gov.ru/bgd/regl/B19_16/Main.htm

Возраст, лет

Мужчины Женщины



Тысяч человек

Рис. 1. Возрастно-половая структура населения Российской Федерации на начало 2019 г.³

Хотя реалии социально-экономической жизни, как и ценностно-мотивационные характеристики молодежи, претерпели за почти три десятилетия существенные изменения, ныне действующими являются разработанные в иных политико-экономических условиях законодательные акты о молодежи 1990-х гг., а как образцовый документ рассматривается утративший силу закон 1991 г. «Об общих началах государственной молодежной политики в СССР», Постановление Верховного Совета Российской Федерации «Об основных направлениях государственной молодежной политики в Российской Федерации» от 3 июня 1993 г. № 5090-1 и др.⁴

Более 15 лет обсуждается и готовится к принятию Госдумой и утверждению

³ Там же: Демографический ежегодник России 2019. - Федеральная служба государственной статистики. Доступ: https://rosstat.gov.ru/bgd/regl/B19_16/Main.htm

⁴ Закон СССР от 16.04.1991 г. № 2114-1 «Об общих началах государственной молодежной политики в СССР» (принят Верховным Советом СССР). URL: <http://base.garant.ru/2300503/>; Указ Президента РФ от 16 сентября 1992 г. N 1075 «О первоочередных мерах в области государственной молодежной политики» (с изменениями и дополнениями). URL: <http://base.garant.ru/2300503/#ixzz6VYUGYOjs>; Постановление Верховного Совета Российской Федерации «Об основных направлениях государственной молодежной политики в Российской Федерации» от 3 июня 1993 г. № 5090-1. URL: <http://base.garant.ru/181393/>; Федеральный закон от 28.06.1995 N 98-ФЗ (ред. от 28.12.2016) «О государственной поддержке молодежных и детских общественных объединений». URL: <http://ivo.garant.ru/#/document/103544/paragraph/10920/doclist/:2>

Президентом Российской Федерации в 2020 г. проект нового Федерального закона о молодежи и молодежной политике⁵. Имеются принятые аналогичные законодательные акты субъектов Российской Федерации о молодежи и молодежной политике. На 2019 г. они имелись в 78 регионах из 85-ти.

В статье 6 «Основные направления реализации молодежной политики» предлагаемого комитетом Государственной Думы проекта Федерального закона «О молодежной политике в Российской Федерации» последним пунктом указывается «предупреждение правонарушений и антиобщественных действий среди молодежи»⁶, более в тексте проекта вопрос о противодействии распространению деструктивной идеологии в среде молодежи не поднимается.

Утвержденные законодательно меры патриотического воспитания, вступающие в действие с 1 сентября 2020 г.⁷, меры предотвращения распространения идеологии экстремизма и терроризма⁸ в молодежной среде не охватывают всей адресной аудитории или отторгаются ею в связи с наличием альтернативных идеологических образцов.

В результате влияния на подростков и молодежь образов и идеологии насилия к 2020 г. часть молодого поколения оказывается дезориентированной в морально-ценностных установках.

Ценностно-мотивационные представления молодых людей в России (прежде всего миллениалов – родившихся в начале 2000-х гг., а также родившихся в постсоветское время в 1990-е гг.) активно исследуются зарубежными фондами⁹ и публикуются данные исследования прежде всего за рубежом¹⁰.

Существуют примеры исследований, проведенных отечественными исследователями¹¹.

⁵ Законопроект № 993419-7 «О молодежной политике в Российской Федерации» (ред. 22.07.2020)/ Сост. - Г.Н.Карелова, И.Ю.Святенко, А.Г.Варфоломеев, М.И.Ахмадов, П.В.Тараканов; Депутаты Государственной Думы А.И.Аршинова, Ю.В.Афонин, М.М.Бариев, Р.А.Баталова, Д.Ф.Вяткин, С.А.Гаврилов, В.Г.Газзаев, Д.А.Ионин, Н.С.Кувшинова, Б.Р.Пайкин, Д.Ю.Пирог, Д.А.Свищев, В.А.Фетисов, А.В.Шипулин. Срок представления отзывов, предложений и замечаний в комитет – до 30.08.2020. – Система обеспечения законодательной деятельности. URL: <https://sozd.duma.gov.ru/bill/993419-7>; Проект. Федеральный закон «О молодежи и государственной молодежной политике в Российской Федерации». – Национальный совет молодежных и детских объединений Российской Федерации. URL: http://youthrussia.ru/wp-content/uploads/2018/02/proect_fz_molodej.pdf.

⁶ Законопроект № 993419-7 «О молодежной политике в Российской Федерации»... С. 8. – Система обеспечения законодательной деятельности. URL: <https://sozd.duma.gov.ru/bill/993419-7>

⁷ Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся». – Официальный интернет-портал правовой информации. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202007310075>.

⁸ Стратегия противодействия экстремизму в Российской Федерации до 2025 года (Утверждена Президентом Российской Федерации, Указ от 29. 05. 2020, № 344). URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_353838/.

⁹ Исследование Фонда Фридриха Эберта и Левада-центра, серия «Молодежные исследования Фонда Фридриха Эберта», «Российское “Поколение Z”: Установки и ценности», 1500 информантов, опрос мая - июня 2019 г.; Исследование российской молодежи Фондом Немцова при поддержке Германии «Образ будущего глазами молодежи: Неравенство и мобильность», 50 глубинных интервью и 2 фокус-группы: данные июля – октября 2019 г., руководитель группы - профессор Московской высшей школы социальных и экономических наук Г. Б. Юдин.

¹⁰ Архипова А.С., Радченко Д. А. Мы не немцы: Антропология протеста в России 2011-2012 годов. Тарту, 2014. URL: <https://www.academia.edu/36933711/>.

¹¹ Архипова А.С., Радченко Д.А., Титков А.С., Козлова И.В., Югай Е.Ф., Белянин С.В., Гаврилова М.В. Пересборка митинга: Интернет в протесте и протест в интернете// Мониторинг общественного мнения: Экономические и социальные перемены. 2018. № 1. С. 12—35. DOI: 10.14515/monitoring.2018.1.02; Гонтмахер Е. Поколение миллениалов радикально изменит мир [Электронный ресурс] // Европейский

Можно отметить некоторые проводящиеся исследования ценностной системы молодых и их представлений о будущем¹².

Цель исследования: изучить приемы радикализации и использования протестного потенциала юношества, применяемые экстремистскими и протестными сообществами, лидерами системной и несистемной оппозиции в Российской Федерации.

Задачи исследования: определить источники формирования у подростков и молодежи установки на протест и радикализм, оправдание насилия, агрессии; выявить, кем имеющаяся готовность используется, какими методами и приемами стимулируется.

С целью выявления причин распространения представлений о насилии как о допустимом методе воздействия на социальный мир нами был изучен культурный контент, адресованный подросткам и молодежи, произведенный как в Российской Федерации (в том числе с финансированием из государственного бюджета), так и пользующийся популярностью в молодежной среде по количеству просмотров, но произведенный за рубежом или являющийся продуктом индивидуального самостоятельного творчества подростков и молодежи.

Материал исследования. По 1-й задаче мы рассматривали:

1. Продукцию кинематографа для подростков и юношества, созданную в XXI в., в том числе с финансированием за государственный счет.

2. Материал школьной программы по литературе в современных учебниках и рекомендательных списках для чтения.

3. Музыкальные видеоклипы современных исполнителей, популярные у молодежи.

4. Документальные сюжеты о реальных событиях (суицидах, шутингах), пользующиеся популярностью у молодежи, имеющиеся в открытом доступе на видеоплатформах в сети Интернет.

5. Контент компьютерных сетевых игр (в том числе GTA, шутинги).

6. Контент зарубежного кинематографа, в том числе образ главного героя произведений, а также сюжетику и популярность фильмов, например жанра аниме.

7. Контент стримов (индивидуальных прохождений с русскоязычными комментариями) сетевых игр и фанфиков (самостоятельных произведений подростков и юношества по мотивам блокбастеров и аниме).

Общие выводы:

диалог, 29.05.2020. URL: <http://www.eedialog.org/ru/2020/05/28/evgenij-gontmaher-millenary-stanut-drajverom-politicheskikh-reform/>;

Юдин Г. Б. Выход из миллениума: захотят ли молодые покинуть эпоху, в которой родились? // Европейский диалог, 2020 <http://www.eedialog.org/ru/2020/05/21/vyhod-iz-milleniuma-zahotjat-li-molodye-p-okinut-jerohu-v-kotoroj-rodilis/>; Радаев, В. В. Миллениалы: как меняется российское общество. М. : Изд. дом Высшей школы экономики, 2019. – 224 с.

¹² Проект «Миллениалы». Экспертная группа «Европейский диалог». Е. Гонтмахер, научный руководитель <http://www.eedialog.org/ru/2020/08/04/pokolenie-na-goroshine-rozhdennye-posle-1989-goda-kak-povuj-vid-ljudej/>

Обзор исследований в: Нечаев Г. Поколение Путина. Российская молодежь сквозь призму социологических исследований. 13.08.2020. DOXA. https://doxajournal.ru/uni/generation_p

1. Агрессия и насилие рассматриваются в данном контенте как допустимый, приемлемый путь взаимодействия с миром.

2. Особенно показателен пример: а) отечественного кинематографа, в том числе финансируемого государством, для подростков и юношества (нет историй успеха и позитивного образа окружающего мира), прежде всего складывающийся в отечественной культуре двойственный (допускающий насилие) образ главного героя кино-произведений для юношества («супергероя»), б) образность музыкальных видеоклипов современных исполнителей, изобилующих насилием (Хаски, IC3PEAK, Серьга, Монеточка, Элджей, Noize MC, Nintendo (Ноггано, Баста), АУЕ-реп и др.).

3. Насилие широко представлено в самодельном творчестве молодых (стримы компьютерных игр, фанфики).

4. Документальный видеоконтент о деструктивных и аутодеструктивных действиях молодежи (собирающий высокое количество просмотров) – сведения о шутингах, расстрелах, подрывах (часто завершающихся «самовыпиливанием»), осуществляемых молодыми людьми, в видеоблогах не блокируется, собирает просмотры поклонников, имеет шлейф «последствия».

5. В целом молодежь и подростки-миллениалы испытывают отторжение по отношению к данному контенту, однако навязываемому негативу в отечественной культуре для массового пользователя нет альтернативы (развиваемое сейчас активно научно-техническое творчество, в том числе кружковая научно-техническая работа под патронажем НТИ не охватывает все молодое поколение). Этот факт констатируют информанты в проведенном среди подростков и юношества исследовании (опрос октября 2020 г., N=191).

6. Большой интерес вызывают образцы культурного продукта, лишенные насилия и негатива (например, стереотипы, предлагаемые корейской популярной музыкой (более 60 популярных групп)).

7. Для молодых характерно желание «принадлежности к группе» с четко выраженными общими идеалами.

Выявленные причины отторжения подростками и молодежью социального мира:

1. Родительская депривация или директивное родительское поведение.

2. Нередко неадекватное для психики подростка (молодого человека/девушки) давление со стороны школы/вуза/ссуза.

3. Отсутствие постоянных, построенных на запросах молодежи и подростков общенациональных, общероссийских организаций или иных структур, куда молодой человек может обратиться и найти свою микрогруппу. В начале 2000-х годов такую роль еще выполняли сохранившие традиции комсомольской организации студенческие профкомы вузов и ссузов (отвечавшие за профессиональную самореализацию, взаимодействие с органами государственной власти, а также за культурную жизнь образовательного учреждения и коллективные мероприятия). Заменить его может система самоорганизации, органы школьного и студенческого самоуправления, дворовые клубы, клубы по интересам, спортивные и иные секции с опытными наставниками.

4. Агрессивные экстремистские действия молодых строятся на возрастном бунте (протесте), в финале ведут к аутодеструкции (после акта агрессии, направленного в мир, или без него): Д.Муравьев и Е.Власова (Псковская область, Струги Красные), Керченский стрелок (В.Росляков), М. Жлобицкий (Архангельск), 20-летний террорист в Вене (Австрия) Ф. Куйтим, Дж.Царнаев в США, чеченский школьник-исламист А.Анзоров во Франции и др.

5. Программа для обучения в школе (там, где речь идет о воспитании) в современных учебниках не всегда строится на примере нерелевантных образцов (нет произведений, аналогичных «Тимуру и его команде» А.Гайдара).

6. Позитивный образ будущего и веру в подростка (юношу/девушку) внушает в искусстве, по их убеждениям, на данный момент только к-рор.

7. Подросток и юноша/девушка должны видеть в отечественной культуре и истории позитивные примеры - поведенческие образцы, безапелляционно правильные с точки зрения этики, нравственного стержня и поведения, а также успешности в жизни.

Бенефициары негативных процессов в молодежной среде используют подготовленную почву в сознании подростков и юношества, окруженных насилием не только в семье, социуме, но и в адресованном им контенте культуры.

Их контент и приемы работы – **материал исследования** по задаче № 2, а именно:

1) спонтанно возникающие или организованные протестные сообщества, прежде всего паблики (в том числе и экстремистские) в соцсетях, электорат блогеров (например, kamikadzedead),

2) сообщества игроков в сетевые игры в сообществе <https://steamcommunity.com/>, <https://store.steampowered.com/>,

3) молодежные экстремистские сообщества в offline (выросшие в том числе из военизированной игры, например - в пейнтбол) - «Сеть» и др.,

4) оппозиционные лидеры (системная оппозиция, несистемная оппозиция, группы муниципальных депутатов или кандидатов в депутаты),

5) организации и сообщества – иностранные агенты (новостной канал «Настоящее время», сообщество «Открытая Россия», видеоблог «Открытка» и др.),

6) «неизвестные» рекрутеры террористических организаций (в том числе готовящие индивидуальные акты подростков, аналогичные шутингу «Керченского стрелка» В.Рослякова, взрыву М.Жлобицкого, расстрелу Ф.Куйтима в Вене).

Используемые (явные) приемы:

1. Апелляций к эмоциям, чувству несправедливости, негодования, ненависти.

Реализуется через регулярно выкладываемый видео-контент, формирование антитез «свой» (хороший) VS. «чужой» (плохой).

2. Жесткий прессинг: бомбардировка негативом, популизм («ты спасешь мир, если поддержишь нас деньгами; так как мы стоим противостоим «злу»»).

3. Апелляция к протестным настроениям молодежи (усугубление проблем социализации: большинство молодых людей с проблемами социализации,

идушие за оппозиционными лидерами, либо получают уголовные дела и реальный/условный срок, либо приходят к суициду, в том числе после совершения террористических актов.

4. Активное использование архетипов, агрессивное использование образов культуры (штабы Навального, например, используют цветовую символику и построенную на антитезах образность, восходящие к амплу «супергероя», особенно близкого культуре миллениалов, выросших на блокбастерах, мультипликационных фильмах, игрушках, новогодних костюмах с тематикой «супергероев»).

5. Эмоциональная накачка, «натравливание» (прежде всего в командах политиков и кандидатов в депутаты, ориентированных на молодежных электорат). Установка на накачку негативными эмоциями открыто провозглашается лидерами. Реализуется в тематике и слоганах видеоконтента, при очном общении, в том числе при организации штабов, групп наблюдателей на выборах, помощников волонтерских сообществ, куда привлекаются, как правило, именно участники юношеского возраста.

6. Использование при вовлечении, рекрутировании и в процессе функционирования сообществ приемов тоталитарных сект (атака вниманием, любовью, апелляция к личным запросам респондента, создание микросоциума по образцу семьи или игры в воинские подразделения). Подготовка «военных подразделений» и «подрывной деятельности» через вовлечение в военизированную игру оффлайн или онлайн, общение. Использование приема «запятнать» («связать») кровью, заключением (административными и уголовными делами), отрезать путь назад.

7. Использование протестного «мерча», указывающего на принадлежность к группе (предлагаемого в специальных интернет-магазинах или по индивидуальной рассылке сообщества). Например, черные футболки, худи, шарфы с надписью «протест», бутылки для воды в форме гранаты с надписью «протест» и др.

Протестные лидеры в данном случае рекрутируют молодежь и подростков благодаря тому, что 1) используют популистские приемы: развивают тематику негатива в оценке окружающего социума, 2) предлагают образ мифического будущего, которое может наступить благодаря участию молодых в протестной повестке.

Как можно уберечь молодежь и подростков от данного деструктивного воздействия? К сожалению, целенаправленной разработанной системы профилактической работы с молодежью из групп риска в государственном масштабе на данный момент нет. Прежде всего требуется глубинное изучение ценностно-мотивационной системы молодежи и подростков, с целью предложения данной группе той жизненной программы, которая будет соответствовать ценностям и целям молодых.

Какие шаги могут быть предприняты?

1. Необходимо совершенствовать законодательство Российской Федерации в сфере молодежи и молодежной политики.

2. Необходимо предложить внятную программу действий, в том числе

подготовленную самой молодежью, для реализации ФОИВ, отвечающими за молодежную политику. При этом строить работу с молодежью и подростками следует прежде всего на уровне «первичных» ячеек молодежных организаций.

3. Необходимо демонстрировать позитивные стратегии самореализации для молодых, изучая запросы и ценностно-мотивационную систему молодых как с помощью искусственного интеллекта и анализа больших данных (анализ контента данной возрастной группы в соцсетях прежде всего), так и привлекая ведущих ученых страны из различных отраслей (социология, возрастная психология, нейрофизиология, педагогика и др.).

4. Необходимо своевременно обучать подростков и молодежь выявлению манипулятивных технологий, направленных на них (обучать информационной безопасности).

В Российской Федерации не менее четырех ФОИВ отвечает за данную работу¹³. При этом специализированное ведомство, Росмолодежь, имеет в ведении специализированные учреждения, отвечающие за различные аспекты работы с молодежью¹⁴.

Направления работы Росмолодежи (патриотическое воспитание молодёжи; поддержка и взаимодействие с общественными организациями и движениями; развитие международного и межрегионального молодёжного сотрудничества; вовлечение молодёжи в здоровый образ жизни и занятия спортом; популяризация культуры безопасности в молодёжной среде; вовлечение молодёжи в инновационную деятельность и научно-техническое творчество, в работу средств массовой информации; работа с молодежью, находящейся в социально-опасном положении; социализация молодежи, нуждающейся в особой защите государства и др.) вполне соответствуют насущным задачам. Научно-педагогическому сообществу, работающему с молодежью и подростками, необходимо стимулировать деятельность ФОИВ и подведомственных им ФГБУ, отвечающих за молодежную политику, правильными инициативами на основе исследований, проводимых с участием обширных фокус-групп молодежи и подростков, на основе изучения потребностей молодых с помощью анализа контента соцсетей с участием квалифицированных научных кадров, специализирующихся в данной сфере.

ИССЛЕДОВАНИЕ ЭМОЦИОНАЛЬНО-ЦЕННОСТНЫХ ПРИОРИТЕТОВ МОЛОДЕЖИ С ПОМОЩЬЮ АППАРАТНЫХ МЕТОДОВ

В течение всего времени существования человечества вопросы взаимодействия и выживания членов человеческой популяции – от племен к нациям – предопределялись устанавливаемыми спонтанно, в силу специфики

¹³ Минпросвещения. URL: <https://edu.gov.ru/>, Минобрнауки. URL: <https://minobrnauki.gov.ru/>, Минкультуры. URL: <https://culture.gov.ru/>, Росмолодежь. URL: fadm.gov.ru.

¹⁴ ФГБУ «Центр содействия молодым специалистам». URL: [роспредприниматель.рф](http://rosdetcenter.ru/); ФГБУ «Российский центр гражданского и патриотического воспитания детей и молодежи». URL: <https://rospatriotcentr.ru/>; ФГБУ «Ресурсный Молодежный Центр». URL: <http://www.rscenter.ru/>; ФГБУ «Российский детско-юношеский центр». URL: <http://rusdetcenter.ru/>; ФГБУ «Центр поддержки молодежных творческих инициатив». URL: [roskultcenter.рф](http://roskultcenter.ru/).

развития, или осознанно системами ценностей и приоритетов, формирующими мотивацию деятельности, конфликты интересов, антагонистических межличностных, внутригрупповых и межгрупповых, в том числе межгосударственных противоречий¹⁵. Центральную роль в формировании нормативности и регулировании жизни социума на поведенческом уровне является мотивация (мотивационные причины, они же – ценности, установки). Роль ценностных ориентаций личности в культурах и в социуме одним из первых с научной точки зрения в сравнительном аспекте описали Д.Н. Узнадзе (концепция установки¹⁶) и Г.К. Триандис¹⁷. Говоря о воле и мотивации как центральных понятиях поступка, Д.Н. Узнадзе сформировал вопрос о том, что движет мотивацией и волей во время начала действия. В теории Д.Н. Узнадзе, как затем и у Г.К. Триандиса, ценность (или установка) была основным понятием, регулирующим социальное поведение человека, и, таким образом, вопрос о ценностях давал ответ на вопрос «Что нами движет?». Как отмечал Д.Н. Узнадзе, «мышление служит разрешению теоретической задачи, выступающей перед нами в условиях объективированной действительности. Но эта задача в конечном счете служит все же интересам практической жизни; как бы далеко ни шла теоретическая проблема, в конце концов она прямо или косвенно касается все же вопросов человеческой практики»¹⁸; «уровень установки констатируется нами в обычных явлениях актов каждодневного поведения»¹⁹. Д.Н. Узнадзе неоднократно проводил с испытуемыми, в том числе пациентами, эксперименты по изучению установки с помощью предъявления вербальных рядов²⁰. Роль языковой модели мира человека в репрезентации его ценностной системы подчеркивали многие

¹⁵ Петренко В.Ф. Основы психосемантики. – 2-е изд., доп. – СПб.: «Питер», 2005. — 480 с.; Крокинская О.К., Поссель Ю.А., Сикевич З.В. Социальное бессознательное. – СПб.: «Питер», 2005. – 272 с.; Агапова Т. В. Ценностно-смысловое содержание духовной культуры интеллигенции. Дисс... канд. культурологии. – Красноярск, 2010. – 163 с.; Артюхович Ю. В. Нормативно-ценностная модель личности в социальной динамике. Автореф... д-ра филос. н. – Ставрополь, 2002. – 52 с.; Базовые ценности американской культуры: The Basic values in American culture / Под общ. ред. О. В. Александровой. – М.: «Флинта»: «Наука», 2013. – 110 с.; Гиваргизян А. Ф. Проблемы сохранения культурных ценностей в Армении и России. Автореф... канд. культурологии. – М., 2011. – 26 с.; Деметрадзе М. Р. Центральная зона традиционных социокультурных ценностей как информационно-коммуникативный феномен. Новые подходы к изучению традиций и традиционализма (на примере России). Классификация традиционных ценностей. – М.: «Nota Bene», 2012. – 120с.; Заморский В. В. Философский анализ ценностной системы российской молодежи. Автореф... канд. филос. н. – М., 2014. – 18 с.; Кагитина С. Ю. Становление новой системы ценностей в контексте модернизационных процессов в современной России: Философско-культурологический анализ. Автореф... канд. филос. н. – Москва, 2010. – 24 с.; Климанова А. М. Культурологические аспекты самореализации личности в условиях нестабильного социума. Автореф... канд. культурологии. – М., 2005. – 21 с.; Колесников С. А. Деструктивность: Аспекты философско-культурологических интерпретаций. – Белгород: Изд-во БелГУ, 2010. – 178 с.; Копнин А. А. Ценностный потенциал миграционных сообществ в культурном пространстве русского мира: Конец XX – первое десятилетие XXI в.в. Автореф... канд. культурологии. – М., 2010. – 26 с.; Мелехина М. Б. Культурно-национальная идентичность: стратегии конструирования и тексты культуры: На материале коми культуры XX–начала XXI вв. Автореф... канд. культурологии. – СПб., 2011. – 22 с.; Николаев Р. М. Традиционные ценности как концептуальная основа культурной идентичности: На артефактах Великой Отечественной войны 1941–1945 гг. Автореф... канд. культурологии. – Екатеринбург, 2011. – 24с. и др.

¹⁶ Узнадзе Д.Н. Психология установки. – СПб.: «Питер», 2001. – 416с.

¹⁷ Триандис Г.К. Культура и социальное поведение. –М.: «Форум», 2007. – 384 с.

¹⁸ Узнадзе Д.Н. Психология установки. – СПб.: «Питер», 2001. – 416с. – С 186.

¹⁹ Там же. – С. 189.

²⁰ Там же. – С. 222, 232.

лингвисты²¹. В течение более 150 лет в психологии и культурологии ведутся дискуссии о бессознательном, в том числе в связи с разграничением ценностей постулируемых и ценностей реальных, но скрываемых, или неосознанных личностью. Впоследствии данные группы ценностей уже пытались разграничить и определить методику их выявления с помощью психологических опросников, например в 1970 – 1990 гг., Милтон Рокич и Шалом Шварц²², параллельно - в рамках социологической и педагогической науки в СССР²³ и России²⁴, в частности – школа В.А.Ядова²⁵ и др. Ценностные ориентиры, модели личности, юношества, социума в целом, как и их динамика, в 2000-е годы многократно становились объектом исследования в диссертационных исследованиях – прежде всего социологов и философов²⁶. Например, ценностные системы личности

²¹ Левонтина И. Б., Шмелев А. Д., Зализняк А. А. Константы и переменные русской языковой картины мира. — М.: «Языки славянской культуры», 2012. — 696 с.; Вежбицкая А. Понимание культур через посредство ключевых слов / Пер. с англ. А. Д.Шмелева. - М.: «Языки славянской культуры», 2001. — 288 с.; Апресян Ю.Д., Апресян В.Ю., Бабаева Е.Э., Богуславская О.Ю., Иомдин Б.Л., Крылова Т.В., Левонтина И.Б., Санников А.В., Урысон Е.В. Языковая картина мира и системная лексикография. — М.: Школа «Языки славянской культуры», 2006. — 910 с.; Урысон Е.В. Проблемы исследования языковой картины мира. — М.: «Языки славянской культуры», 2003. — 224 с.; Вежбицкая А. Язык. Культура. Познание / Пер. с англ., отв. Ред. М.А.Кронгауз, вступ.ст. Е.В.Падучевой. — М.: «Русские словари», 1996. — 416 с.; Лурия А. Р. Язык и сознание / Под редакцией Е. Д. Хомской. — М: Изд-во Моск. ун-та, 1979. - 320 с. и др.

²² Карандашев В.Н. Методика Шварца для изучения ценностей личности: концепция и методическое руководство. — СПб.: «Речь», 2004. — 70 с.

²³ Яценко А. И. Целеполагание и идеалы. — Киев: «Наукова думка», 1977. — 276 с.; Советская культура. Эволюция идей и ценностей / Под ред. И. Ф. Кефели. — СПб.: БГТУ, 2010. — 100 с.; Ярошевский М.Г. Наука о поведении: Русский путь. — М.: Изд-во «Институт практической психологии»; Воронеж: НПО «Модэк», 1996. — 380 с.; Николаев Р. М. Традиционные ценности как концептуальная основа культурной идентичности: На артефактах Великой Отечественной войны 1941–1945 гг. Автореф... канд. культурологии. — Екатеринбург, 2011. — 24с.

²⁴ Арпхович Ю. В. Нормативно-ценностная модель личности в социальной динамике. Автореф... д-ра филос. н. — Ставрополь, 2002. — 52 с.; Деметрадзе М. Р. Центральная зона современных социокультурных ценностей. Социализация как способ повышения человеческого фактора в обществах постсоветского пространства. — М.: «НБ-Медиа», 2012 — 119 с.; Деметрадзе М. Р. Центральная зона традиционных социокультурных ценностей как информационно-коммуникативный феномен. Новые подходы к изучению традиций и традиционализма (на примере России). Классификация традиционных ценностей. — М.: «Nota Bene», 2012. — 120с.; Заморский В. В. Философский анализ ценностной системы российской молодежи. Автореф... канд. филос. н. — М., 2014. — 18 с.; Кагитина С. Ю. Становление новой системы ценностей в контексте модернизационных процессов в современной России: Философско-культурологический анализ. Автореф... канд. филос. н. — Москва, 2010. — 24 с.; Климанова А. М. Культурологические аспекты самореализации личности в условиях нестабильного социума. Автореф... канд. культурологии. — М., 2005. — 21 с.; Копнин А. А. Ценностный потенциал миграционных сообществ в культурном пространстве русского мира: Конец XX — первое десятилетие XXI в.в. Автореф... канд. культурологии. — М., 2010. — 26 с.; Мазурицкая М. А. Ценностные ориентации российской молодежи с 1920-х по 2000-е гг.: На примере литературы и кинематографа. Автореф... канд. культурологии. — М., 2011. — 26 с.; Филиппов Д. М. Эволюция ценностей в сфере российского школьного образования. Автореф... канд. социол. н. — М., 1999. — 25 с.; Философско-культурологический аспект культурной и цивилизационной идентичности: Материалы Международной научно-практической конференции / Под ред. Л. А. Воловой. — Пятигорск: Пятигорский гос. лингвистический ун-т, 2011. — 211 с.; Цороев С. С. Ценности в культуре обновляющегося общества как философско-культурологическая проблема. Автореф... канд. филос. н. — Ростов-на-Дону, 2011. — 26 с.; Чуркина Н.А. Социально-информационные проблемы формирования системы ценностных ориентаций. Автореф... канд. филос. н. — Новосибирск, 1999. — 18 с. и др.

²⁵ Ядов В.А. Стратегия социологического исследования. Описание, объяснение, понимание социальной реальности. — М.: «Добросвет», 1998. — 596 с. и др.

²⁶ Мазурицкая М. А. Ценностные ориентации российской молодежи с 1920-х по 2000-е гг.: На примере литературы и кинематографа. Автореф... канд. культурологии. — М., 2011. — 26 с.; Пахотина Е. А. Соционическая культура личности: Философско-культурологический анализ. Автореф ... канд. филос. н. — Тюмень, 2011 — 25с.; Субботина А. В. Культурологическая концепция человека в теории социализации личности. Автореф... канд. культурологии. — Шуя, 2010. — 21с. и др.

рассматриваются в диссертациях последних десятилетий, из которых содержательно, но не по методикам, наиболее близки исследованию работы Арпюхович Ю. В., Заморского В. В., Осиповой Л.Б., Филиппова Д. М., Чуркиной Н.А., Цороева С.С.²⁷. Однако достоверность уровня реальной значимости для личности выявляемых посредством опросов установок, значимых стимулов и ценностных систем невысока²⁸.

Существует концепция «висцеральной памяти» (А.Д.Ноздрачев²⁹), интуитивно положенная в основу многих методик изменения паттернов поведения: НЛП, бихевиоризм, гештальт и телесная психотерапия. Как отмечает Э.А.Костандов, «исследователь, использующий в качестве индикатора такую чувствительную реакцию, как кожно-гальванический рефлекс (КГР), очевидно, имеет больше шансов выявить эффект неосознаваемого стимула, чем при регистрации сосудистой, сердечной реакции»³⁰. Более полувека разрабатывается и используется аппаратура для детекции лжи³¹, основанная на измерении кожно-гальванической реакции, некоторых показателей сердечного ритма, дыхания, а также электроэнцефалограммы с целью опознания утаиваемых (или неосознанных) личностью поведенческих мотивов (ценностей). Вопросам системы ценностей и значимых смысложизненных стимулов центральное внимание уделяется в профилактике и лечении зависимого поведения. Так, общий процесс реабилитации, прогноз успешности лечения наркозависимых в диссертации Н.В.Каклюгина, оценивается прежде всего с точки зрения динамики смысложизненных и ценностных ориентаций в группах в зависимости от типа реабилитационной терапии³².

Один из неподчиненных контролю сознания регуляторных механизмов организма – динамика микроциркуляции (поведение сосудистого русла на уровне микрокапилляров). Доктором медицинских наук А.И.Крупаткиным и кандидатом технических наук В.В.Сидоровым разработан метод лазерной доплеровской

²⁷ Арпюхович Ю.В. Нормативно-ценностная модель личности в социальной динамике. Автореф... д-ра филос. н. – Ставрополь, 2002. – 52 с.; Заморский В. В. Философский анализ ценностной системы российской молодежи. Автореф... канд. филос. н. – М., 2014. – 18 с.; Осипова Л.Б. Взаимодействие факторов формирования системы ценностных ориентаций школьников старшего подросткового возраста. Автореф... канд. социол. н. – Тюмень, 2006. – 34 с.; Филиппов Д. М. Эволюция ценностей в сфере российского школьного образования. Автореф... канд. социол. н. – М., 1999. – 25 с.; Цороев С. С. Ценности в культуре обновляющегося общества как философско-культурологическая проблема. Автореф... канд. филос. н. – Ростов-на-Дону, 2011. – 26 с.; Чуркина Н.А. Социально-информационные проблемы формирования системы ценностных ориентаций. Автореф... канд. филос. н. – Новосибирск, 1999. – 18 с.

²⁸ Апресян Ю.Д. От истины до лжи по пространству языка // Логический анализ языка. Между ложью и фантазией. Отв. ред. член-корреспондент РАН Н.Д. Арутюнова. – М., 2008. – С. 23–45.

²⁹ Пантелеев С. С., Багаев В. А., Ноздрачев А. Д. Кортикальная модуляция висцеральных рефлексов. – СПб., 2004. – 208 с.

³⁰ Костандов Э.А. Психофизиология сознания и бессознательного. - СПб., 2004. – 176 с.

³¹ Пеленицын А. Б. Современные технологии применения полиграфа. В 4 ч. – М.: Центр прикладной психофизиологии, 2015; Оглоблин С.И., Молчанов А.Ю. Инструментальная «детекция лжи» (проверки на полиграфе). – Ярославль: «Ньюанс», 2004. – 464 с.; Фрай О. Детекция лжи и обмана / Пер. с англ. А. Ершова и др. 2-е изд. – СПб.: «Прайм-Еврознак»; «Олма-Пресс», 2005: – 314 с.; Инструментальная детекция лжи: реалии и перспективы использования в борьбе с преступностью: Материалы Международного научно-практического форума / Под ред. А. Г. Кузнецова. – Саратов: РИО СЮИ МВД России, 2006. – 102 с. и др.

³² Каклюгин Н.В. Клинические, терапевтические и организационные принципы духовно ориентированной реабилитации больных опийной наркоманией. Автореф. канд. мед. н. – М., 2013. – 21 с.

флоуметрии (ЛДФ)³³, определяющий особенности микроциркуляции в зависимости от активных (эндотелиальный, нейрогенный, миогенный факторы) и пассивных (дыхательные сокращения, пульсовая волна) воздействий на микрокапилляры, и функциональные пробы в его составе – холодовая, с ацетилхолином, фарм. препаратами, электростимуляция и др. Как показали проведенные нами в 2010-2012 гг. эксперименты, данный метод может быть использован для описания реакций микрососудистого русла и в ответ на предъявление вербальных и визуальных стимулов. Флоуметрия представляет собой регистрацию изменения потока крови в микроциркуляторном русле путем обработки отраженного от ткани излучения (основана на эффекте поглощения излучения молекулами гемоглобина в эритроцитах), основана на выделении из зарегистрированного сигнала доплеровского сдвига частоты отраженного сигнала, пропорционального скорости движения эритроцитов. Результат флоуметрии - сигнал, амплитуда которого пропорциональна скорости и количеству эритроцитов и оценивает особенности изменения их потока. Доставка лазерного излучения к ткани и прием отраженного сигнала в приборах осуществляется с помощью световодного зонда, состоящего из трех волокон: одно из них используется для передачи зондирующего излучения, два – принимают отраженное излучение для дальнейшей обработки (фотометрирования). Объем зондируемой ткани - около 1 мм³ для излучения в красной видимой области спектра. Сигнал непрерывно регистрируется в течение всего времени исследования, и диагностика состояния микроциркуляции крови основывается на анализе графической записи изменений перфузии (ЛДФ-граммы)³⁴. Колебания перфузии регистрируются в виде сложного, непериодического процесса. На приводимых «скринах» экрана аппарата ЛАКК графически выражена перфузия в микроциркуляторном русле за определенный промежуток времени исследований или за выбранный временной интервал анализа ЛДФ-граммы, что дает возможность сделать выводы об особенностях базального кровотока или оценить моментальные реакции микроциркуляторного русла на функциональные пробы. Перфузия является величиной динамической, изменяемой во времени. Один из основных показателей, выявляемых по данной записи - постоянная составляющая перфузии М. С ее помощью можно оценить среднюю величину перфузии в заданном временном интервале. Для нашего исследования были также значимы так называемые «артефакты» - резкие скачкообразные отклонения от средней величины перфузии (вызванные тремором руки или влиянием стимула), на демонстрируемых «скринах» экрана нами не удаленные. Активные факторы контроля микроциркуляции (непосредственно воздействующие на систему микроциркуляции) – эндотелиальный, миогенный и нейрогенный механизмы регуляции просвета сосудов, тонуса сосудов. Эти факторы контроля регуляции модулируют поток крови со стороны сосудистой стенки и реализуются через ее мышечный

³³ Лазерная доплеровская флоуметрия микроциркуляции крови / Под редакцией А.И. Крупаткина, В.В.Сидорова. – М., 2005. – 125 с.

³⁴ Лазерная доплеровская флоуметрия микроциркуляции крови / Под редакцией А.И. Крупаткина, В.В.Сидорова. – М., 2005. – 125 с. – С. 3 – 4.

компонент. Пассивные факторы (вызывающие колебания кровотока вне системы микроциркуляции) – пульсовая волна со стороны артерий и «присасывающее» действие со стороны вен. Эти колебания проникают с кровотоком в зондируемую область, так как микроциркуляторное русло, являющееся составной частью системы кровообращения, расположено между артериями и венами. Влияние активных и пассивных факторов на поток крови приводит к изменению скорости и концентрации потока эритроцитов. Эти изменения вызывают модуляцию перфузии, регистрируются в виде сложного колебательного процесса. Активные механизмы создают поперечные колебания кровотока в результате чередования сокращения и расслабления мышц сосудов (сменяющие друг друга эпизоды вазоконстрикции и вазодилатации). Пассивные факторы организуют продольные колебания кровотока, выражающие в периодическом изменении объема крови в сосуде. Влияние каждого фактора (активного и пассивного) выделяется при анализе ЛДФ-граммы в особом пункте меню программы обработки и оценивается отдельно. Помимо непосредственной реакции микрокапилляров - вазоконстрикции / вазодилатации (активный миогенный фактор, воздействие стимула выражено на ЛДФ-грамме в виде «пика») при предъявлении вербального или визуального стимула, оказалось возможным обнаружить в целом коррекцию механизмов регуляции: при предъявлении вербальных / визуальных стимулов в зависимости от их значимости для респондента на микроциркуляцию может возрастать или влияние центральных факторов (сердечный ритм, пульсовая волна), или наиболее существенную роль начинают играть местные факторы регуляции (например, реакции эндотелиального слоя клеток сосуда, влияние местно выделяемых нейромедиаторов и др.). Так, в ходе опыта нами выявлено, что предъявление «седативных», «трансирующих» стимулов увеличивает воздействие пассивных центральных механизмов регуляции (сердечный ритм, частота дыхания), воздействие стрессирующих факторов / ценностных стимулов, вне зависимости от эмоционального знака, ведет к увеличению доли активных факторов регуляции (прежде всего - к повышению активности эндотелия микрокапилляров). В случае «запредельных» стимулов, как отмечалось, наблюдается возникновение «артефактов» (погрешностей записи, при исследованиях в клинической медицине удаляемых), возникающих в результате тремора задействованной в опыте руки испытуемого. Волнообразные изображения с мелкими частыми невысокими «пиками» на ЛДФ-грамме – колебания нейрогенного диапазона, связанные с влияниями тех симпатических волокон, которые иннервируют соответствующие сосуды кожи. Характерны при активности эндотелия колебания около 0,01 Гц, связанные в том числе с выбросом оксида азота, эндотелий микрокапилляров при этом осуществляет модуляцию мышечного тонуса сосудов секретией в кровь периодически изменяющихся концентраций вазоактивных субстанций³⁵.

Цель исследования: описать опыт применения и некоторые результаты авторских методик сбора данных о значимых личностных вербальных

³⁵ Лазерная доплеровская флоуметрия микроциркуляции крови / Под редакцией А.И. Крупаткина, В.В.Сидорова. – М., 2005. – 125 с. – С. 19.

эмоциональных маркерах (ценностей и «антиценностей») респондента, опыт формирования и использования наборов визуальных предъявлений с целью выявления различий между постулируемыми и в реальности влияющими на состояние респондента стимулами (ценностями и «антиценностями»), опыт применения способа регистрации влияния визуальных образов и второй сигнальной системы на микроциркуляторное русло (МЦР).

Методы исследования: 1) анкетирование для выявления позитивных ($n=50$), негативных ($n=50$) вербальных репрезентаций индивидуальных эмоционально значимых стимулов (микрострессоров, «ценностей», понятий); 2) составление контрастного по эмоциональному наполнению набора визуальных предъявлений (55, интервал 3 сек. или по сигналу испытуемого «далее»); 3) предъявление респонденту вербального (согласно предварительному анкетированию) и визуального набора стимулов; 4) зондирование ткани (1 см³) верхней трети правого предплечья испытуемого при помощи аппарата «ЛАКК-02», обеспечивающего регистрацию изменений потока крови в микроциркуляторном русле при вербальной и визуальной стимуляции; 5) изучение визуальной памяти респондента (письменная фиксация респондентом запомнившихся визуальных предъявлений).

Реализовывались элементы психодиагностической методики «ста/пятидесяти слов» (используется в патопсихологии для диагностики когнитивных функций, выявления особенностей ассоциаций респондента, его внутренней мотивации и др.), которая также в силу погружения респондента глубоко в свой внутренний мир при обдумывании стимулов способствует наведению транса. Интервал предъявления визуальных стимулов избран в связи с учетом минимально возможных по длительности для статистической обработки аппаратом «ЛАКК-2» фрагментов записи, а также с целью постановки эксперимента, близкого к грани пороговых предъявлений. Разработка методики проводилась на базе Центральной научно-исследовательской лаборатории Смоленской государственной медицинской академии в 2010-2012 гг.

Результаты: Произведено анкетирование более 80 респондентов возраста юности (возраст: 16 – 21 год, профиль занятости и уровень образования: студенты 1 и 2 курса), запись лазерной доплеровской флоуметрии поверхностных микрокапилляров 30 испытуемых в ответ на предъявление значимых вербальных эмоционально окрашенных стимулов по анкетам и при визуальных предъявлениях.

Все заполненные анкеты были разделены на 4 группы:

1) полностью заполненные анкеты – 21 (32, 3 %), указаны все запрашиваемые 100 стимулов противоположных эмоциональных значений,

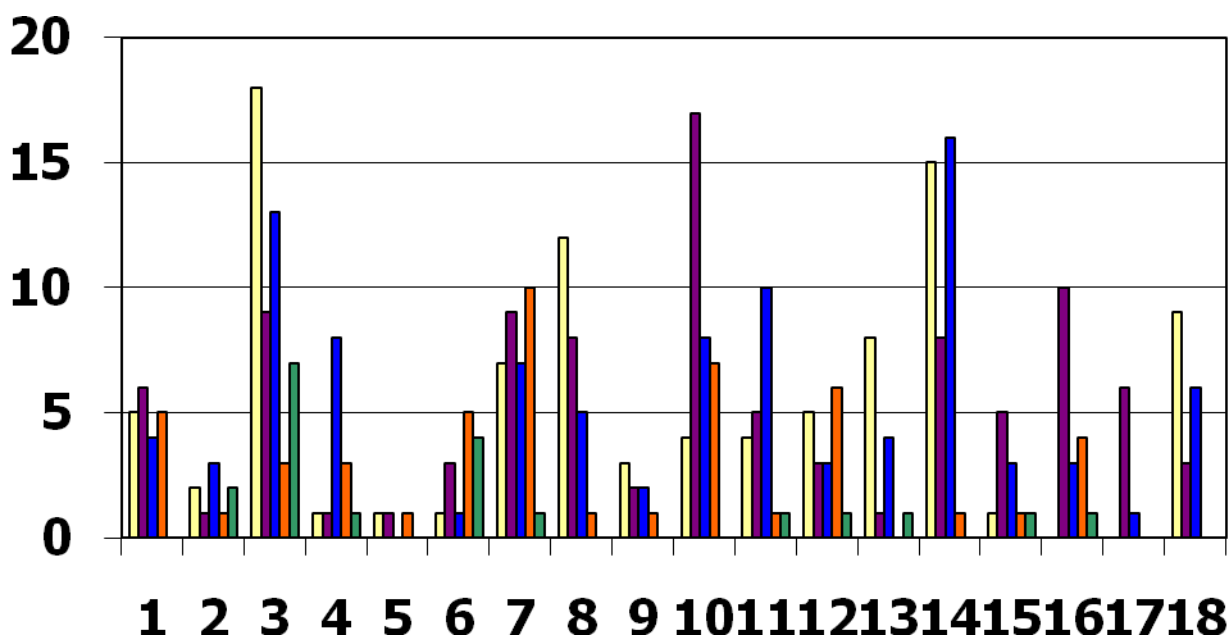
2) анкеты с запретом на негативные эмоции - 47 (53, 8 %): негативных стимулов в них статистически значимо меньше, чем позитивных,

3) анкеты с тенденцией к алекситимии – 9 (13, 8 %): заполнено менее половины строк анкеты,

4) анкеты с косвенным указанием на состояние депрессии: преобладание или развернутое описание негативных стимулов - 7, 7 % от общего числа анкет.

Все обозначенные в анкетах эмоциональные стимулы распределяются по значению на следующие семантические группы: 1) пища; 2) близкие (семья); 3) взаимоотношения; 4) хобби (искусство, спорт и др.); 5) деньги; 6) процесс познания; 7) природные факторы и явления; 8) эмоции, переживания; 9) здоровье; 10) вещи, предметы; 11) явления социума (организации, сообщества и др.); 12) территории (местности или факт смены обстановки), 13) ощущения (анализаторы), 14) качества (черты характера, привычки, поведение); 15) время (даты, события); 16) другие люди (в том числе персонажи произведений искусства); 17) цели и желания; 18) действия (не взаимоотношения). Приведем в качестве примера данные по вышеозначенным группам ценностей (эмоциональных стимулов) по пяти испытуемым на гистограмме для того, чтобы продемонстрировать их сугубо личный, уникальный характер.

Рис.1. Индивидуальные особенности набора микрострессоров с различной семантикой по пяти испытуемым.



На основе данных анкетирования вербальные репрезентации стимулов были распределены по рангам (в понимании частотного словаря лексики). К одному рангу считаются отнесенными лексемы, представленные в анкетах с равной частотой. Приведем наиболее частотные позитивные стимулы с указанием ранга и в скобках - частоты в анкетах: 1) море (43), 2) любовь (39), 3) лето (34), 4) Новый год (32), 5) солнце (31), 6) музыка (30), 7) подарки (29), 8) друзья (27), 9) мама, цветы (23), 10) праздники, семья (22), 11) День рождения, дом, мороженое, шоколад (21), 12) снег (20), 13) путешествие (18), 14) дети, каникулы (17), 15) тепло (14), 16) танцы, школа (13), 17) отдых, сон (12), 18) выходной, закат, папа, поцелуй, смех, улыбка (11), 19) весна, детство, книги, радуга, торт, фотографии (10), 20) интернет, комедия, конфеты, свадьба, собака, телефон (9), 21) брат, дружба, животные, звезды, каток (8) и др.

Вербальные репрезентации негативных стимулов также были распределены по рангам. Полученные данные свидетельствуют о ценностной модели

«субъективной культуры» респондентов возраста юности. Приведем наиболее частотные из негативных стимулов с указанием ранга (и частоты) в анкетах: 1) болезнь (35), 2) смерть (29), 3) предательство (25), 4) война (22), 5) ложь (21), 6) слезы (20), 7) алкоголь, холод (18), 8) боль, одиночество (16), 9) дождь (15), 10) грязь, сессия (14), 11) измена (13), 12) наркотики, ссора, страх (12), 13) авария, очередь, пожар, слякоть (11), 14) вранье, злость, курение, лицемерие, несправедливость, осень, разлука, расставание, темнота (10), 15) больница, гроза, лень, ссоры (9), 16) армия, глупость, депрессия, драка, зависть, наглость, непонимание, экзамены, экзамен (8), 17) будильник, горе, грубость, змея, насилие, обида, отработки, пауки (7) и др.

Таблица 1. Ранжирование наиболее значимых вербальных раздражителей по частоте.

Значимость	Общий ранг	Положительные стимулы	Негативные стимулы
РАНГ 1	море-47	море-43	болезнь-33
РАНГ 2	любовь-40	любовь-40	смерть-32
РАНГ 3	музыка-39	музыка-35	предательство-25
РАНГ 4	солнце, Новый год-34	лето-33	война, ложь, ссора-21
РАНГ 5	болезнь, лето-33	солнце, Новый год, ья-31	слезы-20
РАНГ 6	смерть-32	подарки-29	холод-19
РАНГ 7	друзья-31	мама, праздники, семья, женное-23	одиночество-16
РАНГ 8	подарки-29	цветы, дом-22	боль, дождь-15
РАНГ 9	предательство-25	День рождения, снег-21	грязь, сессия-14
РАНГ 10	День рождения-24	шоколад, семья-20	измена-13

Большая часть вербальных репрезентаций позитивных стимулов встречалась в анкетах с единичной частотой. Приведем некоторые из них: бабушка, бал, белая береза, бенгальские огни, бережливость, вани пух, еловый лес, живопись, жизнь впереди, имидж, иней, искрящийся снег, итальянская кухня, камбала, картошка, карты, кастрюля, кеды, Китай, китайский чай, когда все хорошо, когда играют дети, когда хвалят, кольцо, красивые пейзажи, красный плащ, красота вокруг, креатив, кровати, крестники, мармелад, мартышка, мачете, Медакадемия, мелодрамы, мой малыш, песни у костра, печенье, победитель, розовый слон, роскошь, Росомаха, русские нар.сказки и др.

Приведем фрагмент данных о встречающихся с единичной частотой вербальных репрезентаций негативных стимулов: безвыходность, библиотека,

большие собаки, борода, бывший, быдло, вакуум, ветрянка, вечер, гестапо, грабли, грубые мужчины, грязные волосы, демоны, долгая дорога, дорогие цены, дорогой бензин, жаба, жажда, жара, желудок, жировые отложения, журналы, забудь, зависимость, заговор, задание, задержка (менструального цикла), необязательность, «неподготовлена» (на занятии), опоздание, отчаяние, оценки, падающие листья, парализация, патология (учебный предмет), перваки в столовой (обучающиеся первого курса), переживание, переигрывание, перелом, плохая кожа, подъезд, поезд и др.

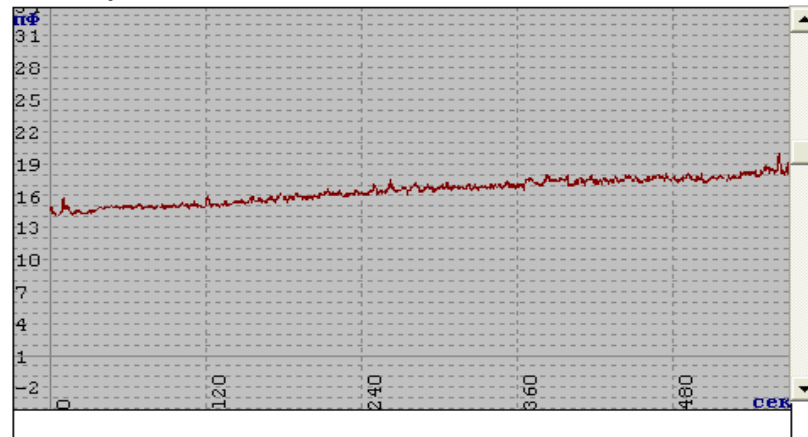
Несмотря на единичную частоту, данные вербальные репрезентации связаны с основными группами ценностей (в том числе базовых ценностей).

Отдельно с целью дальнейшего исследования влияния на организм вербальных стимулов со значением пищи была описана группа пищевых вербальных стимулов. Наибольшей частотой в анкетах обладали следующие репрезентации пищевых образов: 1) шоколад (24), 2) мороженое (23), 3) алкоголь (18), 4) сладкое (14), 5) еда, рыба (13), 6) кофе (12), 7) конфеты, торт (10), 8) чай (9), 9) какао (7), 10) сладкая вата, шашлыки, клубника, мандарины, сок, апельсины (5), 11) мед, каша (4), 12) лимон, грибы, печенье, фрукты (3) и др. В дальнейшем нами было изучено в ходе отдельного эксперимента также и влияние на показатели микрогемодинамики предъявлений описаний блюд крупнейших московских ресторанов (в количестве 100 шт.) без изображений, белым шрифтом на черном фоне.

Согласно наблюдениям, наибольшую реакцию участники дают на сугубо индивидуальные стимулы, выраженные конкретной лексикой и словосочетаниями, не помеченными в целом в языке как эмоционально окрашенные. Таким образом, ценностные системы, слепки «субъективных культур» респондентов сугубо индивидуальны. При этом эффект от негативной стимуляции выражен существеннее. С помощью дополнительно проводившегося тестирования было установлено, что семантика слов, вызывающих пиковые реакции, и в целом содержание анкет зависит в том числе от психологического профиля личности (проводилось тестирование испытуемых при помощи Миннесотского многофакторного психологического опросника и теста на определение акцентуаций К.Леонгарда).

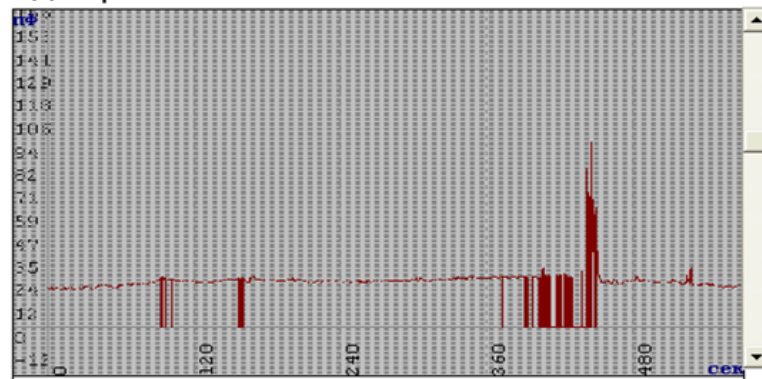
Рис. 2. Результаты предъявления вербальных стимулов по индивидуальным анкетам (1) слабореактивный тип (пассивная регуляция и слабо выраженные миогенный, нейрогенный факторы), 2) тип с моторными реакциями на предъявления (тремором) и дефектной записью), 3) реактивный тип (выражены активные эндотелиальные и миогенные влияния в ответ на предъявление стимула),. До 240 сек. – позитивная стимуляция, далее – негативная.

ЛДФ-грамма



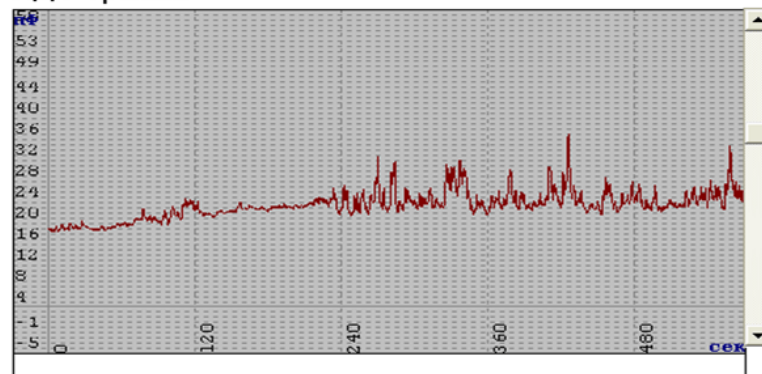
Среднее арифметическое	M= 15.60
Среднее квадратичное отклонение	σ= 1.16
Коэффициент вариации	Kv= 7.45

ЛДФ-грамма



Среднее арифметическое	M= 21.78
Среднее квадратичное отклонение	σ= 6.92
Коэффициент вариации	Kv= 31.77

ЛДФ-грамма



Среднее арифметическое	M= 19.64
Среднее квадратичное отклонение	σ= 2.57
Коэффициент вариации	Kv= 13.06

Рис. 3. Пример заполнения анкет испытуемыми.

Напишите слова или словосочетания, которые ассоциируются у Вас с...	
...положительными эмоциями, вызывают радость, улыбку, приятные чувства и т.д.	...негативными эмоциями, вызывают раздражение, агрессию, огорчают и т.д.
1 радуга	1 Дом
2 выживание	2 Безразличие
3 покупки	3 Мама
4 шутка	4 Железа
5 шутки	5 Чашки
6 киндер-сюрприз	6 Драка
7 Новый год	7 Жил
8 День рождения	8 Жена
9 шопинг	9 Девки
10 Сис	10 Мама
11 Борщи	11 Банков
12 Волосы	12 Чужа
13 Витам	13 Травки нага
14 Бигги	14 алкоголь
15 Удача	15 Избито
16 Фотоаппарат	16 Убийство
17 Бургеры	17 Семья
18 Море	18 Копилка
19 Папа	19 Бонь
20 Соусы	20 Биты
21 Вода	21 Безработица
22 Выжить траше	22 Угрозы
23 Мухоморы	23 Чужерод
24 Ромаша Сага - Сота	24 Интернет МЧС
25 Авокадо	25 Трубочка
26 Кашемир	26 Миллион рублей
27 Нет	27 Битый
28 Шапки	28 Девушка
29 Фигурка	29 Котик Ричи
30 Банан	30 Неудачливость
31 Желтый	31 Шурт
32 Красивая	32 Ботинки
33 Белая куртка	33 Жена
34 Автомобиль марки	34 Фигурки
35 Саши	35 Неудачливость
36 Кровь	36 Битка
37 Белье	37 Обман
38 Ночь	38 Выпивать
39 Родстер	39 Улитки
40 Индей	40 Наркотики
41 Футбольный	41 Детский дом
42 Рыбки	42 Сирота
43 Жилы	43 Косо вставать
44 Девка машин	44 Фигурки
45 Япония	45 Сидор
46 Мусорный чай	46 Жена
47 Доска	47 Белье
48 Бит Чашки	48 Интернет
49 Футбольный	49 Миллион рублей
50 Ред	50 Лужа

* По возможности заполните пожалуйста все строки.
По окончании записи пометьте строки, наиболее значимые для Вас.

См. продолжение на обороте.

Был составлен с участием врача-ординатора Н.С.Прокудиной (специальность «онкология») набор эмоционально насыщенных визуальных предъявлений, ориентированных на базовые стимулы (цветных полноэкранных фотографий без надписей) в виде слайд шоу с частотой смены 3 сек (или по слову испытуемого «далее») в количестве 55 шт. Их состав и очередность: натюрморт из фруктов и шоколада, разнообразно сервированный шашлык, сервированный стол со спиртным и пищей, нечистоплотный мужчина в состоянии ожирения, юноша в приступе тошноты, луг в солнечном свете, фотопейзаж с девушкой и солнцем в ее руках, группа нечистоплотных людей без определенного места жительства, люди в состоянии алкогольного опьянения, влюбленная пара на берегу моря, сцена эротики, сцена насилия, двое маленьких детей, счастливая семья, родительское насилие, драка, играющий ребенок с мыльными пузырями, укрытые одеялом детеныши животных, бездомная кошка в нечистотах, собака и щенки в клетке, бегущая по берегу моря лошадь, подвешенный к пальме над мелководьем гамак на фоне экзотического южного пейзажа, горящий деревянный дом, счастливая юная пара во время ливня под зонтиком, черное-белое изображение

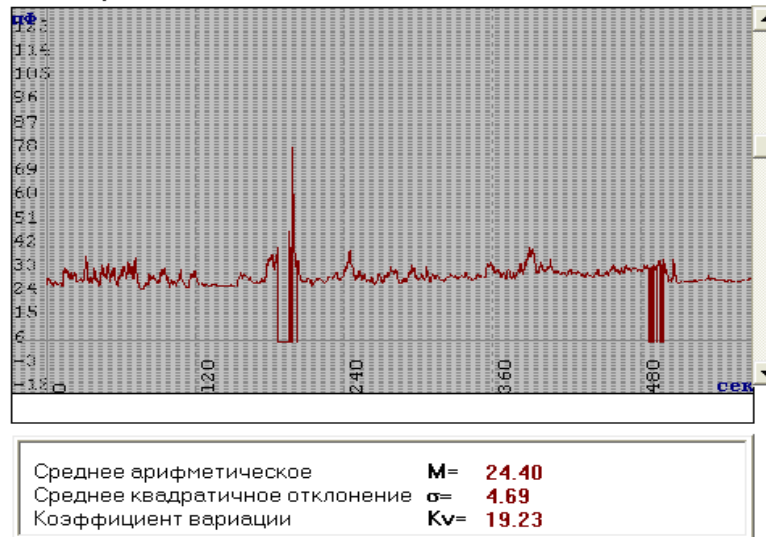
сидящей у стены девушки после расставания, освещенные солнцем желтые тюльпаны под дождем, автоавария, крупная сумма денег в руках мужчины, новогодняя елка на Красной площади, наркоман, съезжающая зимой на санках с горы девочка, дети на санках, осмеивающие одноклассницу школьники, юноша у стены дома с опустошенной тарой из-под алкогольных напитков, юная пара на катке зимой, горный пейзаж, пейзаж с радугой, манекенщики, дети за компьютерной игрой, показ женской моды, дети с гаджетами, курящие девушки, юноша в библиотеке в окружении книг, просыпающаяся девушка пытается отключить будильник, ребенок сидит у моря на камне и смотрит вдаль, скорбящие женщины на фоне могильного креста, младенец на руках родителей, свадебная фотография, сгорбленная старушка у магазина, счастливая пожилая семейная пара, ребенок в слезах с телефонной трубкой, улыбающаяся девочка, уходящая вдаль по улице от молодого человека девушка, воинская присяга, девочка на пляже.

Рис. 4. Тип с выраженной активной регуляцией (миогенной, эндотелиальной, нейрогенной) и реакцией на стимуляцию (с не удаленными при записи артефактами - всплесками показателей).



Рис. 5. Тип с ростом активной миогенной, эндотелиальной регуляции и моторной реакцией на предъявление стимулов (с неудаленными артефактами при записи).

ЛДФ-грамма



Отметим, что если по анкетам эмоциональных стимулов подтверждена тенденция на запрет выражения негативных эмоций, то сделанные записи ЛДФ-граммы свидетельствуют об общей большей чувствительности к негативной стимуляции.

Выделены группы респондентов по реакции МЦР на стимулы:

- 1) испытуемые с низкой лабильностью нервных процессов ($Kv < 10$);
- 2) испытуемые со склонностью к соматизации эмоциональных переживаний (выраженная вегетативная реакция на стимул: $10 < Kv < 20$ (в отдельных случаях – и более), запись без артефактов);
- 3) испытуемые с моторной реакцией на эмоциональный раздражитель при относительной устойчивости показателей микроциркуляции (запись с артефактами: выраженная экстрапирамидная реакция на стимул, тремор, падение изолинии до 0: $Kv > 20$).

Более слабая реакция микрокапилляров (или ее отсутствие) наблюдалась на обобщенные наименования понятий и абстрактную лексику (море, солнце, сострадание, еда, природа, разочарование в людях). Пиковые реакции наблюдались при наличии индивидуального конкретизированного стимула, представленного конкретным существительным или словосочетанием (нет интернета, водители маршруток, просыпаться голодным, шоколад). Наибольшую реакцию вызывали индивидуальные стрессоры, понятные только испытуемому, уникальные маркеры жизненных ситуаций.

Приведем отдельные результаты сопоставления бессознательных реакций (изменений микроциркуляции в ответ на стимул) и «сознательной» непреднамеренной памяти (запись запомнившихся респондентам визуальных стимулов постфактум, без предварительной установки). Методики записи визуальных стимулов по памяти без предваряющей просмотр установки на запоминание дает возможность выявить те кадры, которые сознание сохраняет при близком к пороговому предъявлении как значимые (отражающими ценности или «антиценности»). Сохранены орфография, пунктуация, другие особенности написания, а также семантическая интерпретация содержания слайда, присущие респондентам.

Респондентка 1. Запись по памяти: клубника, шоколад; шашлык; толстый мужчина; человек срыгивает; девушка держит солнце; море, гамак; мальчик маленький целует девочку; лошадь бежит по набережной; собака и щенок в клетке; парень с девушкой занимаются любовью; парень прижал девушку к стене; мальчик наркоман в подвале; новогодняя елка у кремля; ребенок в памперсе. Запись флоуметрии показывает, что резкие изменения показателей микрокапилляры дают максимально на 8 кадров.

Рис. 6. Запись ЛДФ-граммы при предъявлении визуальных стимулов с всплесками активных факторов регуляции (миогенного, эндотелиального, нейрогенного) в ответ на предъявление стимула.



Респондентка 2. Запись по памяти: дети, семья, клубника, лошадь бегущая по берегу, кот и собака, солнышко в руках, мужчина полный чем-то облитый, дети со шприцами, курящие девушки, ребенок на пляже, девочка плачущая, деньги, двое под зонтом, долина с радугой, кот с мусором, мужчина замахающийся на девушку, трое мужчин и девушка, старики: бабушка и дедушка. Реакция на визуальные стимулы при предъявлении во время флоуметрии: (указан порядковый номер фотографии): №№ 8, 15, 20, 24, 28, 30, 32, 42, 46, 50, 52, 54.

Респондент 3. Запись по памяти: фрукты, шашлык, рвота, толстый мужик, женщина с будильником, семья в доме, модели, черная лошадь на берегу моря, парень с девушкой на коньках, спуск на санках с горы, парни у компьютера, пьяный парень сидит у стены с двумя бутылками пива, 1 пьяный за столом 2-й на стуле, издевательство в классе над девушкой, 2 парня курят, секс у стены, 2 собаки в клетке, 2 котенка, горы с лучом, заход солнца в руках девушки, радуга.

Реакция на визуальные стимулы при предъявлении во время флоуметрии (номера ранее названных 55 кадров, на которые следовала реакция): №№ 4, 7, 8, 12, 14, 15, 23, 25, 28, 30, 37, 43.

Респондент 4. Запись по памяти: sex, большой человек, бомжи, грязь на улице, фрукты, природа, дети, поцелуй. Реакция микроциркуляции на визуальные стимулы (номера ранее названных 55 кадров, на которые следовала реакция): №№ 12, 15, 24, 26, 31, 35, 36, 37, 39, 43.

Данный опыт подтвердил, что сознательная фиксируемая значимая информация отличается от той, которую фиксирует сам организм на уровне бессознательных процессов.

Приведем примеры записей предъявленных визуальных стимулов по памяти постфактум, нам представляется, что данные ряды эмоционально поразивших (запомнившихся) стимулов во многом отражают картину мира или актуальные переживания респондента.

Респондентка 5. Воспроизведение визуального набора стимулов по памяти (сохранена авторская орфография и пунктуация): 1) похороны, 2) ребенок на руке, 3) дедушка с бабушкой, 4) сексуальная сцена, 5) насилие, 6) девушки с сигар., 7) целующ. пара, 8) какой-то пейзаж, 9) собака за решеткой, 10) смеющ. ребенок, 11) сладости, 12) очень полный мужчина, 13) спиртное, 14) наркоманы, 15) свадьба, 16) бабушка у магазина, 17) девушка, уходящ. от парня, 18) муж, бьющий жену, 19) 3 парня в трусах, 20) много моделей, 21) шашлык, 22) бомжи на улице.

Респондентка 6. Воспроизведение визуального набора стимулов по памяти (сохраненная авторская пунктуация): дети, семья, клубника, лошадь бегущая по берегу, кот и собака, солнышко в руках, мужчина-полный чем-то облитый, дети со шприцами, курящие девушки, ребенок на пляже, девочка плачущая, девочка веселая, деньги, двое под зонтом, долина с радугой, кот с мусором, мужчина замахающийся на девушку, трое мужчин и девушка, старики: бабушка и дедушка.

Респондентка 7. Воспроизведение визуального набора стимулов по памяти (сохранена авторская пунктуация): мальчик-наркоман, счастливые старики, плачущая девочка, улыбающаяся рыжая девочка, новорожденный на руке, целующиеся малыши, поцелуй под дождем, старушка около магазина колбаса, похороны, авария, невеста с женихом на море, алкоголики на лавке, мужчина замахнувшийся на девушку, пляж, небо и солнце ч/з листву, девушка на корточках – вокруг трое мужчин, девочку мальчик схватил за волосы в школе (позади еще одна девочка), луг, мужчин и женщина занимаются любовью, - // - у стены, счастливая семья на пляже (мать, отец, двое детей – за руку), полный мужчина в рвотных массах, парень в процессе рвоты, 2 девушки курящих, парень сидит на полу с двумя бутылками пива; парень босиком, сидящий на ступеньках и отходящая от него девушка; фрукты (клубника, шоколад, киви...), котенок и щенок (спящие), серая кошка возле мусорного бака, горы.

Респондентка 8. Воспроизведение визуального набора стимулов по памяти (сохраненная авторская орфография и пунктуация): радуга, голые мужчины, кошка в куче мусора, поцелуй двух детей, натюрморт; лошадь, бегущая по пляжу; чел, слоняющийся черт пойми где; парень блует, горы, мужчина бьет женщину, трое мужчин пытаются изнасиловать женщину, двое милых котят, поцелуй парня и девушки, парень и девушка под зонтом; девушка и парень на коньках, парень едет на одной ноге, упадет скорее всего; семья из четырех человек, находится в «доме»; парень держит девушку за шею (насилие), мужчина и женщина занимаются сексом, букет цветов.

Респондентка 9. Воспроизведение визуального набора стимулов по памяти (сохраненная авторская лексика): радуга, природа, влюбленные, секс, дети, наркоман, блюющий человек, клубника, алкоголики.

Таким образом, при предъявлении стимулов наблюдалась выраженная предстартовая реакция в ситуации внимания, всплеск реакции по окончании работы. При ускоренном предъявлении первого типа (слайд-шоу, интервал кадров 3 сек.) реакция на значимый стимул сопоставима по величине с предстартовой реакцией и с изменением кровенаполнения МЦР в ситуации контрольного привлечения внимания (звонок, хлопок в ладоши).

Величина изменений при предъявлении эмоционально значимого визуального стимула ниже, чем при предъявлении вербальных стимулов. При этом при ответе на визуальные предъявления выделяются две группы респондентов: 1) с коэффициентом вариации (K_v) в среднем по записи 3-5 (21 человек); 2) с K_v от 10 и выше (9 человек; склонные к соматизации эмоциональных переживаний - возможно, визуалы; при этом запись без выраженного тремора).

У каждого испытуемого имела место сосудистая реакция на строго определенный раздражитель (слайд), не всегда совпадающий с описываемыми запомнившимися изображениями (т.е. имелись четкие различия в запоминании изображений и их влиянии на нейросоматические процессы).

Предполагается, что явные пиковые реакции во время предъявления связаны с фрустрированными потребностями, ставшими основой психической травмы ситуациями личного опыта (незавершенный гештальт по Ф.Перлзу), ситуациями переживания катарсиса (животное за решеткой, красивый пейзаж).

Рационально запомнившихся (воспроизведенных) визуальных стимулов после испытания значимо больше, нежели соматических реакций на них: наиболее выраженная реакция МЦР наблюдалась от 2-6 стимулов до 10-12 стимулов, вне зависимости от типа предъявления. Запомнившихся, описанных постфактум, изображений в зависимости от психологического типа (и типа акцентуации) респондента было до 36 из 55 (учтем, что в среднем интеллектуальный уровень студентов медицинских университетов достаточно высок – выше, очевидно, чем в среднем по вузам любой направленности образовательных программ: этим объясним высокий уровень запоминания визуальных образов).

Проведенный эксперимент показывает, что не все внешние неиндивидуализированные раздражители имеют критический для индивидуума характер. Значимые, при назывании и записи их респондентом после испытания, могут быть скрыты из-за внутренней цензуры или неосознанности их (предлагаемый подход поможет четче описать такое явление, как бессознательное). Мы можем предположить, что данные неосознанные / табуированные стимулы подходят к личности именно данного испытуемого как ключ к замку (по выражению Э.Кречмера); их наличие в среде, окружающей

испытуемого, может привести или к их дезактуализации, или стать триггером определенного типа поведения.

Вероятно, пиковые реакции вызывают изображения, служащие аллюзией на актуальные / фрустрированные потребности респондента (или не принимаемые им / травмирующие для респондента явления социального мира). При контролируемой испытуемым визуальной стимуляции при смене кадров по слову «далее» формировалось состояние, близкое к монотонии (или трансу).

Как и в случае с вербальной стимуляцией, более активная реакция наблюдалась на «негативные» кадры.

Данная методика, как показал опыт, может не только продемонстрировать степень влияния значимых стимулов человека на его соматические процессы, разграничить сознательно значимое для реципиента и бессознательные приоритеты, но также позволит выявлять скрытые агрессивные импульсы, аддикции, различия между процессом непреднамеренного запоминания и бессознательными эмоциональными реакциями.

Специфика письменной реакции на предъявленные многопредметные композиции, позволяющие создавать множественные их интерпретации, характеризует объем памяти, картину мира, особенности словаря индивидуального языка реципиента. Иная последовательность воспроизведения, по сравнению с заданной исследователем, во многом отражает ценностную модель, насущные переживания респондента (приоритеты, страхи и т.п.).

Как отмечает Г.К.Триандис, специфика локальной культуры определяется той моделью, которая в ней связывает субъективную культуру человека с его социальным поведением, причем наиболее существенны психологические процессы, возникающие при взаимодействии данных двух конструктов³⁶. Различные у разных по характеру, темпераменту, возрасту, полу, одаренности, образованию, а также с точки зрения социализации, принадлежности к социальному слою / страте респондентов психологические процессы определяют связь установок, мотиваций, ценностей, эмоционально значимых стимулов человека с его реальным поведением, диктуют формы его социального поведения – проявления агрессии, методов разрешения конфликта, оказания помощи, родительского и сексуального поведения и т.п. Сведения, полученные в процессе предварительного опыта на выявление осознанных и неосознаваемых значимых стимулов респондентов, позволяют выделить единицы личностной субъективной ценностной модели, «субъективной культуры» (по Г.К.Триандису), а также степень их осознанности и открытости (трансляции или сокрытия).

Таким образом, подтверждается необходимость введения следующих ограничений. Методы социологического исследования могут достоверно описать только *постулируемые* (по М.Рокичу и Ш.Шварцу³⁷) ценности - коллективные, общекультурные, кросс-культурные, групповые и др. Ценности *личностные* и *операционные* (по М.Рокичу и Ш.Шварцу) должны изучаться не только с помощью анкетирования, принятого в социологии и психологии, но и с помощью

³⁶ Триандис Г.К. Культура и социальное поведение. – М.: «Форум», 2007. – 384 с. – С.258.

³⁷ Карандашев В.Н. Методика Шварца для изучения ценностей личности: концепция и методическое руководство. – СПб.: «Речь», 2004. – 70 с.

инструментальных методов, представляющих собой более совершенный аналог «шкалы лжи» в ММРІ. Должны быть шире использованы методы изучения установки, разработанные Д.Н.Узнадзе³⁸, в том числе ассоциативные методики, традиционно используемых в патопсихологии, и аппаратные легкодоступные методы – флоуметрия, детекция лжи. Центральным вопросом должно стать изучение особенностей функционирования личности в социуме при наличии различий между постулируемыми (транслируемыми) и операционными (или бессознательно избираемыми) мотивами и ценностями, а также алгоритма формирования ценностных ориентаций гармоничной социализированной личности, в том числе описание интроектирования личностью ценностей и установок социальных групп, как здоровых, так и деструктивных³⁹.

Рекомендации. Результаты проведенного среза значимых осознаваемых/неосознанных стимулов респондентов возраста юности 2012 г. по анкетам, результаты эксперимента на выявление объема их запоминания и контролируемого воспроизведения, выявление бессознательной реакции на предъявление стимулов посредством записи микроциркуляции, могут быть полезны для выявления динамики социальных предпочтений и значимых осознаваемых / неосознанных стимулов молодежи, а также стать прообразом дизайна исследования для получения нового среза данных.

ПРИМЕНЕНИЕ ЛАЗЕРНОЙ ДОППЛЕРОВСКОЙ ФЛОУМЕТРИИ ДЛЯ ВЫЯВЛЕНИЯ ЭМОЦИОНАЛЬНО ЗНАЧИМЫХ ОБРАЗОВ ЮНОШЕСТВА НА ПОСТСОВЕТСКОМ ПРОСТРАНСТВЕ ПО РЕАКЦИИ НА ОБЩЕДОСТУПНЫЕ АРТЕФАКТЫ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ (ФОТОМАТЕРИАЛЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ)

Зрительный анализатор поставляет 80 % информации, случайной или индуцированной. Стереотипы, сложившиеся под ее влиянием, формируют поведение, влияют на возникновение психосоматозов.

Существует ранее нами описанный метод лазерной доплеровской флоуметрии (ЛДФ) – определение показателей микроциркуляции в зависимости от активных (эндотелиальный, нейрогенный, миогенный факторы) и пассивных (дыхательные сокращения, пульсовая волна) факторов регуляции кровотока в микрокапиллярах и серия аппаратов ЛАКК (лазерный анализатор капиллярного кровотока [2]), которые могут быть использованы для описания

³⁸ Узнадзе Д.Н. Психология установки. – СПб.: «Питер», 2001. – 416с. – С 186.

³⁹ Колесников С. А. Деструктивность: Аспекты философско-культурологических интерпретаций. – Белгород: Изд-во БелГУ, 2010. – 178 с.; Пахотина Е. А. Соционическая культура личности: Философско-культурологический анализ. Автореф ... канд. филос. н. – Тюмень, 2011 – 25с.; Субботина А. В. Культурологическая концепция человека в теории социализации личности. Автореф... канд. культурологии. – Шуя, 2010. – 21с.

реакций микроциркуляторного русла (МЦР) в ответ на предъявление визуальных и других сенсорных и вербальных стимулов.

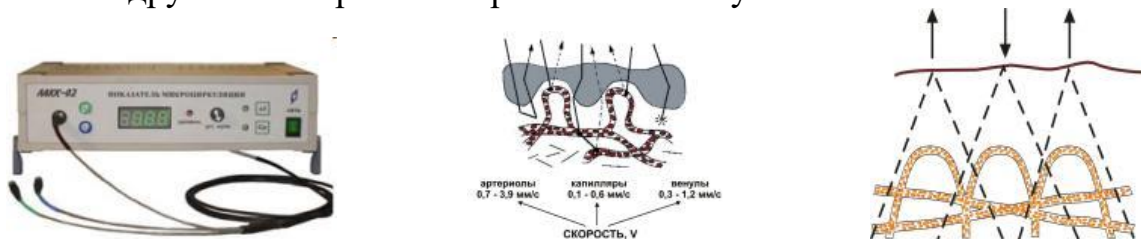


Рисунок 1-3. Прибор ЛАКК и основы его действия.

Существует концепция «висцеральной памяти» (А.Д.Ноздрачев [4]), интуитивно положенная в основу многих методик изменения паттернов поведения: НЛП, бихевиоризм, гештальт и телесноориентированная психотерапия.

Цель исследования: провести пилотный эксперимент, протестировать возможность использования ЛДФ для определения влияния визуальных воздействий на функционирование МЦР, описать физиологический и вербальный ответ на стимуляцию.

Задачи исследования: 1) составить набор многопредметных фотографий для визуального предъявления; 2) зафиксировать реакцию на изображения при предъявлении набора фотографий; 3) разработать методику выявления индивидуальных стрессоров и ценностных систем на основе визуальных предъявлений; 4) разработать методику регистрации с помощью ЛАКК-02 бессознательных реакций [1] на визуальный ряд и обнаружения фрустрированных, актуальных потребностей респондентов возраста юности (18-25 лет); 5) выявить характер соотношения непреднамеренного запоминания изображений, воспроизведения постфактум и бессознательной соматической реакции во время предъявления.

Материалы и оборудование: Анкеты (50 позитивных / 50 негативных и 10 нейтральных стимулов). Набор специально подобранных фотографий в количестве 46 и 55. Опросник К. Леонгарда для определения акцентуаций (ММПИ II, «PSYCOM»). Аппарат ЛДФ «ЛАКК-02» одноканальный.

Методы: 1. Составление набора многопредметных фотографий (46 и 55) для визуального предъявления (на основании ранее проведенного анкетирования 80 студентов), содержащего позитивные и негативные стимулы (поиск в сети Интернет и компоновка фотографий – ординатор-онколог Н.В. Прокудина).

Предложенный набор фотографий (соблюдена последовательность предъявления).





Фото 1. Изображения из сети Интернет, составившие стимульный материал.

2. Зондирование ткани лазерным излучением («ЛАКК-02»), обеспечивающее регистрацию изменений потока крови в МЦР, фиксацию показателей кровенаполнения, активность факторов регуляции – местных и центральных: верхняя треть правого предплечья, с удержанием световода левой рукой испытуемого, которое позволяет реализовать модификацию сопряженной моторной методики А.Р.Лурии и выявить респондентов, отвечающих на стимул не изменением микроциркуляции, а тремором левой руки (зарегистрированным, в частности, при аудиовизуальной стимуляции кино и вербальной стимуляции).

3. Пассивная (в непрерывном режиме с автоматически заданным интервалом - слайд-шоу, 55 сек., 5 мин.) и активная стимуляция (в свободном режиме: с использованием ответного слова «далее, дальше» при достаточном времени просмотра кадра испытуемым; в этом случае оказывалось возможным сравнить время предъявления кадра).

4. Анализ содержания записей об изображенном на фотографиях после стимуляции. По окончании просмотра предлагалось записать запомнившиеся кадры. Предваряющая восприятие установка на запоминание отсутствовала.

5. Психодиагностика с помощью опросника для определения акцентуаций К.Леонгарда с компьютерной обработкой (сертифицированный психодиагностический комплекс ММПИ II, «PSYCOM»).

6. Анализировались пики реакций по ЛДФ-грамме в целом за весь период предъявления. Данные по пиковым реакциям МЦР на фотографии и записи по памяти сопоставлялись.

Материал исследования: записи ЛДФ-граммы 30 студентов СГМА (Смоленская государственная медицинская академия) и СГАФКСиТ (Смоленская государственная академия физкультуры, спорта и туризма) при визуальной стимуляции с помощью набора фотографий и перечни фотографий, составленные испытуемыми по памяти по предъявлению.

В процессе разработки методики было установлено, что в рамках усовершенствования прибора необходима синхронизация записи ЛДФ и визуальных предъявлений в одном аппаратном комплексе. Кроме того, необходима модернизация прибора – наличие манжет (исключающих тремор) и одновременное снятие показателей с нескольких отведений (например, предплечье правой и левой руки).

При проведении эксперимента помечались случаи артефактов (или в силу тремора рук испытуемого при предъявлении значимого стимула, или в силу реакции микрокапилляров), количество записанных пост-фактум слов, профиль акцентуированности (для соотнесения с особенностями отбора стимулов).

Сопоставление записи запомнившихся стимулов, ЛДФ-граммы и данных опросника К.Леонгарда

Используемые обозначения: Ж. (респондент женского пола), М. (респондент мужского пола), наб. (наблюдаемый с указанием шифра).

Ж.(наб.2): клубника, шоколад; шашлык; толстый мужчина; человек срыгивает; девушка держит солнце; море, гамак; мальчик маленький целует девочку; лошадь бежит по набережной; собака и щенок в клетке; парень с девушкой занимаются любовью; парень прижал девушку к стене; мальчик наркоман в подвале; новогодняя елка у кремля; ребенок в памперсе. (соотношение объема памяти пост-фактум к соматическим реакциям во время записи 15: 4 (4 случая артефактов записи). Сложно было синхронизировать (прежде всего при активном предъявлении («дальше»)) фрагмент записи и картинку). Т.е. отмечалось наличие резких изменений микроциркуляции без возможности точного указания, на какие стимулы реагирует респондент.

Приводятся показатели микроциркуляции и данные по тесту К.Леонгарда.

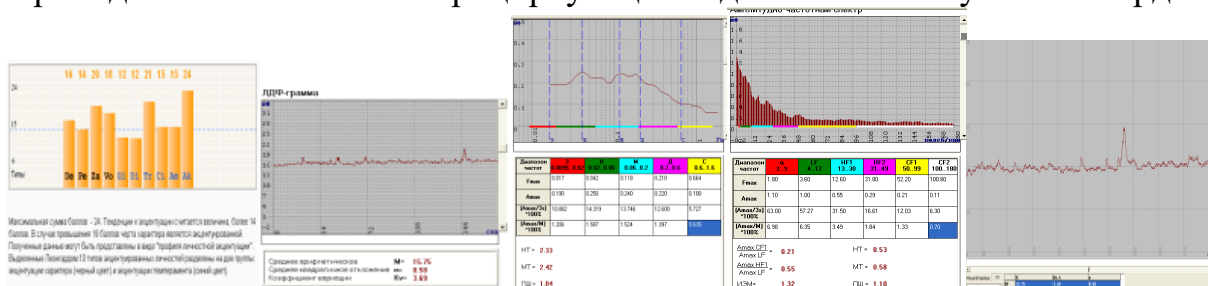


Рисунок 4-8. Результаты теста на акцентуации К.Леонгарда и результаты ЛДФ с артефактами, записанной при просмотре респондентов стимульного материала.

Сопоставление записи стимулов постфактум (логическая, рациональная память) и кривой ЛДФ-граммы при предъявлении (бессознательная соматическая реакция)

Разные виды записи – по реакции на стимулы (вид артефактов).

1.Ж. (наб.1): фрукты в шоколаде; лошади; мужчины с оголенным торсом; дети; животные; семья; сцены насилия.

Приводятся показатели микроциркуляции за весь период предъявления фото-слайдов, а также фрагмент пиковых реакций с выявленными артефактами.

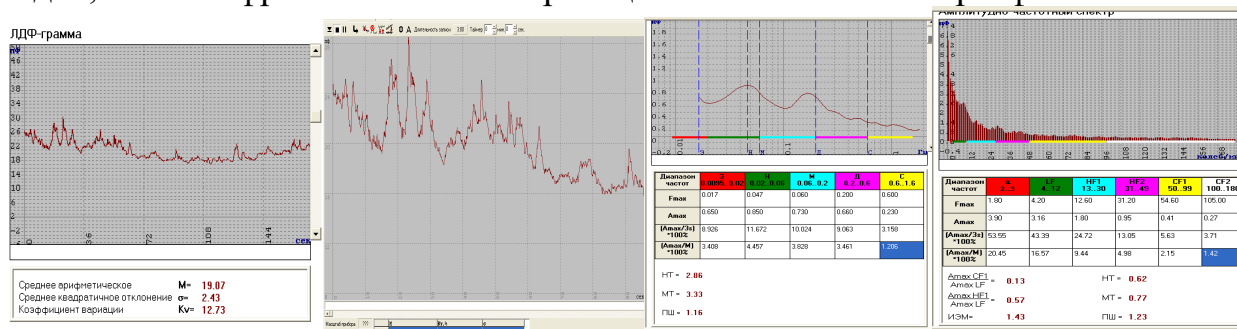


Рисунок 9-12. Результаты ЛДФ с артефактами, записанной при просмотре респондентов стимульного материала.

2.Ж. (наб. 1):

фрукты, домашние животные, дерущиеся одноклассники, лошадь на берегу моря, езда на санках с горки, улыбающийся ребенок, наркоман.

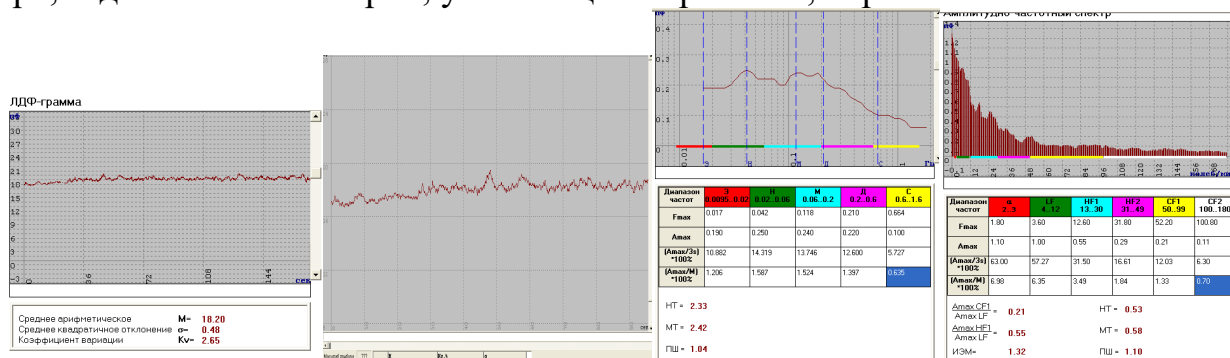


Рисунок 13-16. Результаты ЛДФ с артефактами, записанной при просмотре респондентов стимульного материала.

3.Ж. (наб. 2): Девочка на пляже, лошадь на пляже, одинокая девушка, фрукты и шоколад, пиво на столе и какая-то закуска, курящие девушки, две собаки в клетке, котенок и щенок, радуга, желтые тюльпаны, луг и горы, эротика, издевательство в школе, насилие над женщиной, наркомания, поцелуй маленьких детей, двое стариков, одинокая старушка, плачущая девушка с телефоном, 3 мужчины (модели), девушки с подиума, военнослужащий с красной книгой, пожар, авария, похороны, пьяный мужчина в одиночестве, пьяные за столом (один упал со стула), студент за учебой, закат; девушка, держащая солнце; пляж на острове, свадьба, младенец на руке, семья (вокруг нее дом), расставание молодых людей. Важно: Поцелуй маленьких детей; Двое стариков; Наркомания; Котенок и щенок; Закат; Радуга; Желтые тюльпаны; Луг и горы; Семья (вокруг нее дом). (Соотношение объема памяти и соматических реакций:)

Приводятся показатели микроциркуляции за весь период предъявления фото-слайдов, а также фрагмент пиковых реакций с выявленными артефактами. Включены данные опросника К.Леонгарда, выявившего акцентуированность респондентки по шкалам: гипертимность, эмотивность, экзальтация, демонстративность.

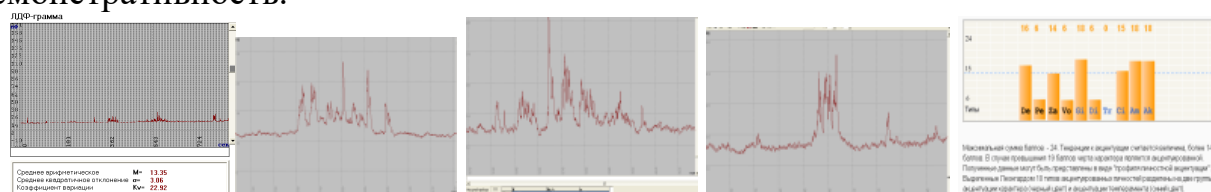


Рисунок 17-21. Результаты ЛДФ с артефактами, записанной при просмотре респондентов стимульного материала.

Количество зафиксированных кадров (запись по памяти), лингвистические особенности записей и личностный профиль акцентуированности по опроснику К.Леонгарда

При воспроизведении полученных от респондентов данных сохранена авторская пунктуация и орфография респондента.

1. М. (наб.1): полноценная семья: 4 человека в рамке «домик»; секс в черно-белом варианте; пожар – дом горит; 2 собаки за решеткой; котенок и щенок рядышком нежатся; мужчина и женщина прячутся под зонтиком и улыбаются; пляж, гамак; лошадь бежит черная по берегу моря; девочка и мальчик целуются; мужчина хочет ударить женщину; девушку 4 парня вводят в транс, а она стоит на коленках; натюрморт: пиво, булочки маленькие с сосисками, чипсы, пробка, рекламная пивная этикетка, 2 подноса; натюрморт: бутылка вина, кокос, грецкий орех, апельсины, клубника; парень насилует женщину возле стены; пейзаж: поле, солнце.

Приведены данные опросника К.Леонгарда, обнаруживающие высокие значения по шкалам акцентуации темперамента: гипертимность (24), эмотивность (18) и по шкале акцентуации характера застревание (16).

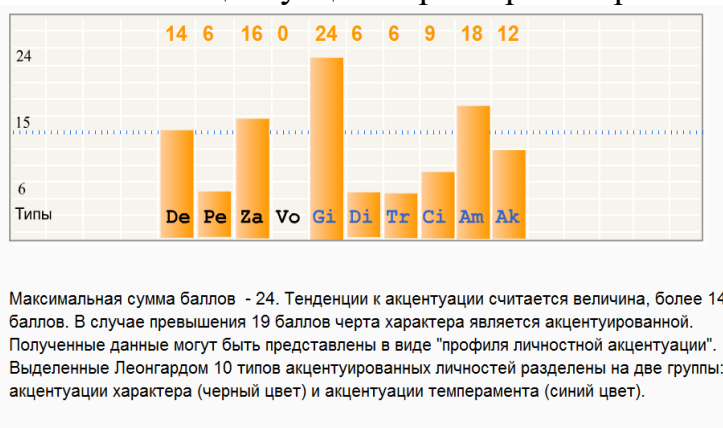


Рисунок 22. Результаты теста на акцентуации личности К.Леонгарда.

2. М. (наб. 1): картина с фруктами, семья идущая по полям, секс, бомжи на лавке, собака со щенком, девушка на закате, мужчина замахнувшийся на девушку, насилие в переулке 2 мужчины и 1 девушка, чернобелая картинка (дождь, зонт и т.д.), секс на набережной.

Приведены данные опросника К. Леонгарда, обнаруживающие высокие значения по шкалам акцентуации темперамента: экзальтация (24), циклотимия (15).

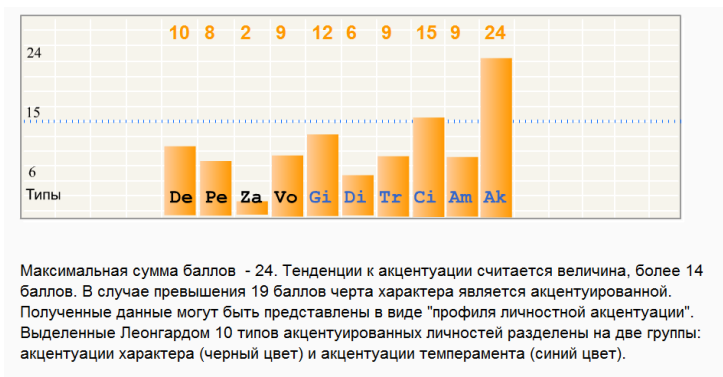


Рисунок 23. Результаты теста на акцентуации личности К.Леонгарда.

Сопоставление «висцеральной памяти» (бессознательные реакции, вызывающие изменения микроциркуляции в ответ на стимул) и

«сознательной» непреднамеренной памяти (осознанная запись стимулов постфактум)

1. Реакция на предъявления наб. 2, Ж. (указан порядковый номер слайда/фотографии, приведенных выше): 8, 15, 20, 24, 28, 30, 32, 42, 46, 50, 52, 54.

Запись по памяти: дети, семья, клубника, лошадь бегущая по берегу, кот и собака, солнышко в руках, мужчина полный чем-то облитый, дети со шприцами, курящие девушки, ребенок на пляже, девочка плачущая, деньги, двое под зонтом, долина с радугой, кот с мусором, мужчина замахивающийся на девушку, трое мужчин и девушка, старики: бабушка и дедушка.

2. Реакция на предъявления наб. 1, М.: 4, 7, 8, 12, 14, 15, 23, 25, 28, 30, 37, 43.

Запись постфактум: фрукты, шашлык, рвота, толстый мужик, женщина с будильником, семья в доме, модели, черная лошадь на берегу моря, парень с девушкой на коньках, спуск на санках с горы, парни у компьютера, пьяный парень сидит у стены с двумя бутылками пива, 1 пьяный за столом 2-й на стуле, издевательство в классе над девушкой, 2 парня курят, секс у стены, 2 собаки в клетке, 2 котенка, горы с лучом, заход солнца в руках девушки, радуга.

3. Реакция на предъявления наб.1, М.: 12, 15, 24, 26, 31, 35, 36, 37, 39, 43.

Запись по памяти: sex, большой человек, бомжи, грязь на улице, фрукты, природа, дети, поцелуй.

Примеры записей постфактум, отражающих картину мира и актуальные переживания респондента (разнообразие моделей мира и объемов памяти)

1. Ж. (наб. 2): 1) похороны, 2) ребенок на руке, 3) дедушка с бабушкой, 4) сексуальная сцена, 5) насилие, 6) девушки с сигар., 7) целующ. пара, 8) какой-то пейзаж, 9) собака за решеткой, 10) смеющ. ребенок, 11) сладости, 12) очень полный мужчина, 13) спиртное, 14) наркоманы, 15) свадьба, 16) бабушка у магазина, 17) девушка, уходящ. от парня, 18) муж, бьющий жену, 19) 3 парня в трусах, 20) много моделей, 21) шашлык, 22) бомжи на улице.

2. Ж. (наб. 2): дети, семья, клубника, лошадь бегущая по берегу, кот и собака, солнышко в руках, мужчина полный чем-то облитый, дети со шприцами, курящие девушки, ребенок на пляже, девочка плачущая, девочка веселая, деньги, двое под зонтом, долина с радугой, кот с мусором, мужчина замахивающийся на девушку, трое мужчин и девушка, старики: бабушка и дедушка.

3. Ж. (наб. 2): мальчик-наркоман, счастливые старики, плачущая девочка, улыбающаяся рыжая девочка, новорожденный на руке, целующиеся малыши, поцелуй под дождем, старушка около магазина колбаса, похороны, авария, невеста с женихом на море, алкоголики на лавке, мужчина замахнувшийся на девушку, пляж, небо и солнце ч/з листву, девушка на корточках – вокруг трое мужчин, девочку мальчик схватил за волосы в школе (позади еще одна девочка), луг, мужчин и женщина занимаются любовью, - // - у стены, счастливая семья на пляже (мать, отец, двое детей – за руку), полный мужчина в рвотных массах, парень в процессе рвоты, 2 девушки курящих, парень сидит

на полу с двумя бутылками пива; парень босиком, сидящий на ступеньках и отходящая от него девушка; фрукты (клубника, шоколад, киви...), котенок и щенок (спящие), серая кошка возле мусорного бака, горы.

4. Ж. (наб. 2): радуга, голые мужчины, кошка в куче мусора, поцелуй двух детей, натюрморт; лощадь, бегущая по пляжу; чел, слоняющийся черт пойми где; парень блюет, горы, мужчина бьет женщину, трое мужчин пытаются изнасиловать женщину, двое милых котят, поцелуй парня и девушки, парень и девушка под зонтом; девушка и парень на коньках, парень едет на одной ноге, упадет скорее всего; семья из четырех человек, находится в «доме»; парень держит девушку за шею (насилие), мужчина и женщина занимаются сексом, букет цветов.

5. Ж. (наб. 1): радуга, природа, влюбленные, секс, дети, наркоман, блюющий человек, клубника, алкоголики.

Обсуждение результатов исследования. Выводы.

Таким образом, можно констатировать, что при предъявлении визуальных стимулов всегда наблюдалась выраженная предстартовая реакция в ситуации внимания, всплеск реакции по окончании работы.

Очередность фотографий при предъявлении была одинакова для всех испытуемых. Однако последовательность записи кадров по памяти респондентами – различная. Можно предположить, что первые из записанных кадров более привычны (повседневны), относятся к актуальным потребностям человека или являются триггерами. Не всегда память фиксирует (а респондент расположен сознательно записать) то, на что отреагировали его микрокапилляры. Реакция соматическая (сужение-расширение капилляров, тремор) является более глубокой, отражает (иногда неосознанные) ситуации психических травм и может быть использована для выявления эмоциональных триггеров респондента как более точный аналог полиграфа.

При ускоренном предъявлении первого типа (слайд-шоу) реакция на значимый стимул сопоставима по величине с предстартовой реакцией и с изменением кровенаполнения МЦР в ситуации привлечения внимания.

Величина изменений при предъявлении эмоционально значимого визуального стимула ниже, чем при предъявлении вербальных стимулов. Выделяются две группы респондентов: 1) с коэффициентом вариации (K_v) в среднем по записи 3-5 (21 человек); 2) с K_v от 10 и выше (9 человек – склонные к соматизации эмоциональных переживаний; возможно, визуалы; запись без выраженного тремора, артефактов).

У каждого испытуемого имела место сосудистая реакция на строго определенный раздражитель (фотографию), не всегда совпадающий с описываемыми запомнившимися изображениями (т.е. имелись четкие различия в запоминании изображений и их влиянии на нейросоматические процессы).

Предполагается, что явные пиковые реакции во время предъявления связаны с фрустрированными потребностями, ставшими основой психической травмы ситуациями личного опыта (незавершенный гештальт по Ф.Перлзу), ситуациями переживания катарсиса (животное за решеткой, красивый пейзаж).

Рационально запомнившихся (воспроизведенных) визуальных стимулов после испытания значимо больше, нежели соматических реакций на них: наиболее выраженная реакция МЦР наблюдалась на 2-6 стимулов (в редком случае до 10-12) вне зависимости от типа предъявления; запомнившихся (описанных постфактум) изображений было до 36.

Таким образом, не все внешние неиндивидуализированные раздражители имеют критический для индивидуума характер. Значимые, при назывании и записи их респондентом после испытания, могут быть скрыты из-за внутренней цензуры или неосознанности их (предлагаемый подход поможет четче описать такое явление, как бессознательное). Мы можем предположить, что данные неосознанные / табуированные стимулы подходят к личности именно данного испытуемого как ключ к замку (по выражению Кречмера); их наличие в среде, окружающей испытуемого, может привести к их дезактуализации или стать триггером психосоматических заболеваний.

Вероятно, пиковые реакции вызывают изображения, служащие аллюзией на актуальные (или фрустрированные) потребности респондента. При контролируемой испытуемым визуальной стимуляции формировалось состояние, близкое к монотонии.

Как и в случае с вербальной стимуляцией, более активная реакция присутствует на «негативные» кадры.

Данная методика позволит выявлять скрытые агрессивные импульсы, аддикции, выявить различия между процессом непреднамеренного запоминания и бессознательными эмоциональными реакциями.

Специфика письменной реакции на предъявленные многопредметные композиции, позволяющие создавать множественные их интерпретации, характеризует объем памяти, картину мира, особенности словаря индивидуального языка реципиента. Последовательность воспроизведения, по сравнению с заданной исследователем, во многом отражает ценностную модель, насущные переживания респондента (приоритеты, страхи и т.п.).

Значения шкал по опроснику К.Леонгарда могут быть соотнесены с спецификой реактивных изменений в МЦР, с силой реакции в ответ на предъявление стимулов и особенностями их описания в речи.

Условно мы считаем, что запись постфактум отражает также и модель мира респондента.

Следовательно, мы обнаружили, что с помощью данной методики можно изучить: 1) взаимосвязь профиля акцентуированности и модели мира (по записи постфактум), 2) совпадение (соотношение числа, например) соматических реакций и запоминания; 3) разнообразие моделей мира (разнообразие отборов, последовательность, форму – формулировку записей) при одинаковом наборе предъявляемых кадров (решит проблему взаимопонимания – травмы одинаковые были или разные, запоминают одно и то же или нет). Привлекая опросник Леонгарда, можно более аргументированно предположить, какие именно различия формируются из-за различий в психологическом профиле, какие – из-за разного жизненного опыта; а также изучить зависимость вида соматических реакций (значительное или небольшое

количество артефактов присутствует на записи, есть ли они в целом, в эксперименте присутствует тремор руки или реакция микрокапилляров) от акцентуированности.

Проведенные исследования показали физиологические корреляты так называемой ценностной установки [5, 6] при восприятии доступного в сети Интернет фотоматериала, а также отразили ценностные приоритеты и негативные образы, выделяемые молодежью нового постсоветского поколения [3].

Примечания

1. Костандов Э.А. Психофизиология сознания и бессознательного. - СПб., 2004. – 176 с.
2. Лазерная доплеровская флоуметрия микроциркуляции крови / Под редакцией А.И. Крупаткина, В.В. Сидорова. - М., 2005. – 125 с.
3. Мазурицкая М. А. Ценностные ориентации российской молодежи с 1920-х по 2000-е гг.: На примере литературы и кинематографа. Автореф... канд. культурологии. – М., 2011. - 26 с.
4. Пантелеев С. С., Багаев В. А., Ноздрачев А. Д. Кортикальная модуляция висцеральных рефлексов.- СПб., 2004. - 208 с.
5. Узнадзе Д.Н. Психология установки. - СПб.: «Питер», 2001. – 416с.
6. Яценко А. И. Целеполагание и идеалы. - Киев: «Наукова думка», 1977. - 276 с.

РАЗРАБОТКА И АПРОБАЦИЯ ПСИХОТЕРАПИИ И ПСИХОДИАГНОСТИКИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ КОРОТКОМЕТРАЖНОГО КИНО

В современной науке рассматривается значение образа для описания индивидуальной картины мира респондента, в том числе для описания специфических ее особенностей и возможных патологий. Традиционные описания языковой картины мира в лингвистике [1–7]. Существуют словари образов и образных парадигм [8 др.]. Обнаружение через прочтение и интерпретацию образа дезадаптивных поведенческих проявлений является центральным методом некоторых перспективных направлений психотерапии [9–19]. Перечень индивидуальных смыслов, присутствующих в сознании респондента, — путь описания моделей мира в семиотике [20–22], психосемантике [23], изучении социального бессознательного [24]. Центральную роль играет установка [25] — предшествующий жизненный опыт респондента с его эмоциональной окраской. Фиксация бессознательных реакций на значимые образы аппаратными методами (например, сопряженная моторная методика А. Р. Лурии [26 и др.], детекции лжи и др.) раскрывает связи между стимулами, образованные в результате спонтанного опыта на бессознательном уровне [27].

По концепции А. Менегетти [28–30], использовавшего теорию образа для анализа кино, реципиент видит мир через сложившийся под влиянием ситуаций жизни, сильных испытанных эмоций «монитор отклонения». В киноискусстве

наиболее явно, наряду с творческой задачей автора, отображается и его мировоззренческая модель, а также в целом симптоматика психики. В теории кино воздействие данного вида искусства связывается с одновременным предъявлением визуального и звукового ряда (звукозрительный контрапункт). Важнейшая роль кино в оздоровлении отмечалась еще в 1940–1950-е гг. [31, 32]. Сейчас широко используются такие психотерапевтические подходы, как терапия творческим самовыражением [33 и др.] арт-терапия [34 и др.]. Психодиагностика и психотерапия с помощью кино [35, 36 и др.] уже занимает свое место в диссертационных исследованиях [37–40 и др.], научных работах [41–48 и др.] и практике [49–54 и др.]. Кинотерапия уже вводится в число учебных курсов высшего образования [55 и др.].

Концепция отреагирования психоэмоциональных травм в искусстве наиболее эффективно применяются школой М. Е. Бурно [56]. В психотерапии — онтопсихологии [57, 58], психодраме [59], гештальт-терапии [60, 61 и др.], НЛП (М. Эриксон, Р. Бэндлер, Дж. Гриндер, Р. Дилтс и последователи [62–66]), в биографическом подходе (Р. Штайнер [67–69] и др.) при изменении убеждений традиционно используется метод воздействия через образный ряд: 1) принадлежащий пациенту и трансформируемый в процессе психотерапии, 2) сформированный сознанием терапевта, осведомленного об основных свойствах образных структур, с определенными целями, 3) использование уже существующего в культуре прецедента, образного ряда (предъявление произведений разных видов искусств и исследование их интерпретаций пациентами).

В эксперименте были использованы кинофильмы, подготовленные в процессе работы врачом А. А. Сергеевым (1978–2012) [70 и др.], личное обращение к творчеству у которого произошло с целью компенсации переживания болезни (псориатический артрит, фильм «Боль»).

Доктором медицинских наук А. И. Крупаткиным и кандидатом технических наук В. В. Сидоровым разработан метод лазерной доплеровской флоуметрии (ЛДФ), определяющий особенности микроциркуляции в зависимости от активных (эндотелиальный, нейрогенный, миогенный факторы) и пассивных (дыхательные сокращения, пульсовая волна) воздействий на микрокапилляры, в том числе при воздействии функциональных проб. Метод может использоваться для описания реакций микрососудистого русла на предъявление кинестимула. Флоуметрия основана на эффекте поглощения лазерного излучения молекулами гемоглобина в эритроцитах. Доставка излучения к ткани и прием отраженного сигнала осуществляется с помощью световодного зонда из трех волокон: одно — для передачи зондирующего излучения, два — для приема отраженного излучения для фотометрирования. Сигнал регистрируется в течение всего времени исследования, создается графическая запись изменений перфузии (ЛДФ-грамма) [71, с.3–4]. На приводимых «скринах» графически отображена перфузия в микроциркулярах за время исследования, что позволяет сделать выводы об особенностях базального кровотока и оценить одномоментные реакции микроциркуляции. Один из показателей, выявляемых по записи, — постоянная составляющая перфузии М, характеризующая среднюю величину

перфузии за временной интервал. Для исследования были значимы также «артефакты» — пикообразные отклонения от средней величины перфузии (вызванные тремором руки или изменением роли активных факторов регуляции), на демонстрируемых «скринах» экрана не удаленные. Активные факторы контроля микроциркуляции — эндотелиальный, миогенный и нейрогенный механизмы (контролируют поток крови со стороны сосудистой стенки микрокапилляра). Пассивные факторы (центральные) — пульсовая и дыхательная волна. Активные механизмы создают поперечные колебания кровотока в результате чередования сокращения и расслабления мышц сосудов. Пассивные факторы организуют продольные колебания кровотока, выражающие в периодическом изменении объема крови в сосуде. Влияние каждого из факторов (и активных, и пассивных) выделяется при анализе ЛДФ-граммы в особом разделе программы и обрабатывается отдельно. Оказалось возможным зафиксировать динамику регуляции при предъявлении кино в зависимости от значимости содержания фильма для респондента. Так, предъявление «седативных», «трансирующих» кадров увеличивает воздействие пассивных центральных механизмов регуляции (сердечный ритм, частота дыхания), воздействие стрессирующих факторов, вне зависимости от эмоционального знака, ведет к увеличению доли активных факторов регуляции. Волнообразные изображения с мелкими частыми невысокими «пиками» на ЛДФ-грамме — колебания нейрогенного диапазона, связанные с влияниями тех симпатических волокон, которые иннервируют соответствующие сосуды кожи. При активности эндотелия характерны колебания микроциркуляции, связанные в том числе с выбросом в кровь эндотелием микрокапилляров изменяющихся концентраций вазоактивных субстанций, в том числе оксида азота [71, с. 19].

Цель исследования: разработать технологию использования в психотерапии и психодиагностике короткометражного авторского кино; доказать возможность использования лазерной доплеровской флоуметрии (ЛДФ) для определения влияния воздействия просмотра кино на организм человека с целью определения эмоционально-значимых стимулов (ситуаций) и силы влияния аудиовизуального ряда.

Задачи исследования:

1. Разработать алгоритм создания и использования авторского короткометражного кино, имеющего психокоррекционный и психодиагностический эффекты.
2. Разработать методику обнаружения с помощью лазерного анализатора капиллярного кровотока (ЛАКК-02) бессознательных реакций на просмотр короткометражного кино с целью выявления психотравм, мотиваций личности и склонности к различным формам отклоняющегося поведения.

Объектом исследования являются короткометражные художественные/документальные фильмы и применение киноязыка / образности в психодиагностике и психотерапии. **Предметом исследования** являлась выработка алгоритма психодиагностической и психотерапевтической работы с помощью короткометражного кино, личный образный ряд пациента и его трансформация методами киноискусства для реализации метода терапии

творческим самовыражением, визуально наблюдаемые реакции пациентов / зрителей на просмотр авторского кино, закономерности психофизиологических реакций (динамика микроциркуляции) при фоновой записи во время просмотра.

Материал исследования:

1. Системы образов респондентов.
2. Авторское короткометражное (8–15 мин.) кино («Спички», «Небо», «Дым», «Ложь», «Сон», «Боль», «Летние забавы», «Часы посещения», «Бабочка» и др., дата съемки: 2003–2011 гг.).
3. Записи ЛДФ–граммы при просмотре (апрель–июнь 2011 гг.). Вербальная и невербальная реакция респондентов–зрителей на «болезненный» аудиовидеоряд.
4. Данные зрителей по компьютерному варианту опросника для определения акцентуаций К. Леонгарда (для респондентов–зрителей) из сертифицированного набора психодиагностических тестов ММПИ II («PSYCOM»).

Методы исследования: терапия творческим самовыражением, арт–терапия, фоновая запись лазерной доплеровской флоуметрии при просмотре кино, компьютерная психодиагностика.

Алгоритм исследования:

- 1) съемка и монтаж видеофильмов с активным включением в работу пациента (фильм о проблеме пациента и о ее разрешении);
- 2) демонстрация видеофильмов респондентам, не участвовавшим в киномонтаже,
- 3) анализ особенностей восприятия при просмотре и содержания рефлексии о фильме зрителей по окончании просмотра,
- 4) запись ЛДФ–граммы при предъявлении авторских видеофильмов и анализ динамики бессознательной регуляции микрососудистого русла в ответ на предъявление,
- 5) проведение компьютерной психодиагностики респондентов–зрителей,
- 6) анализ эффективности использования короткометражного авторского кино с целью психотерапии и психодиагностики.

Респонденты:

1. Пациенты психолога, женского и мужского пола, различного возраста, на основании психотерапии которых создавались видеофильмы, как материал дезактуализации психоэмоциональных переживаний, зависимостей, девиантного поведения.
2. Респонденты женского и мужского пола (студенты медицинского вуза), являвшиеся зрителями. Тестировалась возможность по реакции на кинофильмы определить специфику психоэмоциональных травм испытуемых или их склонность к тем или иным особенностям поведения (не менее испытуемых с записью ЛДФ–граммы и сопровождающимся психологическим тестированием).

Дизайн исследования (I — III этап):

1. Проводится индивидуальная психотерапия с пациентом: для пост–стрессовых расстройств, последствий сильной психической травмы (приковывающая к постели, лишаящая трудоспособности болезнь; попытки суицида; аборт; проблемы гендерных отношений / разрыв отношений), аддикций (наркомания,

курение, алкоголизм), в случае депрессивных состояний (слом смысло-жизненных ориентаций, сложности в определении личностной идентичности, суицидальные мысли, намерения). Выявляется образный ряд, типичный для пациента.

2. Создается фильм: пациент в ходе совместного творческого процесса экстериоризирует переживания, контролируемо отреагирует их. Кино выполняет роль способа выведения травмы или дезадаптивного, отклоняющего представления за пределы личности (осмысление проблемы отдельно от пациента). Используется психотерапевтический прием катарсиса (столкновение противоположных чувств, свойственное восприятию сюжетных произведений драматического искусства, прежде всего трагедии), являющегося по типу реакций контролируемым неврозом в миниатюре (сшибка возбуждения и торможения в ЦНС, условных рефлексов) — способом десенсибилизации к значимому стимулу, дезактуализации переживания. В процессе создания фильма с режиссером-психотерапевтом, продумывания сценария, реализации замысла респондент переживает ощущение собственной сопричастности к творчеству, осознает значимость своего личного жизненного опыта, переживает включение собственной жизни в культурный контекст.

3. Готовые фильмы по завершении психотерапии являются материалом для диагностики сходных психоэмоциональных проблем, патологических реакций, представлений, черт личности новых пациентов.

Анализируемые при просмотре показатели (методы обнаружения конгруэнтности и значимости предъявляемого звуко-зрительного ряда):

1. Невербалика (поза и смены поз, жестикауляция, мимика, вегетативные реакции), вербальная реакция на эпизоды во время просмотра.

2. Последующее вербальное отреагирование, его тип: анализ речевых проявлений (строение, семантика текста); отмеченные детали, соскальзывания на актуальную для реципиента тематику эпизодов; алекситимия (отсутствие адекватных средств выражения эмоций, состояний); сокрытие переживаний.

3. Динамика микроциркуляции.

Невербальные реакции во время просмотра и регистрируемая с помощью ЛДФ-граммы динамика микроциркуляции, изменения показателей капиллярного кровотока указывают на ситуации, стрессирующие реципиента, фиксированные на уровне висцеральной памяти [72]. Если после просмотра респондент говорит, то при наличии должного уровня самоконтроля и укрываемых ситуаций срабатывает осознанная и неосознанная цензура. В силу психологической защиты, могут быть «забыты» значимые, но неотреагированные стимулы, вызвавшие физиологическую реакцию при просмотре, но не отраженные в вербальном пересказе фильма зрителем.

1 Конструирование видеофильмов

Созданные видеофильмы могут быть классифицированы по следующим критериям: 1) фильмы со звучащим текстом — без звучащего

текста (музыкальные фрагменты — преимущественно); 2) с системой персонажей (документальной съемкой или подготовленными актерами) и абстрактные фильмы без персонажей (использование широкого ассоциативного поля аллегории — неодушевленные предметы, представители флоры, фауны как персонажи; или эффект через изменение пространственно-временных континуума, рамки).

При конструировании видеоряда были необходимы: 1) точный адресный учет наиболее вероятных и возможных ассоциативных параллелей пациента — общекультурных, национальных, поколенческих, профессиональных, личностных; 2) создание свободы в интерпретативной деятельности.

При подборе образного ряда кино было использовано правило: респонденту должен быть дан возможно наиболее широкий фон для ассоциаций (изображение предельно обобщенное, лакунированное). В ходе и после просмотра видеофильма пациент провоцируется на вербальное отреагирование.

Используемые при съемке и монтаже приемы: прием эмоционального контраста кадров; контраст движущегося и стационарного изображения (включение фото, черного экрана и др.); наведение гипнотического состояния (источник света, повторяющиеся кадры, музыкальные фрагменты, фразы); эффект «коана» (отсутствия однонаправленной интерпретации) и др.

Используются следующие виды включения точки зрения пациента в кадр: 1) наблюдатель, 2) наблюдение за наблюдающим, 2) идентификация с персонажем, 3) эффект присутствия в кадре (аналог интерактивной игры: «Небо»), 4) поле экрана превращается в поле зрения зрителя.

Наряду с отражением в фильме конкретной ситуации, с которой шла работа (аддикции — фильм «Когерентность», «Вангелис», «Ложь»; суицидальные намерения — «Небо»; умирание — «Сон»; болезнь — «Боль»; расставание в паре — «Сказка»; нескладывающиеся гендерные отношения — «Спички»; роды или пережитый пациентом в паре травматичный аборт — «Змей»; отношение к женскому образу, формирование идентичности — «Часы посещения»; перверсии — «Бабочка» и др.), фильмы имеют глубинный философский подтекст. В их видеоряде обыгрываются психологические понятия (например, «когерентность», «ситуации витальной угрозы», «самосовершенствование», «вдохновение» и др.), архетипические образы и др.

Прием ассоциативного киномонтажа (лакунирование). При киномонтаже использован особый принцип расположения кадров и историй. Существуют линейный (кадры следуют друг за другом, характерен для С. Эйзенштейна) и дистантный (близкие по времени съемки и смыслу кадры отстоят друг от друга в потоке кино, характерен для кинодокументалиста классика короткометражного кино Артавазда Пелешяна) типы монтажа. В данном наборе видеофильмов кадры могут быть тематически не соположены: использован ассоциативный монтаж с целью создания благоприятного пространства для раскрытия индивидуального ассоциативного ряда реципиента по поводу предлагаемых историй (киноаналог теста Роршаха или приема лакунирования в техниках НЛП).

2 Содержание фильмов, созданных в ходе работы с пациентами

Приведем примеры содержания созданных видеофильмов.

1. Короткометражный фильм «Дым». Фильм монохромный. Мелькают титры фильма, набор надписей вводит мысль о разнообразном содержании жизни, воссоздается аналог молитвы в традициях исихазма (молитва молчальников) или стихотворения, с символикой подведения итогов жизни. Звучит музыкальная композиция Akira Yamaoka «Комната ангела» («Room of Angel») о материнской депрециации и расставании с матерью. Действие происходит в комнате коптерки. Видны голова и плечи человека, сидящего на переднем плане в кресле-качалке спиной к зрителю. В центре помещения, но ближе в правому краю кадра виден низкий столик, на нем свеча. Человек наклоняется, зажигает свечу, закуривает сигарету, покачивается в кресле. В центре кадра — светлые лучи, исходящие от свечи, ими освещена рука — как бы парафраз горящей на черном фоне свечи. Внизу справа появляются титры. Буквы мигают, падают сверху, появляются поочередно. Первая фраза: «Благодарим за помощь». Следует утомляющее ироническое, меняющимся по цвету буквами на фоне монохромности фона перечисление объектов благодарности: сигаретная фабрика, фабрика по производству кресел-качалок, ЖЭУ 15, автору музыкального фрагмента. Используется эффект обманутого ожидания: зритель ждет дальнейшего развития смысла. По окончании перечисления появляются красные буквы (резкие по сравнению с пастельными тонами букв перечисления) псевдоним автора. Имя выдерживается с повышенной длительностью, затем исчезает. Музыкальная композиция заканчивается. Сигарета докурена, персонаж гасит свечу. Видна его рука, светящаяся, в задумчивости поднесенная к лицу. Лицо зритель не видит на протяжении всего просмотра. Покачивание в кресле является парафразом внутриутробного пребывания. Монотонность музыки, движения и точки света на экране создает у зрителя измененное состояние сознания. Титры превращаются в благодарность за то, как случайно была дана и протекала жизнь, за то, что в ней случилось. Выкуренная сигарета выступает как мифологема краткости жизни. Образный ряд коррелирует с эстетикой андеграунда, психоделического и медитативного кино. Для наркозависимых актуализируется иная интерпретативная парадигма (их специфическая физиологическая и поведенческая реакция на фильм позволяет определить наркозависимых). Наведение транса осуществляется с помощью следующих приемов. В кадре присутствует несколько композиционных центров, рассредоточивающих внимание: 1) движущийся покачивающийся персонаж внизу экрана (слежение за актером); 2) точка горения свечи. Сосредоточение на противоположных краях экрана индуцирует человека к постоянному легкому движению мышц глаза, повороту глаз (что приводит к утомлению мышц, монотонии, совместно с черно-белым типом изображения и монотонной музыкой, точкой свечения на экране, и способствует наведению транса). Эффект усиливают присутствующие на экране две горящие точки — свеча и кончик лучающейся сигареты. По реакции на курение может быть исследовано у респондента место курения в системе ценностей и снято возникающее при

просмотре возможное тяготение к зависимости: здесь взамен курения предложен эффект расслабления за счет аудиовизуального ряда. Горящая свеча и сигарета в философском аспекте могут быть прочитаны как миф о жизни и душе (горящая свеча), краткости и несущественности отдельной человеческой жизни в масштабах вечности, не превосходящей по значимости и длительности времени выкуривания сигареты / горения свечи. Образы «жизнь — выкуренная сигарета, задуваемая свеча», «пребывание в мире — качание в кресле» (парафраз перинатальных и трансовых переживаний), мотив бессмысленности жизни и благодарности-молитвы (иронический образ титров на экране) за все, кажущееся и мелким, и значительным, что было в ней, способствуют реализации функции отреагирования депрессивных и субдепрессивных витальных переживаний отсутствия смысла пациентом фильма и зрителями.

Если, как и пациент фильма, его зритель также подвержен подобным размышлениям и склонен к депрессии, суициду, то образы фильма вызовут физиологическую реакцию и, возможно, вербальное отреагирование. Данный фильм, отражающий витальные переживания прошедшей жизни [73] и вводящий в измененное состояние сознание, облегчающее доступ к глубинным слоям архетипических образов [74], позволяет отреагировать личные переживания о жизни. Фильм может быть использован для диагностики аддикций (курение, наркозависимость).

2. Короткометражный фильм **«Небо»**. Фильм построен на идентификации персонажа с птицей и состоит из кадров, показывающих полет птицы в небе, а затем вверх — вглубь облаков, на меняющемся фоне (естественные тона неба, желтоватый фон, красные облака). Его озвучивают две контрастные музыкальные композиции: жизнеутверждающая в первой части фильма «The Show Must Go On» группы «Queen» и исполняемая шепотом во второй части фильма. Равномерный полет птицы в небе, наблюдаемый со стороны в первой части фильма, сменяется во второй части убыстренной съемкой движения вглубь облаков самого персонажа, идентифицированного с птицей, и фрагментами видов облаков различных цветовых оттенков. Полноцветные кадры во второй части фильма перемежаются мельканием черного фона (образ открытых — закрытых глаз). Тональность музыкального ряда во второй части фильма существенно изменяется: от жизнеутверждающей музыки Фредди Меркьюри к медленной композиции и полупшепоту. В конце фильма музыка с шепчущим голосом исполнителя продолжается на фоне черного экрана.

3. Короткометражный фильм **«Змей»** Фильм состоит из четырех фрагментов.

1. Над накрытым цветной, почти «домашней», простыней человеком суется врач. У зрителя возникает представление, что вскрывают грудную клетку лежащего. Возникает мысль о том, что речь идет о трупе, вскрытии и, как следствие, отторжение, яркая эмоциональная реакция, страх. В дальнейшем оказывается, что зритель видит киносъемку родов — операцию «Кесарево сечение»: на экране появляется окровавленный младенец. Видна пуповина (образ пуповины, «нити жизни» в кинофильме является центральным). Зритель испытывает катарсис.

2. Снова изображен лежащий пациент, укрытый простыней. Видна раскрытая

нога. Врачебная бригада выполняет венозное шунтирование. Вшивается новая «нить жизни». Фон и сами кадры фильма отличаются пестротой. 3. Запускают бумажного змея. Показан его полет. По дороге среди поля идет человек. Фрагмент созвучен по пестроте цветового оформления с кадрами операций.

4. Коротко остриженный герой, нескладный внешне персонаж (молодой человек) рисует на листе бумаги красную черту, затем синюю, растушевывает линии плевком (его замысел непонятен зрителю). Затем рисует угол, соединяющую стороны угла линию. Изображение напоминает букву А (возникает аллюзия «Вначале было слов», «Альфа и Омега» и др.). Сгибая бумагу и прикрепляя ее к тонким веткам, персонаж завершает изготовление воздушного змея (возникает аллюзия на процесс изготовления первочеловека из глины и др.).

Фильм описывает мифологемы рождения и жизни как полета воздушного змея, рождения из небытия, сопоставляет рождение и исчезновение. Констатируется образ связи с Целостностью, основой, самой жизнью через нить, пуповину. Развивается образ обрезаемой, изымаемой и обновляемой «нити», образ «чистого листа» — человека, на котором мир пишет свои письма. Фильм о сакральном — рождении и чуде спасения жизни — сопровождается трансирующим тувинским горловым пением. Фильм может быть использован для предъявления респондентам, пережившим ситуацию потери ребенка (аборта), для диагностики суицидальных намерений, депрессии.

4. Короткометражный фильм «Сказка». Фильм об освобождении от любовной зависимости после вынужденного разрыва отношений через возрастную регрессию (уход в детские переживания), транс (кружение), уход в природу и поэзию (творчество).

Киноновелла состоит из трех частей:

1. Персонаж страдальчески смотрит на вырезанный из картона профиль утраченной возлюбленной. Потом — на экран телевизора с рябью, перемежающейся кадрами эротического фильма. Взгляд многократно переводится с силуэта на экран, видна меняющаяся мимика лица героя, переживающего страдания от воспоминаний.

2. Тот же герой в холодные, но бесснежный период смотрит в кинообъектив, лицо его отражает страдания. Персонаж кружится на фоне иллюминированных фигурок животных, и предновогодних невысоких елей в детском парке, переживая трансное состояние, возрастную регрессию.

3. На фоне снежной долины герой фильма уходит вдаль по снегу босой. Звучит стихотворение Арсения Тарковского. Смысл: очистившись от желаний, человек, отбросив эмоциональное страдание, уходит в чистоту (снежное поле), страдание рождает творчество и поэзию.

5. Короткометражный фильм «Вангелис». Пациент — девушка со склонностью к асоциальному поведению, промискуитету. Фильм состоит из двух частей: первая — морские пейзажи и сюжет с полуобнаженной девушкой, звучат композиции Вангелиса; вторая — съемки церковных фресок и церковная музыка, струящаяся в ручье вода.

1. В начале фильма на фоне моря появляется лицо персонажа на фоне моря, слышна произносимая фраза «Я не знаю, зачем я здесь, и как я здесь оказался». Следуют фрагменты природной съемки: море, закат, струящаяся вода, мост. Девушка в маске, с кальяном в руках у украшенной рождественской ели манит к себе рукой зрителя, вода по ярко окрашенным губам. Вводится контрастный кадр — мостик в море; вода, омывающая камни. Девушка курит кальян, через красную трубку, похожую на пуповину. Девушка исчезает, растворяясь в изображении фресок.

2. На ее месте появляются съемки святых ликов из старых монастырей. Камера задерживается на образах людей, готовящихся к «Страшному суду». Завершается фильм образом камней, искрящихся на солнце, опавших листьев в струящейся воде, изображением дороги вдаль среди деревьев с осенней листвой.

6. Короткометражный фильм **«Летние забавы»**. Фильм о формировании сложной системы ложных мировоззренческих построений, о множественной интерпретации обыденности.

Может быть использован для диагностики зависимостей.

Два друга на фоне высокой травы на лугу ведут разговор. Возникают культурные ассоциации со стихами И. Бродского («Холмы»), А. Твардовского («На сеновале») и в целом культурным архетипом сократического спора. Один из друзей (проводя проверку на суггестивность), пытается убедить собеседника в том, что камень на железнодорожном пути — осколок метеорита. Воплощаются в визуальном ряде метафоры путаницы человеческих мыслей. Например — путаницу мыслей символизирует сплетаемая из черной проволоки на белом столе фигура-паутина. Символом хаоса в сознании (мозге) становится прозрачный стеклянный чайник с насекомым — богомолем внутри. Богомол, символизирующий механическое начало, агрессию, поедает шмеля (образ в культе связан с образом истины). На следующих кадрах показан складываемый кем-то на пляже из плоских камней-гальки замок (строится и уплотняется система представлений, картина мира). Показаны люди на пляже, символизирующие родство, но также искаженное или связанное с болью, страданием: мать и сын-инвалид, девочка и отец. Съемки переносятся в дом престарелых: слепой старик тщетно пытается закурить, показан умирающий пациент. В аудиоряд включены равнодушные слова санитарки с пожеланиями ему смерти. Фильм показывает, как трансформируется образ духовной и семейной близости людей и искажаются системы их представлений о мире.

7. Короткометражный фильм **«Спички»**. Фильм о взаимоотношениях в паре. Метафорически показаны 18 историй пар, «вечной пары», актуализирована тема жизни и смерти (горение, угасание, падение, возрождение) — использован принцип техники медитации на свечу, наведение транса через переутомление, слежение за двумя зонами внимания (точки горения), через однотипность мелодии и происходящего на экране. Кадр наполняют успокаивающие цвета — синий цвет фона и желтый цвет пламени, песка. На синем фоне чья-то рука зажигает две спички. Горящие пары спичек (правая ниже, чем левая, что символизирует гендерную отнесенность) символизируют типы отношений. В процессе горения спички то падают, то склоняются друг к другу,

приподнимаются (символика возрождения, выхода из кризиса) и соединяются в процессе горения (символика достижения взаимопонимания, гармонии отношений). Повторяющихся историй нет. Пациенты быстро впадают в трансное состояние, по реакции (как невербальной — многие зрители плачут, так и по реакции микроциркуляторного русла) диагностируется значимость и травматичность для пациентов межгендерных отношений. Фильм сопровождается женским хоровым католический канон.

3 Результаты записи фоновой лазерной доплеровской флоуметрии

Приведем и кратко проанализируем записи ЛДФ–граммы при просмотре авторского короткометражного кино.

Реакция на фильм «Небо»

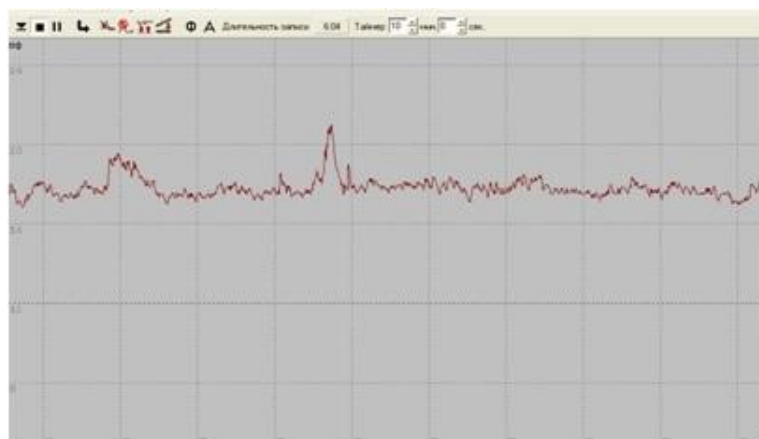
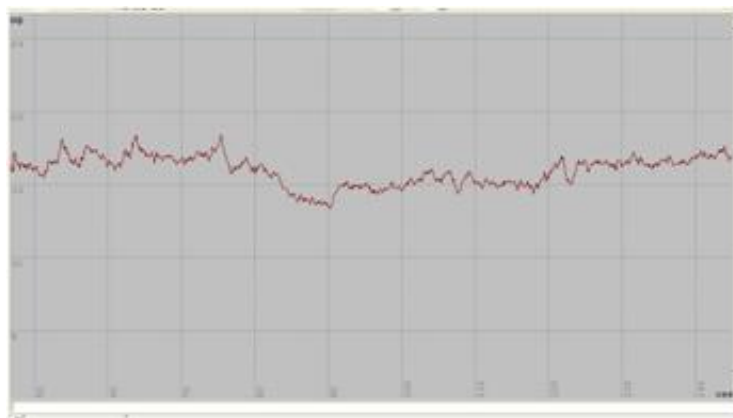


Рисунок 1 (а,б). Пациентка 1. Отсутствие суицидальных тенденций. Данные опросника К. Леонгарда для определения акцентуаций: экзальтация (24), тревожность (21 балл при норме до 14–ти), застревание (20), возбудимость (18)). Реакция пациентки на фрагмент первый — «полет птицы», фрагмент второй — «полет в облака».

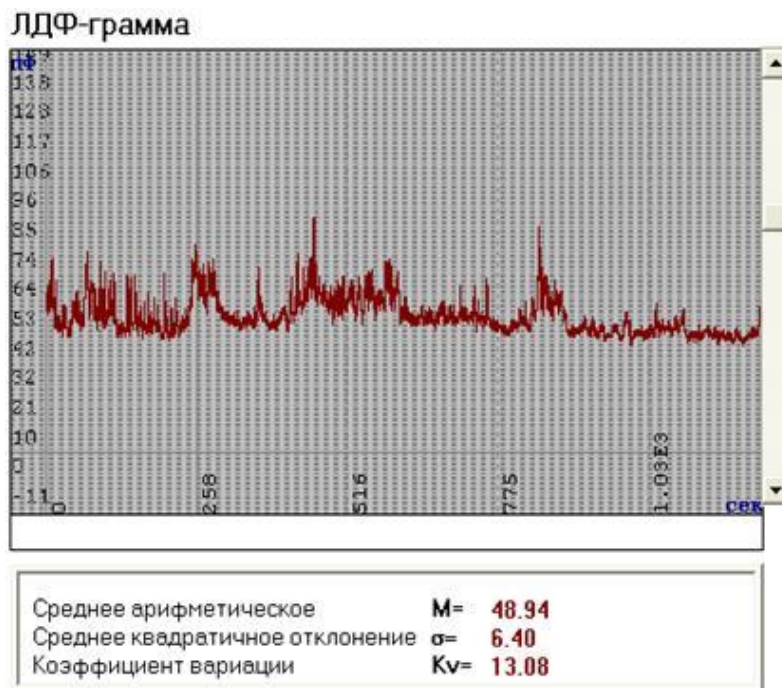


Рисунок 2. Пациент 6. Респондент мужского пола с выраженными суицидальными тенденциями в анамнезе. Выраженные колебания показателей МЦР (вазоконстрикция-вазодилатация, изменение кровенаполнения и скорости кровотока. Акцентуированность по шкалам: экзальтация, тревожность, циклотимия, эмотивность, возбудимость.

Реакция на фильм «змеи»



Рисунок 3. Пациент 7. Отдельные пиковые реакции микрокапилляров у пациента мужского пола на кадры (роды путем «Кесарево сечение», венозное шунтирование). Увеличение кровенаполнения и случай тремора при переходе к эпизодам запуска змея (философский образ, метафолически описывающий творение человека и его связь с жизнью). Акцентуированность на шкале гипертимность.

Реакция на фильм «Спички»

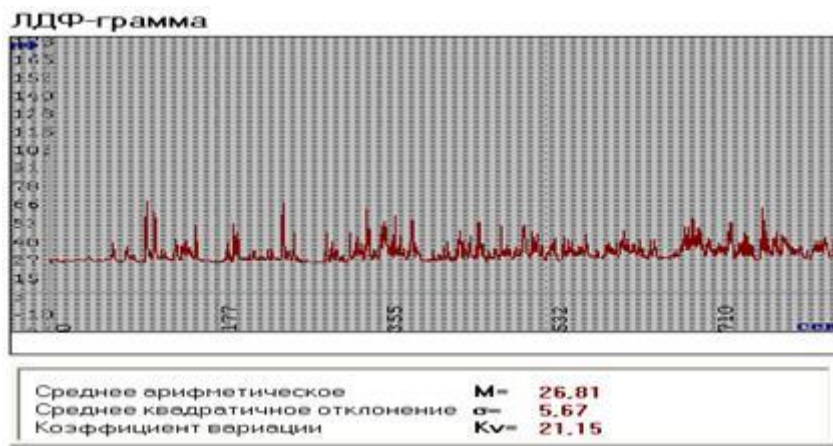


Рисунок 4. Пациент 3. У пациентки проявилась отчетливая реакция МЦР на просмотр фильма. Данная тема является травматичной. Акцентуированность по шкале экзальтации.

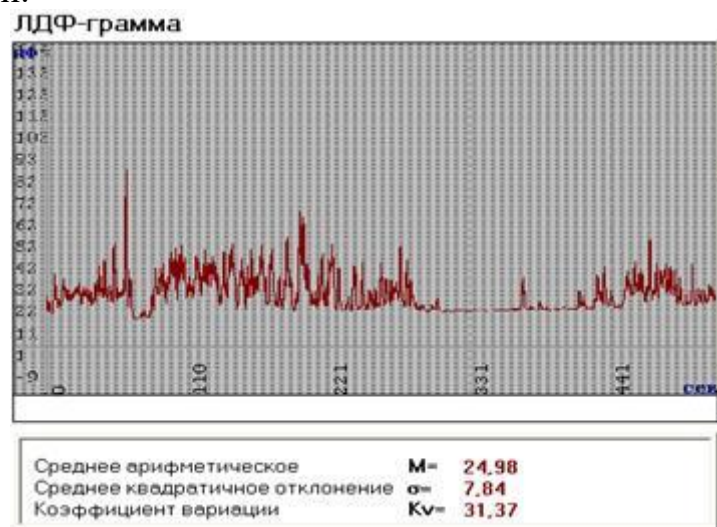


Рисунок 5. Пациент 1. Последствие фильма и коррекция состояния — транс («Остров») после видеозаписи (с середины записи). После психотерапевтического транса — возвращение к аналогичному состоянию у пациентки. В анамнезе — давнее желание выйти замуж, отсутствие гендерных отношений.



Рисунок 6. Пациент 2. Заметны отдельные эпизоды изменений кровотока и тремора. Для студентки 1 курса оказываются минимально значимыми как тема суицида, так и гендерных отношений. Акцентуированность респондентки по шкалам: возбудимость, гипертимность, педантизм.

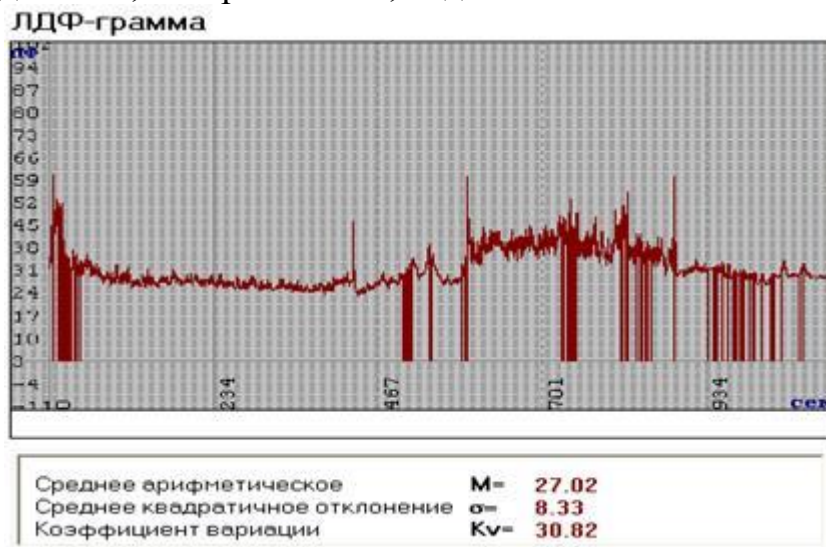


Рисунок 7. Пациент 5. Респондентка находится в травмирующих ее гендерных отношениях (связь с женатым партнером), что зафиксировано в реакции МЦР при просмотре фильма: ярко выраженный тремор (падение изолинии до нуля), в остальных фрагментах – повышенная реактивность показателей кровотока — изменения в МЦР в ходе просмотра. Согласно опроснику К. Леонгарда акцентуированность по шкалам: демонстративность, гипертимность.

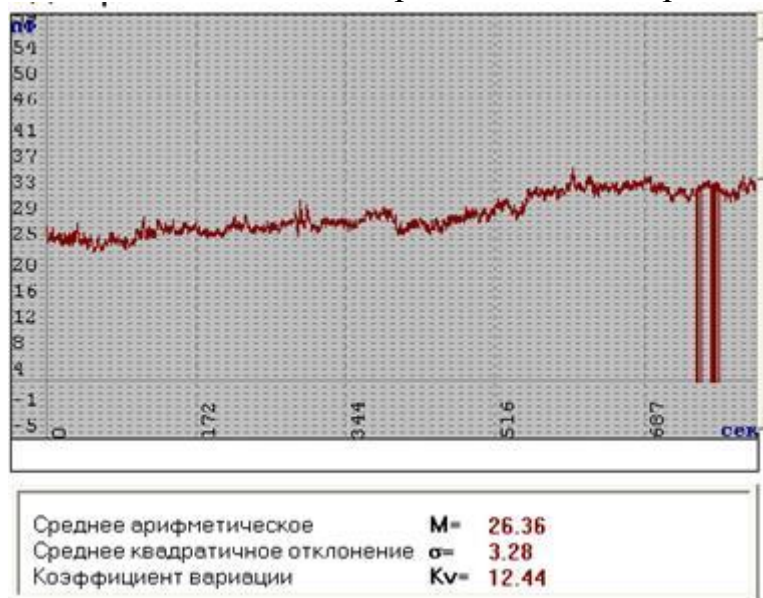
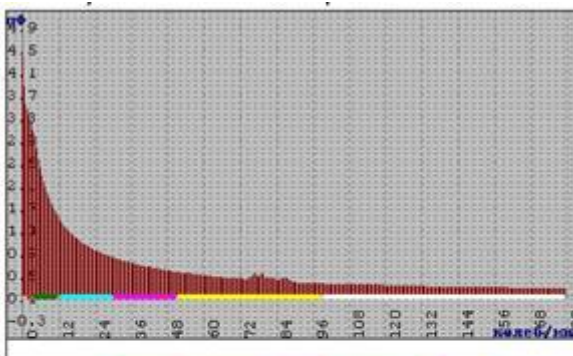


Рисунок 8. Пациент 8. Респондент мужского пола, студент 3-го курса, в академическом отпуске по неуспеваемости и переживаний опыта травматичных взаимоотношений с однокурсницей. Тремор на завершающей части фильма, описывающей «взаимопонимание» (совместное горение) в паре, недоступное для пациента.

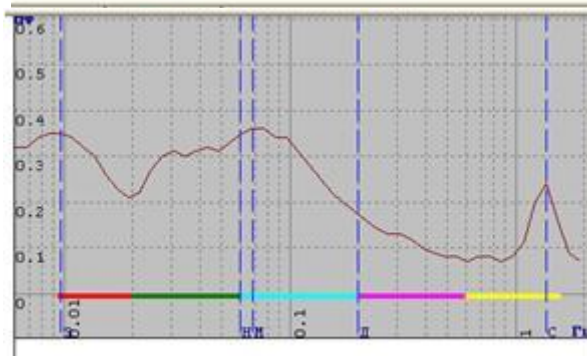
ЛДФ-грамма



Среднее арифметическое **M= 16.04**
 Среднее квадратичное отклонение **σ= 1.43**
 Коэффициент вариации **Kv= 8.91**



Диапазон частот	α	LF	HF1	HF2	CF1	CF2
	1.3	4.12	13.30	31.43	50.99	100.180
Fmax	1.80	3.60	12.60	30.60	51.60	99.60
Amax	3.31	2.92	1.33	0.66	0.41	0.21
(Amax/3σ) *100%	77.21	68.11	31.02	15.39	9.56	4.90
(Amax/M) *100%	20.63	18.20	8.29	4.11	2.96	1.31
Δmax CF1 Amax LF =		0.14	HT =		0.43	
Δmax HF1 Amax LF =		0.46	MT =		0.49	
ИЭМ=		1.68	ПШ =		1.13	



Диапазон частот	Э	Н	М	Д	С
	0.0055	0.02	0.06	0.2	0.6
Fmax	0.010	0.060	0.068	0.200	1.361
Amax	0.350	0.340	0.360	0.170	0.240
(Amax/3σ) *100%	8.164	7.931	8.397	3.965	5.598
(Amax/M) *100%	2.182	2.119	2.244	1.060	1.496
HT =		4.20			
MT =		3.97			
ПШ =		0.94			

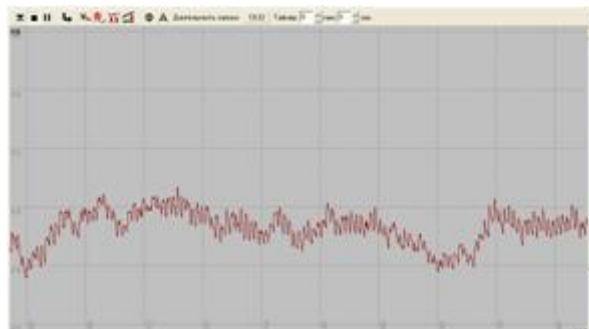
Рисунок 9 (а,б,в). Пациент 7. Вид ЛДФ–граммы в целом. Амплитудно–частотный спектр. Вейвлет–анализ (активные и пассивные факторы регуляции кровотока в МЦР при предъявлении кино). Тема не травматична, артефактов нет. Прослеживается предстартовое волнение. Данные об активных и пассивных факторах регуляции кровотока в МЦР: активные факторы 1) эндотелиальный, 2) нейрогенный, 3) миогенный; пассивные: 4) дыхательная волна, 5) сердечная волна.

Реакция на фильм «Вангелис»



Рисунок 10. Пациент 7. Ярко выраженный тремор у пациента мужского пола на кадры обнаженной натуры с кальяном в противовес спокойной реакции на изображения моря, текущей воды, икон, дороги. При использовании негативной стимуляции фильма имеют корректирующий ее финал. Респондент акцентуирован по шкале гипертимность).

Реакция на фильм «летние забавы»



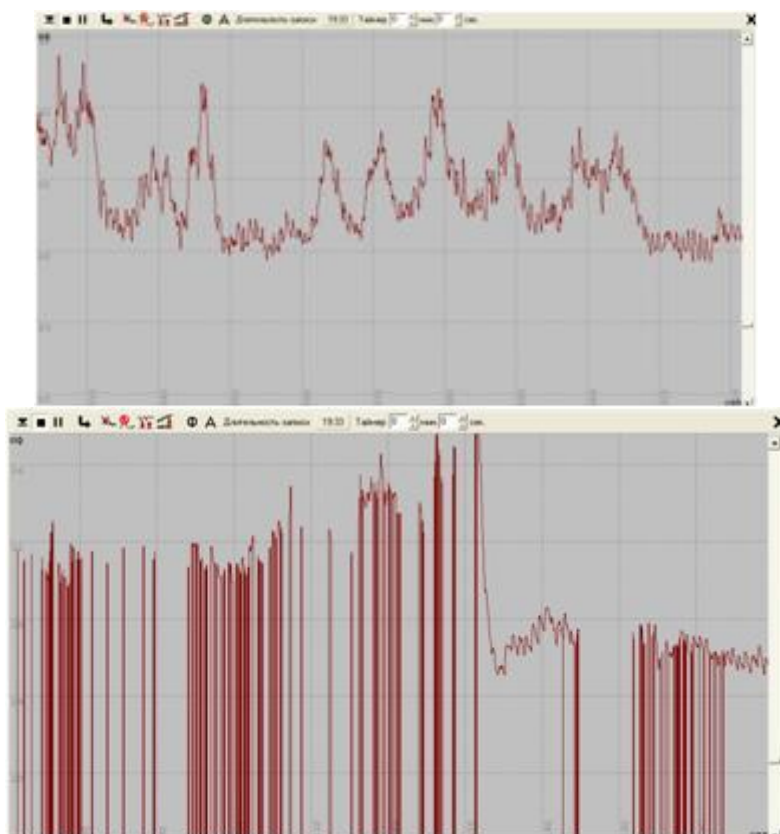


Рисунок 11 (а,б,в). Пациент 6. Фрагменты, отражающие стабильное состояние МЦР, пиковые изменения кровенаполнения в ответ на кадр, артефакты в виде тремора. Респондент акцентуирован по шкалам: экзальтация, тревожность, циклотимия, возбудимость, эмотивность, педантизм.

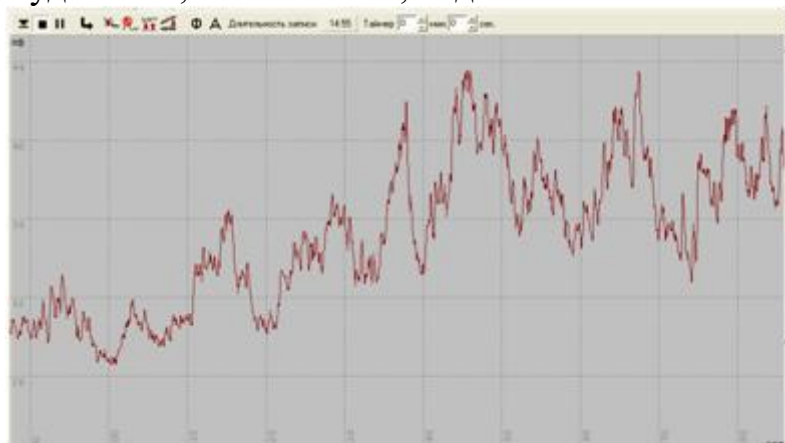


Рисунок 12. Пациент 7. Фрагменты записи, отражающие изменение кровенаполнения на кадры фильма. Акцентуированность по шкале гипертимность.

Реакция на фильм «Дым»



Рисунок 13. Пациент 1. В анамнезе у пациентки — актуальные переживания по поводу болезни брата во время службы в армии, вызванной курением. Пациентка является «личностью, склонной к травматизации» (случайные переломы конечностей, вывихи), на ЛДФ-грамме — тенденция к формированию «гипертонической личности».

Таким образом, была протестирована возможность выявления моментов физиологического проявления катарсиса, скрытых мотиваций, потребностей и психоэмоциональных травм при просмотре видеофильмов (выявление риска суицида, зависимостей, актуальности травматичных гендерных отношений и т.п.), прежде всего с помощью фоновой записи флоуметрии микрокапилляров.

Сюжетная визуальная стимуляция (кино) в отличие от разрозненной (фотографии), обладает более мощным воздействием на состояние МЦР ($Kv < 10$), в случае удержания световода рукой испытуемого — значительный тремор ($Kv < 20$).

Зафиксированы различия в реакции во время просмотра фильмов и записи ЛДФ, связанные с культурным уровнем, возрастом, полом, актуальными насущными потребностями. Так, респондентки 1, 2, 3 курса с разным опытом взаимоотношений по-разному реагируют на просмотр фильма «Спички».

Фильмы, снятые при психокоррекции пациентов, вызывают резонанс у испытуемых, переживших подобные психотравмы / склонных к аналогичным поведенческим патологиям (или переживших их последствия).

По особенностям реактивных изменений МЦР при фоновой записи флоуметрии можно судить не только о вовлекаемости и эмоциональной лабильности респондента (в том числе в сопоставлении с данными по опроснику К. Леонгарда), но и о степени психоэмоциональной травматизации и предрасположенности к девиантному поведению (если оно отображено в фильме).

Могут быть определены случаи не обнаруживаемой другими способами в социуме потребности и имеющегося опыта химических зависимостей,

патологических гендерных отношений, предрасположенность к суициду. Методика может быть использована в детекции лжи.

Примечания:

1. Апресян Ю.Д. Модель «Смысл-Текст» на современном этапе: теория и приложения // Фонетика и нефонетика. К 70-летию Сандро В. Кодзасова.-М.: «Языки славянских культур», 2008.-С. 87-103.
2. Апресян Ю.Д. От истины до лжи по пространству языка // Логический анализ языка. Между ложью и фантазией/ Отв. ред. член-корреспондент РАН Н.Д. Арутюнова.-М., 2008.-С. 23-45.
3. Апресян Ю.Д., Апресян В.Ю., Бабаева Е.Э., Богуславская О.Ю., Иомдин Б.Л., Крылова Т.В., Левонтина И.Б., Санников А.В., Урысон Е.В. Языковая картина мира и системная лексикография.-М.: Школа «Языки славянских культур», 2006.-910 с.
4. Вежбицкая А. Понимание культур через посредство ключевых слов / Пер. с англ. А. Д. Шмелёва. – М.: «Языки славянской культуры», 2001. – 288 с.
5. Вежбицкая А. Язык. Культура. Познание / Пер. с англ., отв. ред. М. А. Кронгауз, вступ. ст. Е. В. Падучевой. – М.: «Русские словари», 1996. – 416 с.
6. Левонтина И. Б., Шмелев А. Д., Зализняк А. А. Константы и переменные русской языковой картины мира.– М.: «Языки славянской культуры», 2012.– 696 с. (Язык. Семиотика. Культура) .
7. Урысон Е.В. Проблемы исследования языковой картины мира: Аналогия в семантике.-М.: «Языки славянской культуры», 2003. – 224 с.
8. Павлович Н. В.Язык образов: парадигмы образов в русском поэтическом языке. 2-е изд., испр. и доп. – М.: «Азбуковник», 2004. – 528 с.
9. Морено Я. Л. Социометрия: Экспериментальный метод и наука об обществе / Пер. с англ. А. Боковинова.-М.: «Академ. Проект», 2004.-315 с.
10. Перлз Ф. С. Теория гештальт-терапии = Gestalt therapy: excitement and growth in the human personality / Пер. с англ. А. Корневой, В. Петренко. – М.: Ин-т общегуманитарных исследований, 2008. – 318 с.
11. Бурно М. Е. Клинический театр-сообщество в психиатрии. – М.: «Альма Матер»; «Акад. Проект», 2009.-718 с.
12. Бурно М. Е. Клиническая психотерапия: Учебное пособие по психотерапии. 2-е изд., перераб. и доп. – М.: «Академический Проект»; Екатеринбург: «Деловая книга», 2006. – 719 с.
13. Лейтц Г. Психодрама: Теория и практика. Классическая психодрама Я. Л.Морено / Пер. с нем. А. М. Боковинова. Изд. 2-е, испр. и доп. – М.: «Когито-Центр», 2007.-379 с.
14. Менегетти А. Образ и бессознательное. [Изд. 2-е.перераб. и доп. – М.: «Онтопсихология», 2009.-604 с.
15. Менегетти А. Введение в онтопсихологию. Изд. 2-е, испр. и доп. – М.: «Онтопсихология», 2006. – 127 с.

16. Менегетти А. Система и личность. Изд. 4-е, испр. и доп. – М.: Науч. фонд «Антонио Менегетти», 2015.-276 с.
17. Эриксон М. Гипнотерапия: Случаи из практики / Пер. с англ. под общ. ред. Г.Бутенко. – М.: «Психотерапия», 2013.-516 с.
18. Эриксон М. Стратегия психотерапии = Strategy of the Psychotherapy: Избранные работы / Авторизов. пер. с англ. И ред. Шлионский Л.М.-СПб.: «Речь», 2002. – 542 с.
19. Корнеев С.С. Психодиагностика, психокоррекция и психотерапия субъективных переживаний страха в измененных состояниях сознания // Психолог. – 2013. – 4. – С. 238 – 278. DOI: 10.7256/2409-8701.2013.4.122. URL: http://www.e-notabene.ru/psp/article_122.html
20. Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. – Таллин: Издательство «Ээсти Раамат», 1973. – 137 с.
21. Лотман Ю.М., Цивьян Ю.Г. Диалог с экраном.-Таллинн: «Александра», 1994.-215 с.
22. Фарыно Е. Введение в литературоведение.-М.: Издательство РГПУ им. А.И. Герцена, 2004. – 639 с.
23. Петренко В.Ф. Основы психосемантики.-2-е изд., доп. – СПб.: «Питер», 2005. – 480 с.
24. Крокинская О.К., Поссель Ю.А., Сикевич З.В. Социальное бессознательное. – СПб.: «Питер», 2005.-272 с.
25. Узнадзе Д.Н. Психология установки.-СПб.: «Питер», 2001. – 416с.
26. Лурия А. Р. Язык и сознание / Под редакцией Е. Д. Хомской. — М: Изд-во Моск. ун-та, 1979.-320 с.
27. Костандов Э.А. Психофизиология сознания и бессознательного.-СПб., 2004. – 176 с.
28. Менегетти А. Мудрец и искусство жизни. Изд. 4-е .-М.: Науч. фонд «Антонио Менегетти», 2015.-113 с.
29. Менегетти А. Кино, театр, бессознательное. Т. 1. / Пер.с итал.: Родик М. А. и др. 2. изд., испр. и доп.-М.: «Онтопсихология», 2004. – 264 с.
30. Менегетти А. Кино, театр, бессознательное. Т.2. / Пер.с итал.: Родик М. А. и др.-2. изд., испр. и доп.-М.: «Онтопсихология», 2003. – 222 с.
31. Сухаревский Л. М. Военно-санитарные медицинские и физкультурные кинофильмы. 2-е изд. – М.: «Главкинопрокат», 1944. - 26 с.
32. Лаврентьев В.И. Медицинский учебный фильм-возможности, сценарий, использование // Материалы Всесоюз. науч.-метод. конференции по оптимизации учеб. процесса в высш. мед. учеб. заведениях.-Каунас, 1969.-24 с.
33. Бурно М. Е. Терапия творческим самовыражением: Отечественный клинический психотерапевтический метод. Учебно-практическое пособие по психотерапии и психологическому консультированию. 4-е изд., испр. и доп. – М.: «Альма Матер»; «Академический Проект», 2012.-487 с.
34. Золотовицкий Р. А. Организационная арттерапия и тренинг = Organizational arttberary: Социодрама и социометрия в работе с организацией.-М.: «Морено-Институт»; АРК «Бизнес Групп», 2003.-208 с.

35. Mastronardi V.M. I film che aiutano a stare meglio: Filmtherapy.-Roma: «Armando», 2010.-237 с.
36. Васютин А. М. Психоанимационная терапия, или Лечение болезней души и тела с помощью образных психотерапевтических фильмов.-Ростов-на-Дону: «Феникс», 2015. – 316 с.
37. Дудник Д.В. Ситуационно обусловленные психогенные психические расстройства у военнослужащих внутренних войск Министерства внутренних дел Российской Федерации в условиях воинской службы вне боевых действий и их лечение. Автореф... канд.мед.н. – Оренбург, 2007. – 26 с.
38. Кашук А.А. Суггестивные свойства телевидения. Автореф... канд. искусствоведения. – М., 2007. – 26 с.
39. Чикирис А.Г. Телевизионное вещание. Формирование зрительского восприятия. Автореф... канд.искусствоведения. – М., 2007. – 25 с.
40. Винникова Т.А. Моделирование механизмов понимания кинотекста. Автореф... канд. филол.н. – Барнаул, 2010. – 26 с.
41. Жабский М.И., Тарасов К.А. Развитие киноведения в институционально-контекстуальной перспективе // Культура и искусство. -2015.-1.-С. 16-31. DOI: 10.7256/2222-1956.2015.1.13481.
42. Лапин И.П. Как бы психология. Репортажи как документальное кино: Эссе. – СПб.: «Welcome», 2012.-159 с.
43. Михеева Ю.В. Игра в игре: музыкальные стилизации в кинематографе // Философия и культура. – 2014. – 11. – С. 1684 – 1689. DOI: 10.7256/1999-2793.2014.11.10617.
44. Сидорова Г.П., Шутая Н.К. «Мужской» характер и «женское» творчество кинорежиссеров-женщин // Культура и искусство. – 2015. – 5. – С. 511 – 519. DOI: 10.7256/2222-1956.2015.5.15822

МЕХАНИЗМЫ ФОРМИРОВАНИЯ И ПУТИ ПРЕДОТВРАЩЕНИЯ ИНДУКЦИИ ДЕСТРУКТИВНОЙ ИДЕОЛОГИИ В СРЕДЕ ПОДРОСТКОВ И ЮНОШЕСТВА ПРИ ВЛИЯНИИ СОВРЕМЕННОЙ МУЗЫКАЛЬНОЙ И КИНО-КУЛЬТУРЫ, ВИДЕОКОНТЕНТА ИНТЕРНЕТ

29 мая 2020 года Указом № 344 Президента Российской Федерации «Об утверждении Стратегии противодействия экстремизму в Российской Федерации до 2025 года» введена в использование уточненная редакция «Стратегии противодействия экстремизму в Российской Федерации до 2025 года» (далее – Стратегия). В документе предлагаются новые важнейшие формулировки, более точно описывающие явления деструктивной деятельности. Предлагается более широкое понятие «идеологии насилия» в дополнение к понятию «экстремистской идеологии», а также корректируется дефиниция понятия «радикализм»: «Экстремистская идеология – совокупность взглядов и идей, представляющих насильственные и иные противоправные действия как основное средство разрешения политических, расовых, национальных, религиозных и социальных конфликтов» [45, с.2]. «Идеология насилия – совокупность взглядов

и идей, оправдывающих применение насилия для достижения политических, идеологических, религиозных и иных целей» <...> «радикализм – бескомпромиссная приверженность идеологии насилия, характеризующаяся стремлением к решительному и кардинальному изменению основ конституционного строя Российской Федерации, нарушению единства и территориальной целостности Российской Федерации» [45, с.2].

Понятие «терроризм» в российском законодательстве также определяется через понятие «идеология насилия» [2]: «Терроризм – идеология насилия и практика воздействия на принятие решения органами власти, органами местного самоуправления или международными организациями, связанные с устрашением населения и/или иными формами противоправных насильственных действий» [39, с. 32]. Наиболее агрессивная форма терроризма при этом - «суицидальный терроризм» [39, с. 5].

Отмечается, что «угроза терроризма будет сохраняться до тех пор, пока существуют источники и каналы распространения экстремистской идеологии» [45, с. 5]. Важнейшей угрозой является распространение «мнения о приемлемости насильственных действий для достижения поставленных целей» [45, с.5].

Констатируется факт подверженности воздействию данной идеологии прежде всего со стороны молодежи и подтверждается необходимость «создания единой государственной системы мониторинга в сфере противодействия экстремизму», а также «эффективных мер, направленных на информационное противодействие распространению экстремистской идеологии» [45, с.8], совершенствования «процедуры проведения экспертизы материалов, предположительно содержащих информацию экстремистского характера» [45, с.10], принятия «мер, препятствующих возникновению пространственной сегрегации, формированию этнических анклавов, социальной исключенности отдельных групп граждан» [45, с.12], выявления «способов оказания экстремистскими организациями информационно-психологического воздействия на население, а также изучение особенностей восприятия и понимания различными группами людей информации, содержащейся в экстремистских материалах» [45, с.13], проведение «мониторинга девиантного поведения молодежи, социологических исследований социальной обстановки в образовательных организациях, а также молодежных субкультур в целях своевременного выявления и недопущения распространения экстремистской идеологии» [45, с.14-15].

В качестве ожидаемых результатов реализации Стратегии названы, в том числе, «уменьшение доли преступлений насильственного характера в общем количестве преступлений экстремистской направленности», «недопущение распространения экстремистских материалов в средствах массовой информации и сети «Интернет», «формирование в обществе, особенно среди молодежи, атмосферы нетерпимости к экстремистской деятельности, неприятия экстремистской идеологии» [45, с. 20, 21].

Степень изученности проблемы. В Российской Федерации в 1990-2010-е годы защищено несколько десятков диссертаций о проблемах насилия [26, 44],

агрессии [52] и экстремизма [5, 6, 37], в том числе их отражения в культуре [4, 9, 21, 36, 46, 52]. В исследованиях в том числе анализируется результат проявления идеологии насилия в культуре [24, 27, 47] и её влияния на состояние юношества [16, 23, 43, 53, 56] и дальнейшие процессы в социальной жизни, приводится классификации экранного насилия [47, 52], описываются формы институализации экстремизма в молодежной культуре [40, 42, 58].

Рассматривается взаимосвязь таких явлений, как агрессия, насилие, экстремизм, терроризм [2, 3, 10, 12, 13, 18, 19, 20, 25, 28, 32, 37, 38, 44, 57]. Репрезентации агрессии, насилия, экстремизма в культуре могут не только влиять на моральный климат общества и психику воспринимающих лиц, но и быть использованы в политической сфере. Отмечается, что обсуждение и изображение их в произведениях культуры имеет как психотерапевтическую (снятие страхов и формирование социальных ценностей), так и антисоциальную функцию (угроза реализации изображенных сюжетов). Известно, например, что рок-музыка конца 1980-х гг. готовила падение режима СССР, а кинофильмы о противоправной деятельности формировали специфический образ социальной реальности и условия для изменения государственного устройства.

Последствия роста агрессивности в 1990-е годы анализируются, например, в исследовании Т.А.Хагурова «Феномен агрессии в системе ценностей современного общества» [55]. Приводя статистические доказательства роста агрессии (высокий процент заключенных на 100 тыс. населения и высокий процент суицидов) [55, с. 9], автор рассматривает причины ценностной обусловленности агрессивного поведения [55, с. 7].

Противопоставляется антивитальная, неадаптивная идеология насилия и адаптивная, оборонительная витальная архаическая агрессия, присущая человеку (по Э.Фромму) [54, с. 9].

По Т.А.Хагурову, агрессия - «любые действия (либо намерения, не реализованные в действии по каким-либо причинам, но стремящиеся к этому), имеющие целью причинение ущерба или вреда (неважно - прямого или косвенного) другим, в независимости от характера преследуемой цели: обеспечение витальных интересов индивида, или же удовлетворение садистских черт характера» [55, с.10]. Автор приходит к выводу, что «гипертрофированные формы проявления агрессии в уголовно-правовой сфере российской действительности, детерминированы, в первую очередь, причинами культурно-идеологического плана: разрушение имеющихся в общественном сознании представления о дозволенном и недозволенном, воздействие распространяемых потребительских ценностей западного Постмодерна, распространение среди населения (при активной поддержке масс-медиа) криминальных культурных образцов, в которых агрессия, представлена одной из доминирующих ценностей» [55, с.14]. Феномен подростковой агрессии так же имеет «ценностную обусловленность, усугубляющуюся негативными последствиями кризиса социализирующей функции нашего общества, при активном внедрении в подростковое сознание западных культурных образцов» и связан со специфическими средовыми влияниями [55, с.14].

Истоки агрессии, как отмечает автор, находятся «в специфике ценностей современного общества», прежде всего в общей деструктивности культуры Постмодерна [55, с.17].

Если в 1990-е гг. центральным явлением была криминальная агрессия и агрессия в немногочисленных национальных сообществах, в настоящий момент происходит рост агрессии в среде юношества и автохтонного населения.

В российской и зарубежной междисциплинарной науке в данный момент сформировалось целое направление, изучающее проявления насилия в обществе. Анализ понятия «насилие» в его социологических дефинициях дан, например, О.Ю. Тевлюковой [48]. Насилие и агрессию с точки зрения психических процессов много лет изучает С.Н.Ениколопов [19].

Агрессия, являющаяся архаическим механизмом реакции индивидуума на среду и во многом влияющая на шансы его выживания в древнейшей культуре, имеющая психологические классификации (прямая, косвенная, вербальная и др.), применительно к описанию социальной реальности измеряется интенсивностью и продолжительностью [33, с. 126] и может быть разделена по функции и направленности на экспрессивную (непроизвольные вспышки гнева, ярости, не имеющей целевой напряженности), враждебную (сопровождается нанесением ущерба, применением насилия), инструментальную (представляет собой средство достижения цели).

По приемлемости для общества насилие подразделяется на «структурное – закрепленное в образе жизни, общественном мнении», «манифестное – насилие, осуждаемое и запрещаемое обществом», «личное – исходящее от одного лица и проявляющееся в его непосредственном поведении» [33, с.126].

Отмечается распространение течений, оправдывающих насилие, в разных сферах общества [20, с. 6] - в политике, философии, культуре, спорте. При этом повышается роль радикализма [20, с. 11], идеологически обосновывающего «применение насилия для решения различных проблем любого общества», «идеологии коренных перемен в обществе».

Возникают экстремистские течения, стимулирующие, оправдывающие, эстетизирующие насилие, фанатизм, опору на чувства, инстинкты [18, с. 56].

И отечественными, и зарубежными исследователями особо отмечается роль подражания, мимесиса в порождении и распространении насилия. При этом за данные процессы отвечают в психике архаические механизмы, которые при активизации плохо поддаются контролю: «У архаического человека нет иного способа реакции на насилие, кроме подражания. <...> Соответственно это ведет к эскалации насилия» [31, с. 79].

Характерной чертой эпохи является эстетизация насилия в культуре, прежде всего в визуальной, «экранной» [52], где насилие начинает рассматриваться как характерное и приемлемое проявление межличностных отношений, взамен незрелищным предлагаются зрелищные формы его репрезентации (натуралистичное насилие, насилие-«экшн», насилие-игра – карнавальное, натуралистическое и комическое, репрезентация садистского насилия) [52, с.15], этически обесцененные, ориентированные на непосредственно-чувственное мироощущение спонтанно-аффективные

проявления инфантильного человека при актуализации архаических пластов его сознания [52, с.7]. Отмечается, что помимо адаптации личности к социальным отношениям, демонстрация данных сцен имеет компенсаторную и гедонистическую функцию, функцию изживания социальных страхов и канализирования насилия в виртуальную сферу, а также отмечают идеологическую роль насилия [52, с. 9].

Эстетизация насилия идет через его поэтизацию, внесение комического начала, витализацию, архаизацию, через формирование чувства отвращения и через замыкание на сам образ насилия «как самодовлеющий знак» [52, с. 19 – 20]. Через образы насилия в экранных искусствах демонстрировалась деструкция мещанской морали в 1960-е гг., распад идеологии в 1990-е гг. [52, с. 21]. Как предполагает автор, в России изображение насилия на экране позволяет уменьшить невротизацию «общества риска», сдерживать агрессивные импульсы [52, с.23].

Терроризм также рассматривается как идеология пропаганды и оправдания насилия [2, 10, 13, 40]. Одной из детерминант террористической деятельности является коллективное насилие [39, с.4].

Изображение актов терроризма в культуре при этом выстраивается по законам архаического восприятия [4].

Результаты исследования насилия, агрессии и экстремизма в среде молодежи в последние десятилетия активно публикуются и в России, и за рубежом [8, 17, 24, 42, 58].

Анализ понятия «жизненная позиция» и инструментальное ее исследование у членов националистических организаций юношеского возраста с помощью батареи психологических тестов с опорой на теорию транзактного анализа Э.Берна проводят, например, С.В. Бонкало и Т.И.Бонкало [8].

Было установлено, что «делинквентное поведение молодых людей, согласно выявленным корреляционным плеядам, взаимосвязано с нарциссической, изолирующей и депрессивной позициями, тогда как позитивное отношение к себе, другим и окружающему миру в целом, напротив, обуславливает снижение склонности личности в отклоняющемся поведении» [8, с.71]. Отмечается, что «жизненная позиция членов молодежных националистических организаций в целом имеет деструктивный характер. Она характеризуется неустойчивостью, неосознанностью выбора, ценностной пустотой, неопределенностью жизненных целей, их суженными границами и гедонистической или фаталистической направленностью, личностно-центрированной ориентацией и нарциссическим, изолирующим или депрессивным отношением к себе и к миру в целом. Существует значимая корреляционная связь между склонностью личности к девиантному поведению и гедонистической и фаталистической направленностью ее жизненной позиции» [8, с.71].

Готовящая молодых людей к национализму «нарциссическая жизненная позиция, предполагающая построение жизни на основе модели «Я хороший – мир плохой», обусловлена прежде всего демонстративными эмоциями, отсутствием альтруистических и коммуникативных эмоций, негативным

восприятие окружающего мира, завышенной самооценкой, приводящей к эгоцентрическим тенденциям, потребностям и чувствам» [8, с.70]. Авторами было выявлено, что «нарциссическая жизненная позиция характерна для 62, 90% молодых людей – членов молодежных националистических организаций и 22, 58% социально адаптивных студентов – их сверстников. В экспериментальной группе 16, 93 % испытуемых – члены националистических организаций – были отнесены к личностям с изолирующей жизненной позицией. Изолирующая позиция, построенная на модели «Я плохой – мир хороший», обусловлена эмоциями обиды на свой прошлый жизненный опыт, неверием в себя и вместе с тем романтическими настроениями и амбивалентными чувствами, приводящими к исковерканной идентификации себя как «недостойного» и к сознательному уходу от реального мира. Подобная жизненная позиция не дает возможности для самореализации и самоидентификации молодых людей, препятствует их выходу на пределы собственной жизни, сиюминутных устремлений и желаний. Такая жизненная позиция положительно коррелирует с уровнем внушаемости личности, что свидетельствует о возможности трансформации у них социально ценностных ориентаций в псевдоценности» [8, с.70].

Также было выявлено, что «еще один тип негативно окрашенной жизненной позиции членов националистических организаций – это депрессивная жизненная позиция, обусловленная присутствием фаталистических эмоций, апатией, раздражительностью, невротоподобными состояниями, истеричностью и неверием в возможность изменить себя и окружающий мир» [8, с.70].

Авторы отмечают, что в качестве противодействия рекрутированию молодых людей в националистические организации «целесообразно в первую очередь формировать позитивный и адекватный их взгляд на мир, развивать позитивную, основанную на принятии себя и других, жизненную позицию» [8, с.71].

За последние двадцать лет десятки монографических исследований и учебных пособий посвящены противодействию распространения терроризма и экстремизма в молодежной среде [17, 29, 30, 34, 35, 39]. Важнейшим условием является анализ социокультурных моделей, влияющих на формирование и распространение данной идеологии [5]. Отмечается, что именно молодежь в силу черт мышления и поведения, максимализма и нигилизма, мировоззренческой неустойчивости и неудач в поисках самоидентичности, стремления к обновлению форм и способов жизнедеятельности, склонности к проявлению различных форм максимализма и протеста может быть средой для пополнения организаций, пропагандирующих идеологию насилия. Этому способствуют противоречия социокультурной, экономической, социальной, политической и духовной жизни России [5, с. 4]. Отмечается факт формирования нового поколения с особыми целеустановками и специфическими ценностями [5, с. 5]. Они проявляются в том числе в молодежной субкультуре [5, с. 5]. Молодежь находится в положении объекта социализации, подчинения и зависимости от взрослого поколения, в состоянии недостаточной определенности и незавершенности выбора смысложизненных ценностей, а потому не может в полной мере реализовать свой ресурсный потенциал. В

целом молодежи оказывается присуще мироощущение, связанное с разочарованием, пессимизмом, растерянностью, апатией, безнадежностью и др. [5, с. 9-10]. Агрессия при этом выступает как способ снять тревогу и получить мнимый выход из трудной ситуации через эмоциональный агрессивный взрыв. Проявляется тяготение к социальному экстремизму, социальному нигилизму и радикализму, нравственному релятивизму, склонность к крайним средствам способам достижения целей при завышенных социальных ожиданиях, неуправляемость процесса социализации и возможность существования групповых форм взаимодействия [5, с.12].

Актуальным направлением работы в сфере смысложизненных приоритетов и ценностей российской молодежи называется формирование позитивных социокультурных ценностей нового типа культуры ненасилия [5, с.179].

Площадкой для обсуждения проблем распространения и отображения насилия в обществе и культуре стали в том числе специализированные зарубежные периодические научные издания («Journal of Violence, Mimesis, and Culture», «International Journal of Conflict and Violence» и др.).

Зарубежные исследователи рассматривают, помимо проблем терроризма, также и проблемы репрезентации насилия в искусстве (не только визуальном), подчеркивая роль искусства в распространении идеологии насилия и дискутируя по вопросам оправданности мотивов агрессии и образов насилия в культуре.

Обсуждается вопрос о соотношении вреда и пользы от репрезентации насилия в искусстве - оно психотерапевтично и способствует снижению агрессии или, напротив, распространению ментальной «инфекции», росту агрессии.

N. Lawtoo, например, в двух работах [65, 66] обсуждает вопрос о связи изображения насилия с теорией катарсиса и проблемами бессознательного в античной и современной эстетике, в частности, пытается разъяснить двояко решаемый исследователями вопрос о том, насколько тесной и однозначной является связь между насилием в культуре и в мире, где доминирует данная вымышленная реальность (хотя и отличающиеся иногда повышенной реалистичностью); насколько аффект, возникающий при просмотре театральных постановок и кинофильмов с образами жестокости, а также от участия в видеоиграх, может выступать в качестве очищающей патологические проявления человека терапии, или формирование вымышленных представлений о ситуациях насилия способствует его распространению в социуме [65]. N. Lawtoo говорит о силе заражения, вовлечения [66]. Несмотря на то, что использование при работе с пациентом катарсиса, реакций на сцены насилия предназначено в теории психотерапии в качестве выхода для патологических, травмирующих переживаний в психике потребителя культуры, позволяет перевести их из бессознательного в сознание, повторно воспроизвести, переработать и избавиться от них, терапевтической практикой европейского специалиста успешность метода оспаривалась и в итоге от него отказались, как от запускающего процесс «миметического» инфицирования.

E. Brighi отмечает [62], что 1980-1990-е гг. в мировой культуре стали временем обиды и гнева, образы которых отражали крушение картины мира

человека, рост взаимной ненависти и экзистенциальной обиды, враждебности к другим и к миру в целом. Также E. Brighi приходит к выводу, что распространение терроризма было вызвано в том числе психологическими процессами, а именно – в эпоху продолжающегося мирового экономического кризиса рост губительных негативных эмоций и состояний гнева и ярости.

H. Oberpfalzerová, J. Ullrich, H. Jeřábek [67] рассматривают медицинское и социальное значение художественных историй и личных воспоминаний участников событий о насилии и терроризме, имевших место в исторической реальности. По мнению авторов исследования, данные произведения могут снимать психологическую травму социума и содействовать примирению групп, находившихся в конфликте. Отмечается, что инициатива создания художественных повествований может быть распространена на международном уровне, так как помогает устранить многие факторы, препятствующие примирению.

Целый том немецкого университетского журнала «International Journal of Conflict and Violence» в 2017 г. (том 11) посвящен проблеме насилия и ее описанию в социологии: Focus: Violence - Constructing an Emerging Field of Sociology (Фокус: «насилие - создание новой области социологии»).

E. Hartmann в преамбуле к выпуску журнала «Violence: Constructing an Emerging Field of Sociology» [64] отмечает, что насилие находится в центре внимания социальных наук и стало предметом новой области социологии как социальный факт. Меняются или должны измениться методы исследования явления и измениться тенденция рассматривать его как только моральную или политическую проблему.

R. Collins [63] рассматривает две модели насилия в историческом аспекте - эмоциональные конфликты переломного момента (на коротких отрезках времени) и рассеянные конфликты истощения (в длительные исторические периоды), а также стратегию действий осуществляющих насилие сторон. R. Collins отмечает, что чем сильнее выражается установка на эмоциональную силу конфликта, тем более уверенности в быстрой победе осуществляющей насилие стороны за короткой промежуток времени.

S.B. Bills в обзоре теоретических и эмпирических исследований актов насилия с точки зрения построения повествования и концептуальности [61] говорит о тесной связи между актами агрессии через убийство и через самоубийство, несмотря на различные интерпретации данных актов в религии, медицине и социальных науках. S.B. Bills вводит понятие направления потока агрессии и предлагает рассматривать вопросы формирования насилия, обращаясь и к сфере культуры.

N. Schils, A. Verhage [68] анализировали причины вступления молодежи в радикальные и террористические, экстремистские группы. Вопрос был изучен в Бельгии на основании полуструктурированных интервью с молодыми людьми, считавшими себя радикалами или экстремистами. Личные истории респондентов помогают выявить маршрут мировоззренческой радикализации и организации экстремистских групп через Интернет, в оффлайн, описать набор в них и их повседневную деятельность. Результаты исследования уточнили причины и пути

радикализации молодежи, включая процедуру рекрутирования (онлайн и оффлайн). Как оказалось, содержание идеологии не было первым стимулом для поиска сообщества. Более существенную роль играло общее недовольство обществом и поиск способов борьбы с ним.

Цели исследования: охарактеризовать образ деструктивной деятельности, предлагаемый подросткам и юношеству в Интернет-пространстве; описать систему психолого-педагогических методов взаимодействия с подростками и юношеством для исключения распространения деструктивных мировоззренческих тенденций.

Задачи исследования:

1) Провести анализ документального и музыкального (видеоклипы) видеоконтента – прежде всего на платформе «YouTube», отражающего деструктивные поведенческие паттерны и затрагивающие темы терроризма (русскоязычный материал).

3) Провести анализ причин обращения подростков и юношества к деструктивной ценностной парадигме и экстремистской/террористической идеологии.

4) Разработать рекомендации по организации своевременной комплексной помощи подросткам и юношеству в период взросления, выявлению и устранению причин возможного протестного обращения представителей данных возрастных групп к девиантным деструктивным мировоззренческим системам и их присоединения к деструктивным (в том числе террористическим) группам.

Материал исследования: представленные в аудиовизуальной культуре артефакты, являющиеся документальной записью событий или художественной конструкцией, отражающей образы насилия, а именно - музыкальные видеоклипы исполнителей различных течений, содержащие сцены насилия и популярные у подростков и молодежи; видеостримы компьютерных игр со сценами насилия; обнародованные документальные видеозаписи событий, связанных с экстремистскими действиями/ гибелью подростков и молодежи; художественные фильмы об аналогичных событиях на основе реальных или вымышленных событий.

Методика исследования: анализ содержания и структуры, причин психологического воздействия артефакта на реципиента.

1 Содержание контента

Особую роль в формировании образа деструктивного поведения в целом у молодежи, в том числе романтического образа насилия, и в наиболее отягощенном варианте - террориста и терроризма как явления - имеют произведения художественной, прежде всего массовой, культуры, распространяемые наиболее широко с помощью сети Интернет.

«Три кита» современной молодежной и массовой культуры – кино, музыкальная индустрия и индустрия компьютерных игр. По всем трем направлениям идет тиражирование не только образов приоритетных ценностей общества потребления, но и насилия. Отметим аудиовизуальный характер данных артефактов, то есть тот факт, что воздействие на потребителя идет сразу

с помощью нескольких сенсорных систем. Остановимся в данной работе на музыкальном видеоконтенте и киноконтенте (как документальном, так и художественном), а также записанных в форме видеороликов стримах компьютерных игр.

В качестве предварительной гипотезы можно отметить, что создание образа идет с установкой на сенсацию и на эмоциональную травму, передаваемый образ всегда неоднозначен (сообщение о нем имеет признаки амбивалентности, «двойного послания»), разрушая устойчивые представления подростков и юношества о добре и зле).

К числу исследованных видеоклипов относятся следующие произведения: «Террорист» ДДТ, «Иордан» Noize MC feat. Atlantida Project и др., «Антифриз» (2017) и «Ярость» (2017) Seryoga, «Ствол за пояс», «Обрез» (2019), «Прикури от ствола» (2017), «Армия» (2012) Ноггано, «Смерти больше нет» (2018), «Марш» (2020), «Плак Плак» (2020) и др. IC3PEAK, «Пироман» (2017), «Пуля-дура», «Панелька», «Крот» (2017) и др. Хаски, «360°», «Аqua» Элджея и др.

К числу исследованных относятся комментированные видеостримы игр «Morimiya Middle School Shooting» и других стримов аниматоров школьных расстрелов, комментированных в процессе игры русскоязычными пользователями, аналогичных продукции, размещенной на <http://www.columbinegame.com/>, «Grand Theft Auto V» (Rockstar Games), «Dota 2» (Valve), «Wiedźmin» (CD Projekt RED).

К числу исследованных документальных стримов (в случае, если они велись) и фильмов - журналистских репортажей относятся истории Кати Власовой и Дениса Муравьева из Струг Красных Псковской области (2016), Романа Шингаркина и Александры Соловьевой из Москвы (2018), Евгении Хасис и Николая Тихонова из Москвы (2009), Акбарджона Джалилова из Санкт-Петербурга (2017), Владислава Рослякова из Керчи (2018).

К числу исследованных художественных фильмов и пьес относятся «Заложники» (2017) Р.Гигинейшвили, «Диалоги убийц» (2018) Е.Сковороды, «Бесы» (2014) В.Хотитенко.

Исследована была также и эмоциональная реакция зрителей на данные артефакты на платформе «YouTube», проявившаяся в виде комментариев и «лайков».

Согласно наблюдениям, проанализированные артефакты относятся к общему, сюжетно единому пространству, понятийно и эмоционально-психологически неожиданно актуальному для подростков и молодежи. Данный контент востребован для просмотра на платформе «YouTube» и сопровождается множественными положительными оценками со стороны зрителей («лайками»).

Музыкальные клипы. Тема насилия охватывает различные современные музыкальные направления от рока до витчхауса. Как отмечал Т.Адорно, «очевидно, социальный смысл музыки раскрывается только постепенно — он скрыт, замаскирован, когда музыка появляется перед слушателем впервые. Он не выходит наружу непосредственно из самого явления объекта. <...> Как шифр социального музыку можно прочесть лишь тогда, когда эти моменты перестают

поражать, занимая передний план сознания, когда то, что является новым с точки зрения музыкального языка, перестает казаться порождением индивидуальной воли, но когда за манифестацией индивидуального начала уже чувствуется коллективное единство <...> Современные общественные конфликты запечатлеваются в новейшей музыке, но противятся своему осознанию» [1, с.155].

Все проанализированные музыкальные видеоклипы содержат образы насилия и/ или противоправной деятельности. Образ деятеля при этом или романтизируется, или маргинализируется с целью создания эмоционального шока, травмы. Присутствует апелляция к культурным стереотипам (Seryoga - «Ярость»), национальным образам (Ноггано - «Ствол за пояс»), люмпен-культуре (Хаски - «Пуля-дура», «Панелька»), культуре дауншифтеров (IC3PEAK - «Смерти больше нет»).

Тематика музыкальных произведений: грабеж и нанесение телесных повреждений (Хаски - «Пуля-дура» и др.); убийство (Seryoga - «Антифриз», Ноггано - «Прикури от ствола», IC3PEAK - «Смерти больше нет»); поджог (Хаски - «Пироман», Seryoga - «Антифриз», IC3PEAK - «Смерти больше нет»); военные действия и террористический акт в метро (Noize MC - «Иордан»); суицид (IC3PEAK - «Смерти больше нет»); воспевание ярости, агрессии как исторического прецедента, ретроспективные упоминания случаев обострения противоречий, разрешавшихся путем столкновений (Seryoga - «Ярость»); протест, неприятие жизни обывателей (ДДТ - «Террорист», IC3PEAK - «Смерти больше нет»); месть (Элджей - «360°»); тема наркотрафика (Ноггано - «Армия» и др.).

В клипах присутствуют образы, связанные с особой жестокостью. Происходит героизация убийства, нередко массового (Seryoga - «Антифриз», «Ярость» и др.), в том числе из мести (Элджей - «360°», Ноггано - «Прикури от ствола» и др.). Особую роль в клипах играет акт смерти (всегда есть в кадре или присутствует за кадром, подразумевается), изображенный подчеркнута натуралистично или с установкой на эмоцию отвращения (Элджей - «360°», IC3PEAK - «Смерти больше нет», Seryoga - «Антифриз» и др.). Эстетика клипов связана с установкой нанесения эмоциональной травмы, воздействия на психику сверхсильными раздражителями за пределами «добра и зла». Тот же прием используется в стримах и документальных съемках о реальных событиях и террористических актах.

Одновременно в клипах может присутствовать юмор, как правило, связанный с мотивами находчивости персонажей текста или клипа, находящих возможности обходить требования законодательства, нарушать законодательство, прежде всего в сфере оборота наркотических веществ. Происходит девальвация социальных ценностей и устанавливается приоритет ценностей противоправных.

При изображении в клипах актов поджога, разбоя, подготовки терактов, убийств на первый план у авторов клипов выходит протестная роль преступной деятельности. Источником этого архетипа в отечественной рок-культуре является образ террориста Ивана Помидорова, созданный в композиции

«Террорист» группы ДДТ, несколько десятилетий назад воспринимавшийся автором, вероятно, как иронический.

Опасность видеоконтента часто заключается в его амбивалентности. Например, текст клипа может быть пацифистским (Noize MC - «Иордан»), видеоряд – агрессивным, с изображением актов террора (в клипе Noize MC «Иордан» автор выступает и как персонаж-подрывник).

Суицид, сожалению, в музыкальных клипах также изображается как бунт, наряду с противоправной деятельностью, террористическими действиями и убийством.

Насилие в целом пропагандируется в клипах как устойчивая, исторически сложившаяся идеология (Seryoga - «Ярость»).

Таким образом, на подростка и юношество влияют образы, созданные негативно ориентированными по отношению к социуму харизматическими лидерами/ взрослыми. В центре сюжетов музыкальных клипов находится убийство (Ноггано - «Прикури от ствола», Элджей - «360°», IC3PEAK - «Смерти больше нет», «Плак Плак»), подготовка взрыва (Noize MC - «Иордан»), поджог (Seryoga - «Антифриз», IC3PEAK - «Смерти больше нет»), разбой и грабеж (Хаски - «Пуля-дура», «Пироман»), участие в наркотрафике (Ноггано - «Армия») и др.

Видеоигры. В Интернет-пространстве, в частности – на платформе «YouTube», распространена практика размещения записей пользователями пройденных ими «сражений» в компьютерных видеоиграх с комментированием действий в процессе игры. Сюжет однотипен: записи игр (видео-стримы) рассказывают о том, как герой от первого или от третьего лица убивает других персонажей игры, а также гибнет сам.

Например, русскоязычный стрим игры «Morimiya Middle School Shooting». Игрок выступает за террориста-одиночку, девушку. Дан её психологический портрет, описана судьба ее семьи (смерть матери и уход отца). Показала подготовка девушки к теракту, ее внутренние рассуждения. Игрок может регулировать действия террористки, он делает это в прямом эфире. Игрок комментирует по-русски весь процесс игры: от подготовки к шутингу и выбора оружия, до совершения самого теракта. Среди предметов вооружения для террористки как аллюзия присутствует и оружие, из которого проводился расстрел в школе Колумбайн.

В процессе игры «GTA 5», записи которой также востребованы пользователями платформы «YouTube», участник может выступать от имени как полицейских, так и организаторов теракта. Имеются голосовые комментарии игрока (часто одобряющего характера). Например, в записи «GTA 5. Прохождение игры в ролике «Террористы захватили метро!»» на канале MisterKey (2017 г.).

На платформе «YouTube» имеется большое количество записей игры «Dota 2», часто в устных комментариях игрока в ролике и в тексте под видеороликом присутствует нецензурная или военная лексика. Под роликами на каналах указываются лица, как правило, подростки, перечисляющие денежные средства игроку, ведущему стрим. Суммы разнятся от сотен до нескольких десятков

тысяч рублей, количество перечисливших денежные средства может составлять сотни человек.

Некоторые авторы каналов на платформе «YouTube» в иронической форме анализируют компьютерные игры и самостоятельно приходят к выводу о присутствии в их содержании явлений, запрещенных законодательством Российской Федерации, в частности в связи с наличием пропаганды терроризма и экстремизма, например в ролике «Майнкрафт и экстремизм» на канале Сыендук. Показательно, что ролик (по данным на июнь 2020 г.) имеет 6 300 негативных оценок («дизлайков») и 213 позитивных оценок («лайков»), а также 14 656 комментариев, большинство из которых включают негативную оценку российской законодательной практики.

Художественный мир компьютерных игр характеризуется общими сходными чертами (обычно они обозначаются как игры с «сеттингом» – имитирующими вымышленную реальность условиями; игры-шутеры, предполагающие стрельбу). Это героизация насилия, культ смерти (и стереотип бессмертности героя), подрывивание реальности мира (в том числе через условности «сеттинга»), аргументация оправданности насилия, юмористическая демонстрация остроумного и жестокого противоправного поведения некоторых персонажей, находчивости героя.

Помимо имеющихся условий («сеттинга») и «задания» игры, в качестве психологической причины насилия/ агрессии в пояснении к ней может называться самозащита в тяжелой жизненной ситуации через агрессию (например, предыстория девушки, героини японского шутинга и др.).

Таким образом, в среде пользователей компьютерных игр явление терроризма и насилия может не иметь негативной оценки, а борьба с терроризмом со стороны государства, напротив, может оцениваться негативно.

Представители данной культуры имеют доступ в Интернет, сформированное умение работать в команде, знания основных этапов и принципов организации как индивидуального, так и группового терактов или противоправных деяний (через тренировку в компьютерных играх, заменяющих симуляционное обучение, широко используемое в данный момент во многих профессиях, требующих сложных, сформированных до состояния навыка, действия).

В результате длительного использования в качестве досуга подобной продукции у игроков возникает тенденция к негативной самоидентификации.

Можно утверждать, что к настоящему времени сформировалась имеющая свои культурные манифестации агрессивная молодежная контркультура с хорошо развитой схемой социального взаимодействия, консолидации и с возможностью быстрого сбора колоссальных денежных средств для деятельности уже в реальном мире.

Очевидно, что вербовка представителей данной социальной группы представителями террористических организаций будет облегчена.

Документальные стримы и журналистские репортажи. Высокой популярностью (до нескольких миллионов просмотров и десятки тысяч положительных оценок – «лайков») могут пользоваться документальные записи

реальных событий с участием подростков и юношества, связанные с преступной деятельностью, или журналистские репортажи о них. Например, «Струги Красные (Псковская область), 15-летние девятиклассники Катя Власова и Денис Муравьев 14.11.2016» (URL: <https://www.youtube.com/watch?v=6aJv-ehS-dk>), «Недетский мир. Псковская трагедия. Специальный репортаж Ксении Кибкало» (URL: <https://www.youtube.com/watch?v=z13wVB-hs10>), «Псков. Страшная трагедия в Стругах Красных: двое подростков покончили с собой 14.11.16» (URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Xzبز4mnBZwY>), «Студент одного из московских колледжей зарезал преподавателя, а после совершил самоубийство» (URL: <https://www.youtube.com/watch?v=TTFXrC7eTXU>), «Сын бывшего депутата Госдумы 11-классник Роман Шингаркин и его подруга, ученица медицинского колледжа Александра Соловьева, покончили с собой» (URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Q-ibJmfvVz8>), «Погиб Роман Шингаркин» (URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Y2BeiFbvY7E>) и др.

Документальная видеопродукция может быть построена так, чтобы вызвать сострадание к персонажу, который в силу различных обстоятельств оказывается вовлечен в террористическую деятельность («Питер.4.03.2017» Л.Яппаровой и др.).

Театр и киноиндустрия. В современных художественных фильмах и драматургии, посвященных насилию и терроризму, источником сюжета может быть как литературное произведение (роман Ф.М.Достоевского «Бесы»), так и реальные события.

Характерным примером рефлексии о преступлениях, совершенных молодежью, является фильм Р.Гигинейшвили «Заложники» (URL: <https://start.ru/watch/zalozhniki>), получивший награды по двум номинациям на фестивале «Кинотавр» 2017, о реальных событиях в Грузии в 1983 г., связанных с попыткой захвата самолета семью молодыми людьми, имевшей большое число жертв. Фильм отличает неоднозначная оценка образов террористов, а также лиц, осуществляющих возмездие от лица государства.

Документальную основу текста в виде одиннадцатидневных записей прослушивания квартиры преступников имеет одноименный спектакль Театра.doc и пьеса «Диалоги убийц» Е.Сковороды (2018) о событиях 2009 г. – двойном убийстве в Москве, совершенном по указанию лидера неонацистской Боевой организации русских националистов (БОРН – запрещена в Российской Федерации) И. Горячева его сторонниками Н. Тихоновым и Е.Хасис (URL: https://tvrain.ru/lite/teleshov/experiment/dialogi_ubijts-478993/).

При прослушивании пьесы, в основу которой положены записи, ставшие доказательством причастности лиц к убийству в суде, происходит серьезная ценностная дезориентация потребителя данного продукта творчества.

В 2014 году режиссером В.Хотиненко была создана экранизация романа Ф.М.Достоевского «Бесы» о русском терроризме. Фильм собрал на платформе «YouTube» более миллиона просмотров каждой серии, тысячи положительных оценок. В центре сериала - романтический образ главного героя, идеолога терроризма Ставрогина, и образ его последователя Верховенского, Негативные образы, созданные Ф.М.Достоевским как пародия на русский терроризм,

приобрели благодаря данной экранизации неоднозначность, границы между добром и злом, созиданием, благородством и деструкцией размыты.

2 Психологические причины интереса юношества к данному контенту

Существенной психологической проблемой современного общества является раннее физиологическое взросление нового поколения и, с другой стороны, трудности его социализации, отражающиеся прежде всего в психоэмоциональной сфере, а также родительская депревания (нередко связанная с высокой занятостью взрослых) или ее противоположность – директивный стиль воспитания. Трудности социализации порождаются не только родительским стилям воспитания, но и существенными различиями между терминальными и операционными ценностями (по Г.Триандису), транслируемыми в обществе – как в образовательных организациях, так и в семье, порождающие когнитивный диссонанс у подростков и юношества. Воспринимаемые подростком амбивалентные «двойные послания» создают угрозу поведенческой и эмоциональной нестабильности. Молодое поколение теряет точку опоры, испытывает затруднения в формировании ценностно-мотивационной системы и жизненной позиции.

Одной из поведенческих черт подростков является, в частности, в силу гормонального созревания, зависимость поведенческих реакций от бомбардировки гормонами коры головного мозга. Эмоциональная нестабильность, склонность к агрессии в подростковом и юношеском возрасте связана также с большим объемом миндалевидного тела (подкорковой структуры мозга), вызывающей неконтролируемые проявления агрессии.

В силу особенностей этапа физического и психического развития (максимализм, категоричность, обостренное чувство справедливости, эмоциональная неустойчивость, отсутствие страха смерти, отсутствие сформировавшейся мотивационно-ценностной системы, ресурс высокой физической активности, интерес к экстремальному, конфликтогенность и др.) не поддержанные в своей «беде» подростки и юношество в ситуации вовремя не распознанных специалистами проблем социализации становятся особенно уязвимыми для влияния деструктивных мировоззренческих тенденций. Данные влияния осуществляются оказывающими «альтернативную» поддержку носителями деструктивного мировоззрения, нередко – «харизматическими лидерами» (часто людьми акцентуированными, находящимися в пограничном состоянии), на представителей указанных возрастных групп как неконтролируемо, спонтанно – путем индукции собственных специфических эмоционально-психологических состояний и ценностей (в том числе через художественное творчество и моду, путем распространения определенной информации или ее особой мотивационно-эмоциональной оценки с использованием средств передачи информации), так и целенаправленно – с целью формирования групп с противоправными целями деятельности, характеризующимися деструктивным поведением и установкой на причинение физического, материального либо иного ущерба личности.

Необходимо принимать во внимание, что в момент выстраивания социализации у подростка (еще дошкольника) формируется базовая модель взаимоотношения с миром, социумом (жизненный сценарий), известная в самом общем виде по моделям Э. Берном («я хороший – мир хороший», «я хороший – мир плохой», «я плохой – мир хороший», «я плохой – мир плохой») [7].

В силу трансформационных процессов в обществе [14, 15, 22, 41, 49, 50, 51] (прежде всего вызванных сменой общественно-политической формации) процесс социализации подростков и юношества, традиционно связанный на каждом этапе взросления с решением одной из задач (и при решении ее – успешный), стал усложнен, возрастные задачи социализации оказываются нерешенными вовремя, а потому на психику взрослеющих людей падает двойная и тройная нагрузка.

Формирование базовой модели отношения к миру двух типов - «я хороший – мир плохой», «я плохой – мир плохой» - ведет подростка в дальнейшем к агрессивным действиям по отношению к социуму, а также к деструктивному или зависимому поведению, может подтолкнуть как к самоизоляции, социофобии, так и к вхождению в антисоциальные группы с деструктивной, в том числе террористической, идеологией. Это отмечают в том числе и исследователи жизненных позиций молодежи, принадлежащей к националистическим организациям [8].

Пятая стадия социализации по Э.Эриксону (подростковый и юношеский возраст - 11–20 лет) становится временем формирования идентичности [59, 60]. В данный период является существенным влияние негативных примеров или образов, имеющих особую харизму для подростка. При кризисе идентификации подросток может усвоить негативную идентификацию или идентификацию с членами деструктивной общности.

Исполнители музыки – творческие, независимые, конфликтующие – лучше всего соответствуют образцу для формирования подобной идентичности. Воздействие звука, ритма, визуального ряда, создаваемых образов создает эффект катарсиса, сильного эмоционального воздействия. К числу почитателей данных исполнителей присоединяются подростки и юношество с проблемами социализации и несформировавшейся идентичностью. Данное творчество на определенном этапе может быть поддерживающим в кризисной ситуации, однако почитатели таланта нередко повторяют судьбу самих исполнителей. Показателен пример с американской группой «Linkin Park». Ее солист, Честер Беннингтон, переживший насилие в детстве, многих почитателей спас своей музыкой от кризиса, но закончил жизнь, вернувшись в зрелом возрасте в аутодеструкции и суициду. В 2000-е годы у молодежи была популярна отечественная группа «Король и шут» и её солист Михаил Горшенёв, погибший от приверженности алкоголю и морфину в 39 лет.

Прогноз жизни многих музыкантов с темами агрессии в творчестве, несмотря на популярность у определенных возрастных групп их творчества, к сожалению, без помощи специалистов, почти однозначен.

К дефектной социализации подростков и юношество, таким образом, толкает ряд причин. Прежде всего – существенное социальное и имущественное

расслоение [40, 49, 50, 51], тяжелые условия формирования и жизни в семьях, негарантированное получение конкурентноспособного образования, а также негарантированность в случае высокой успеваемости и хорошего образования, профессиональных навыков наличия стабильного и ожидаемого уровня благосостояния. Существенный процент молодежи в возрасте до 20 - 21 года находится в зоне риска в части формирования адаптивной жизненной позиции. Учитывая высокую плотность общения среди подростков и юношества и наличия средств общения с помощью Интернет, представители данных групп имеют возможность находить и получать информацию, объединяться в группы по интересам и ценностным ориентациям. Еще одна часть подростков и молодежи, находящаяся в зоне риска, - это находящиеся не только в социальной, но и в родительской депривации дети из семей, имеющих высокий уровень дохода, но характеризующихся в целом атмосферой эмоциональной холодности в быту, прежде всего по отношению к детям. Данные представители молодого поколения имеют доступ к техническим средствам, неконтролируемое свободное время и риск ухода в деструктивные мировоззренческие системы в силу протеста.

Таким образом, социальная и семейная депривация, доступ к техническим средствам, высокий уровень чувства справедливости, отсутствие страха смерти, высокие когнитивные навыки делают эти две группы подростков и юношества уязвимыми по отношению к разрушительным влияниям извне, прежде всего к влиянию идеологии насилия, в том числе - электоратом для рекрутеров экстремистских групп.

Желание заявить о себе и своих страданиях, пусть и ценою жизни, – потребность многих разочарованных в мире, своих возможностях и своем будущем подростков. Желание мести миру, обида на взрослых, отсутствие долговременного планирования жизненного пути, депрессия толкает таких молодых людей либо на акт неповиновения и бунта в творчестве, либо на доступные им акты деятельности в реальности. Отсюда возникает протестное творчество, а также протестные действия – в терминальном проявлении включающие аутодеструкцию, суицид, шутинги и др. В эту парадигму вписывается и интерес к террористическим и экстремистским группам. В случае наличия дефектов в социализации (тяжелое положение семьи, алкоголизованные или отстранившиеся родители, невозможность получить хорошее образование, неприятие в микросоциуме школы и класса, отсутствие друзей или затруднения в реализации контактоустанавливающей функции, склонность к гемблингу, одиночество, наличие обсессивно-компульсивных расстройств и вредных привычек) возникает как самозащита в том числе тяготение к ортодоксальной и крайней идеологии. Подобная идеология воспринимается как способ ощутить свою силу, избранность, возможность влиять на мир. Происходят поиски сильного, харизматичного, успешного в глазах почитателей лидера вне семьи.

Идеологическая основа русского терроризма XIX века молодому поколению, как правило, не знакома (террор народников изучался в советской школе, а в последствие исчез из учебников история), не знают они и имена

анархистов М.А. Бакунина, П.А. Кропотника и др. Сведения об идеологии насилия приходят к молодому поколению через артефакты массовой культуры (музыкальное и киноискусство, компьютерные игры и др.).

Ситуация 2010-х гг. в среде молодежи повторяет ситуацию перехода России к иным общественно-политическим формациям в середине XIX в. и в 20-е годы XX в. Данный факт подтверждают сходные образные системы, присутствующие в художественных произведениях, а именно – наличие «депрессивных» сюжетов, изображение «тупика» для молодого героя. В середине – второй половине XIX в. Это, например, «Очерки бурсы» Н.Г.Помяловского, «Неточка Незванова», «Подросток», «Преступление и наказание» Ф.М.Достоевского, в 1920-е гг. – «Гибель Егорушки», «Месть» Л.М.Леонова, «Педагогическая поэма» А.С.Макаренко. Во второй половине XX в. – начале XXI в.: «Школа для дураков» А.В.Соколова, «Чучело» В.К.Железникова и др. В советское время произведения для детей и юношества очень редко открывали действительность травмирующую, неприемлемую для подростка. В основном художественная культура старалась показать позитивный образ разумного мира, существующего вокруг подростка.

В ситуации преобладания «двойных посланий» в семье или обществе, этический образец могло дать только искусство, высказывание в котором должно было стать однозначным и четко разделяющим положительное и негативное, доброе и злое. Данные характеристики были присущи художественной культуре социалистического реализма, однако культура постмодернизма конца XX - начала XXI вв. не ориентирована на конструирование гармоничной модели мира.

Молодежная культура и видение молодежью мира всегда отличалось протестностью. Однако, как правило, такая модель мира имела идеологическую основу, то есть взамен разрушаемого, отвергаемого, молодежь выдвигала некие иные идеалы, например революционные, социалистические, свободы личности и т.п. Особый период – 1990-е годы, когда существенную роль в изменении государственного строя сыграло музыкальное протестное искусство – рок-музыка, с помощью которой в том числе был разрушен советский строй. Аналогичный феномен, но не с конструктивными установками на будущее, а с деструкцией, образом тупика, присутствует в молодежной культуре сейчас, спустя более двадцати лет.

Необходимо отметить, что роль автора в культуре сейчас, благодаря наличию Интернет-аудитории, выполняет сам подросток. Современная культура – это уже не только творчество профессионалов, но и вполне востребованное творчество подростков и юношества. Прецеденты юных авторов были в истории мировой культуры. Но если, например, в 1920-е годы молодежь, как 22-летний Шолохов в романе «Тихий Дон», ставила глобальные вопросы бытия, то сейчас ее творчество отражает мировоззренческий кризис, ценностный тупик. В произведениях молодых, как правило, нет позитивной установки, идеологической программы.

Формы творчества охватывают прежде всего уже не слово, а музыкальный и видеотекст, а также деятельность, которая в XXI в. стала формой искусства,

образовав направление «акционизм» (что предполагает также распространение формы документальных видеостримов). Главной целью становится уже не воспитание через искусство, а самовыражение личности художника, нередко дезориентированной или обладающей деструктивными ценностями, возможно – утилитарными целями (продающаяся «поп-культура», ориентированная на популизм и приоритеты общества потребления с целью повышения доходности от продаж культурного продукта).

Новое искусство ориентировано на развлекательность или на нанесение эмоциональной травмы, шок, сенсацию. Более всего тяготеют к данному полюсу синкретичные виды художественного продукта, в первую очередь «экранно-звуковые».

Процессы в среде подростков и юношества в целом близки происходившим во второй половине XIX в. (описаны Достоевским) и в 20-е годы XX в. (описаны А.С.Макаренко и др.), возникает ситуация стигматизации подростков и молодежи, часто – феномен нового беспризорничества или эскейпизма, абсентеизма среди молодежи, перерастающих затем в асоциальное и антисоциальное поведение. Происходит негласное возвращение социума в целом к идеологии насилия тех лет. В середине-второй половине XIX в. – это идеология терроризма, затем переродившаяся в революционную идеологию большевизма, в 20-е годы XX в. – идеология военного коммунизма, революционного террора. В настоящее время при возвращении к капиталистической модели производства снижается значение личности человека, он и его труд воспринимаются как средство получения прибавочной стоимости и обогащения. Не имеющий возможности проявить себя в этой ценностной модели подросток бунтует против такой системы. Но в современном обществе, к сожалению, не сформированы методы и приемы педагогической работы (уровня К.Д.Ушинского, А.С.Макаренко, В.А.Сухомлинского, С.Л.Соловейчика), чтобы данный бунт излечить и остановить.

3 Пути предупреждения влияния деструктивной идеологии: психолого-педагогическая работа

Основной пафос исследования состоит не в аргументации необходимости установления надзора за молодым поколением, а в своевременной помощи ему для исключения разрушительных для личности и общества последствий усвоения деструктивной идеологии.

Комплекс мероприятий может включать как работу с потребителями деструктивного Интернет-контента - подростками и молодежью, так и с создателями контента.

При работе с юношеством необходимо своевременно выявлять проблемы как самих подростков и молодежи, так и воспитывающих их семей, осуществлять компетентную психолого-педагогическую поддержку.

Необходимо исследовать уровень агрессии у подростков и юношества, понимая, что акцентуированные и эмоционально нестабильные реципиенты

легче усваивают деструктивную идеологию и ее образцы, тиражированные в культуре.

Уровень агрессии лица, прямой или косвенной, выражаемой в действиях, вербально и в намерениях, в любого типа художественных высказываниях, может быть с целью прогностики поведения предварительно изучен через тестирование. К используемым тестовым методикам (метод изучения агрессии и враждебности А.Басса – А.Дарки (BDHI), методы изучения акцентуаций личности К.Леонгарда - Г.Шмишека, методики изучения копинг-стратегий Р. Лазаруса (WCC) и психологических защит личности Г.Келлермана – Р.Плутчика (LSI) и др.) должен обязательно прилагаться анализ «анамнеза жизни» (Anamnesis vitae) респондента, изложенного, например, в виде рассказа о себе, периодически проводящихся интервью.

Может быть востребована (с адаптацией) методика Миннесотского многофакторного опросника (MMPI), методика выявления ценностно-мотивационных ориентаций личности (М.Рокич, Ш.Шварц, Г.Триандис) и др.

Эмоциональная нестабильность молодежи и мотивирующие на деструкцию образцы искусства толкают к преступлениям - в состоянии аффекта или под влиянием навязанного образца.

Необходимо сотрудничество с представителями творческой элиты, культуры андерграунда, с представителями независимой и «народной» журналистикой, то есть создателями контента, в части как их поддержки, так и рекомендаций по содержанию видеоконтента.

Большинство лиц, развивающих деструктивные мотивы в творчестве, имеют дефекты социализации, выраженные акцентуации, могут находиться в пограничном состоянии. Репликация, тиражирование их творчества приводит к вовлечению и их почитателей в дальнейшем в противоправную деятельность, к усвоению дефектного представления о реальности и даже к формированию индуцированного психоза.

В фильмах, репортажах, клипах, создаваемых для молодежи и подростков, следует рекомендовать исключить наличие «двойных посланий» в оценке преступлений, связанных с насилием.

Необходимость данных мер подтверждается обилием положительных оценок потребителями деструктивных роликов, клипов и иных видеосюжетов, наличие специфических поисковых запросов пользователей в связи с организацией противоправных действий в сети Интернет и тот факт, что очень большая часть активности подростков и юношества остается скрытой (отсутствие доступа к данным WhatsApp, Viber, Facebook и т.п.)

В культуре, в условиях Интернет-блогов и видеоплатформ приобретающей нелимитированный доступ к своему потребителю, необходимо изживать постмодернистскую установку на культ насилия, по возможности маргинализируя образцы, пропагандирующие насилие, устраняя моду на харизматичный образ творческого человека с депрессивными установками и нестабильным психо-эмоциональным состоянием.

Необходимы в отдельных случаях заключения на культурный продукт не только специалистов в данной области культуры, но и психолого-

психиатрической службы, а также блокировка не только экстремистских произведений, но и произведений, угрожающих психическому здоровью подростков и юношества.

Совершенные юношеством и подростками деструктивные действия часто имеют связь с сюжетикой и тактикой компьютерных игр. Востребованы в данном контексте исследования воздействия компьютерных игр на уровень агрессии пользователей [11]. Если в социальном мире подростку некомфортно, он выбирает бегство в симулированный мир «сеттинга», стирающий грань между реальностью и вымыслом, благодаря визуальным технологиям, помогающий сформировать навыки взаимодействия и стратегического мышления, а затем переносит их в социальную реальность. Необходимо описать механизмы данного влияния.

Психологам школ и служб социально-психологической помощи населению необходимо иметь психологический паспорт личности учащихся, а в случае проблем у подростков и юношества в поведении и в учебе – аналогичные исследования семей.

Минимальным набором для тестирования могут быть ММРІ, тест на акцентуации личности К.Леонгарда – Г.Шмишека, тест «совладающего поведения» (копинг-стратегий) Р.Лазаруса (WCC), тест диагностики психологических защит личности Г.Келлермана – Р.Плутчика (LSI), тест изучения агрессии и враждебности А.Басса – А.Дарки (BDHI), тест ценностных ориентаций личности М.Рокича – Ш.Шварца, тесты на выявление значимых негативных и позитивных стимулов личности, профориентационные тесты для юношества. Должна проводиться групповая работа с целью «проигрывания» и разрешения психологических проблем подростков и юношества и их семей, с целью предупреждения ухода в негативизм, агрессию, для помощи в самореализации позитивными способами.

В случае обнаружения у респондента в результате применения инструментальных методов высокого уровня агрессии, с целью выявления факторов, потенциально вызывающих эмоциональные всплески и состояния аффекта, должны отдельно исследоваться значимые психоэмоциональные стимулы личности – как позитивные, так и негативные.

Со стороны психолого-социальных служб необходима ранняя диагностика проблем в семье ребенка с высоким уровнем деструктивности и агрессии. Должны иметься также полномочия и инструменты помощи подобным семьям.

Может быть востребован институт наставничества: подростку с высоким уровнем агрессии и конфликтами в семье необходим значимый Другой взрослый, человек-образец, из числа успешно реализовавших свой жизненный путь, способный вызвать доверие. Позитивный пример жизни наставника поможет сформировать позитивные ценности, усвоить успешные стратегии адаптации и социализации. Подросток и молодой человек должен понимать, кто профессионально окажет помощь и поддержку и тяжелых жизненных обстоятельствах, иначе он обратится к значимому взрослому, который даст оружие, наркотики или подтолкнет к ситуации, в которой можно их получить.

Необходимо длительное наблюдение за судьбами подростков и юношества с высоким уровнем агрессии и дефектной социализацией со стороны специалиста или значимого Другого. В исключительных случаях необходим комплекс психиатрической (медикаментозной) и психотерапевтической помощи со стороны специалистов. С этой целью необходимо наличие специалиста по подростковой и юношеской психиатрии в школьном штате и в иных учебных заведениях. Востребовано также наличие профессиональных психиатров в коллективах специалистов, работающих с контентом Интернет.

Примечания

1. Адорно Т.В. Избранное: Социология музыки. – М.: СПб.: Университетская книга, 1998. – 445 с. - С.155.
2. Антонова Е. Ю. Терроризм как идеология насилия// Вестник Дальневосточного юридического института МВД России. - 2018, № 2. - С. 69-74.
3. Апажева С.С. Экстремизм в молодежной среде/ С. С. Апажева, М. И. Барзбиев, Х. К. Геграев. - Нальчик: Изд-во КБГУ, 2017. - 190 с.
4. Артюх А. В. Феномены насилия и терроризма в культуре: Философско-антропологический контекст взаимоотношения. Дисс... канд. филос. н. - Белгород, 2013. - 143 с.
5. Афанасьева Р.М. Социокультурные условия противодействия экстремизму в молодежной среде. Дисс. канд. филос. н. М., 2007.
6. Башкатов О. В. Насилие как социокультурный феномен: Дисс... канд. социол. н. - Саратов, 2001. - 189 с.
7. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. – СПб: Университетская библиотека; М.: АСТ, 1997. - 248 с.
8. Бонкало С.В., Бонкало Т.И. Особенности жизненной позиции членов молодежных националистических организаций// Системная психология и социология. - 2015. - № 3(15). - С.63-72.
9. Борисов С. Н. Практики насилия в культуре: Философско-антропологическая рефлексия. Автореф. дис. ... д-ра филос. н. - Белгород, 2013. - 47 с.
10. Букреев В. И. Человек агрессивный: Истоки международного терроризма. - 2-е изд., стереотип. – М.: Флинта: МПСИ, 2011. - 334 с.
11. Видеоигры: Введение в исследования/ А. С. Ветушинский, А. С. Салин, Е. В. Галанина и др.; ответственный редактор Е. В. Галанина. - Томск: Издательский дом Томского гос. ун-та, 2018. - 394 с.
12. Гишинский Я. И. Социальное насилие/ РГПУ им. А. И. Герцена, Санкт-Петербургский центр девиантологии. - 2-е изд., испр. и доп.. – СПб.: Алетейя, 2017. - 210 с.
13. Горбунов К.Г. Психология терроризма. - Омск: Изд-во ОмГУ, 2007. - 315 с.
14. Горшков М.К. Российское общество как оно есть: Опыт социологической диагностики. – М.: Новый хронограф, 2011. – 672 с.
15. Горшков М.К., Шереги Ф.Э. Молодежь России: Социологический

портрет. – М.: ЦСПиМ, 2010. – 592 с.

16. Гутгенбюль А. Зловещее очарование насилия: Профилактика детской агрессивности и жестокости/ Пер. с нем. Н. Скородума. - 2-е изд. – М.: Когито-Центр, Типография "Наука" РАН, 2006. - 173 с.

17. Деев С. Ю. Формы и методы противодействия распространению идеологии экстремизма и терроризма среди молодежи. Роль и задачи образовательных организаций. - Элиста: ИКИАТ, 2018. - 106 с.

18. Дорожкин Ю.Н. Терроризм как социально-политическое явление/ Ю. Н. Дорожкин, Л. О. Изилиева. - Уфа: Вост. ун-т, 2005. - 119 с.

19. Ениколопов С. Н. Агрессия в обыденной жизни/ С. Н. Ениколопов, Ю. М. Кузнецова, Н. В. Чудова. – М.: РОССПЭН, 2014. - 492 с.

20. Залиханова Л.И. Преступления экстремистской направленности: уголовно-правовые и криминологические аспекты. – М.: Юрлитинформ, 2014. - 275 с.

21. Зимбули А.Е. Культура и насилие: Этический анализ. Дисс... д-ра филос. н. – СПб., 2002. - 297 с.

22. Константиновский Д.Л., Вознесенская Е.Д., Чередниченко Г.А., Хохлушкина Ф.А. Образование и жизненные траектории молодежи: 1998 – 2008 годы. – М.: ЦСПиМ, 2011. – 296 с.

23. Костенко М. А. Детское насилие в образовательной среде: Феномен, природа, проблемы предотвращения и преодоления. - Барнаул: Изд-во Алтайского гос. ун-та, 2014. - 138 с.

24. Кошкин А. П. Восприятие студентами образа боевика-террориста/ А. П. Кошкин, В. А. Жидких, А. В. Новиков. – М.: РЭУ им. Г. В. Плеханова, 2017 . - 36 с.

25. Красиков В.И. Насилие в эволюции, истории и современном обществе. – М.: Директ-Медиа, 2014. - 199 с.

26. Кропалева Т. Н. Роль насилия в генезисе противоправного поведения подростков. Дисс... канд. психол. н. – М., 2004. - 130 с.

27. Кугай А. И. Насилие в контексте современной культуры. - СПб.: Изд-во Рос. нац. б-ки, 2000. - 176 с.

28. Маковеев Д. В. Жизнь человека. Насилие и смерть: Аспекты социал.-филос. анализа. - Пермь: Перм. гос. техн. ун-т, 2004. - 185 с.

29. Механизмы и способы противодействия экстремистской идеологии в вузе: Методическое пособие/ Общероссийская общественная организация "Российский союз ректоров", СГОО "Ассоциация интеллектуально-творческой молодежи"; под общ. ред. М. Д. Мартыновой. - Саранск: Изд-во Мордовского ун-та, 2017. – 142 с.

30. Назаров В. Л. Профилактика экстремизма в молодежной среде. - Екатеринбург: Издательство Уральского университета, 2018. - 200 с.

31. Никонова С. Б. Конфликтология духовной сферы. – СПб.: СПбГУП, 2018. - 117 с. - С. 79.

32. Остроухов В.В. Насилие сквозь призму веков: Историко-философский анализ. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2003. - 189 с.

33. Павленок П.Д. Социальная работа с лицами и группами девиантного

поведения/ П. Д. Павленок, М. Я. Руднева. – М.: ИНФРА-М, 2010. - 183 с.

34. Профилактика терроризма и экстремизма в молодежной среде/ Кочубей М. А., Мареев П. Л., Смирнов А. А., Сутормина Е. В.; под общей редакцией А. П. Новикова; Антитеррористический центр государств - участников СНГ, Международный общественный фонд "Российский фонд мира". – М.: Русь, 2018. - 93 с.

35. Профилактика экстремизма и террористического поведения молодежи в интернет-пространстве: Традиционные и инновационные формы: Методическое пособие/ Авторы-составители: П. Н. Ермаков и др. – М.: Кредо, 2018. - 75 с.

36. Рейнгач А. Д. Феномен насилия в современном киноискусстве. Автореф. дис... канд. филос. н. - Москва, 1996. - 20 с.

37. Сальников Е.В. Экстремистское насилие в обществе: Феномен, сущность, стратегии социального бытия. – Дисс. д-ра филос. н. – М., 2014. - 358 с.

38. Сердюк Л.В. Семейно-бытовое насилие. Криминологический и уголовно-правовой анализ. – М.: Юрлитинформ, 2015. - 317 с.

39. Соснин В. А. Психология терроризма и противодействие ему в современном мире. – М.: Ин-т психологии РАН, 2016. - 341 с.

40. Социальная природа экстремизма: Монография/ О. Н. Писаренко, У. В. Болотова, М. Б. Янукян, Т. И. Толчинская. - Пятигорск: РИА-КМВ, 2019. - 155 с.

41. Социальное неравенство и социальная политика в современной России/ Отв. ред. М.К.Горшков, Н.Е.Тихонова; Ин-т социологии РАН. – М.: Наука, 2008. – 423 с.

42. Социокультурные особенности молодежного экстремизма: Монография/ А. Р. Тузиков, Р. И. Зинурова, Э. Б. Гаязова, С. А. Алексеев. - Казань: КНИТУ, 2015. - 187 с.

43. Спирина А. В. Программа нивелирования отрицательных эмоциональных состояний у дошкольников, возникших под влиянием просмотра телепередач со сценами насилия, и формирования культуры телевосприятия. - Шадринск: Шадринский дом печати, 2007. - 91 с.

44. Столяров А.В. Информационная свобода и информационное насилие. Автореф. дис... канд. филос. н. – М.: МГУ, 2012. - 27 с.

45. Стратегия противодействия экстремизму в Российской Федерации до 2025 года (Утверждена Президентом Российской Федерации, Указ от 29. 05. 2020, № 344)

46. Сытых Е. Л. Роль и значение насилия в культуре. Дисс... канд. культурологии. - Челябинск, 2003. - 172 с.

47. Тарасов К. А. Насилие в зеркале аудиовизуальной культуры. – М.: Белый Берег, 2005. - 379 с.

48. Тевлюкова О.Ю. Насилие в социологии: Опыт теоретико-методологического анализа// Наука и мир. – 2015, № 7 (23). - С.181-183.

49. Тихонова Н.Е. Социальная стратификация в современной России: Опыт эмпирического анализа. – М.: Институт социологии РАН, 2007. – 320 с.

50. Тихонова Н.Е. Социальная структура России: теории и реальность. –

М.: Новый хронограф; Ин-т социологии РАН, 2014. – 408 с.

51. Тихонова Н.Е. Феномен городской бедноты в современной России. – М.: Летний сад, 2003. – 408 с.

52. Тропинина И.Г. Экранное насилие и способы его эстетизации в современной культуре. Автореф. дисс... канд. филос. н. Волгоград, 2012 г. 24 с.

53. Федоров А. В. Права ребенка и проблема насилия на российском экране. – М.: Директ-Медиа, 2013. - 405 с.

54. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности. - М.,1998. – 672 с.

55. Хагуров Т. А. Феномен агрессии в системе ценностей современного общества. Дисс. канд. социол. н. - Майкоп, 2000.

56. Чельшева И.В. Подросток и экранное насилие: Проблемы семейного воспитания. – М.: Директ-Медиа, 2013. - 210 с.

57. Чернова Г. Р. Психология и философия жестокости: Монография/ Ленинградский гос. ун-т им. А. С. Пушкина. – СПб.: ЛГУ им. А. С. Пушкина, 2007. - 103 с.

58. Экстремизм и этносоциальные конфликты в молодёжной среде полиэтнического региона: Опыт эмпирического исследования/ Кубанский гос. ун-т, ГУ МВД России по Краснодарскому краю; отв. ред. А. А. Остапенко; под науч. ред. Т. А. Хагурова. - Краснодар: Парабеллум, 2015. - 230 с.

59. Эриксон Э. Детство и общество. — Изд. 2-е, перераб. и доп./ Пер. с англ. — СПб.: Ленато, АСТ, Фонд «Университетская книга», 1996. – 590 с.

60. Эриксон Э. Идентичность: Юность и кризис/ Пер. с англ.; общ. ред. и предисл. А. В. Толстых. — 2-е изд. — М.: Флинта, МПСИ, Прогресс, 2006. – 352 с.

61. Bills C.V. The Relationship between Homicide and Suicide: A narrative and conceptual review of violent death// International Journal of Conflict and Violence (IJCV). Institute for Interdisciplinary Research on Conflict and Violence IKG, Bielefeld Univ, Germany. Vol 11 (2017) DOI: <https://doi.org/10.4119/ijcv-3088>

62. Brighi E. Sentiments of Resentment: Desiring Others, Desiring Justice. Contagion: Journal of Violence, Mimesis, and Culture. Michigan State University Press. 2019, Volume 26. Pp. 179-194. <https://www.muse.jhu.edu/article/729393>.

63. Collins R. Two violent trajectories on the micro-macro continuum: emotional tipping-point conflicts, and dispersed attrition conflicts// International Journal of Conflict and Violence (IJCV). Institute for Interdisciplinary Research on Conflict and Violence IKG, Bielefeld Univ, Germany. Vol 11 (2017) DOI: <https://doi.org/10.4119/ijcv-3096>

64. Hartmann E. Violence: Constructing an Emerging Field of Sociology// International Journal of Conflict and Violence (IJCV). Institute for Interdisciplinary Research on Conflict and Violence IKG, Bielefeld Univ, Germany. Vol 11 (2017). DOI: <https://doi.org/10.4119/ijcv-3092>

65. Lawtoo N. Violence and the Mimetic Unconscious (Part One): The Cathartic Hypothesis: Aristotle, Freud, Girard. Contagion: Journal of Violence, Mimesis, and Culture. Michigan State University Press. 25, 2018. Volume. Pp. 159-191. <https://www.muse.jhu.edu/article/698759>.

66. Lawtoo N. Violence and the Mimetic Unconscious (Part Two): The

Contagious Hypothesis: Plato, Affect, Mirror Neurons. Contagion: Journal of Violence, Mimesis, and Culture. 2019, Volume 26. Pp. 123-159. <https://www.muse.jhu.edu/article/729391>.

67. Oberpfalzerová H, Ullrich J, Jeřábek H. Unofficial Storytelling as Middle Ground Between Transitional Truth-Telling and Forgetting: A New Approach to Dealing With the Past in Postwar Bosnia and Herzegovina// International Journal of Conflict and Violence (IJCV). Institute for Interdisciplinary Research on Conflict and Violence IKG, Bielefeld Univ, Germany. Vol 13 (2019) DOI: <https://doi.org/10.4119/ijcv-3126>

68. Schils N., Verhage A. Understanding How and Why Young People Enter Radical or Violent Extremist Groups// International Journal of Conflict and Violence (IJCV). Institute for Interdisciplinary Research on Conflict and Violence IKG, Bielefeld Univ, Germany. Vol 11 (2017) DOI: <https://doi.org/10.4119/ijcv-3084>

ПРИЧИНЫ ВОСПРИИМЧИВОСТИ К НАСИЛИЮ В КУЛЬТУРЕ СО СТОРОНЫ МОЛОДЕЖИ И ПОДРОСТКОВ, МОЛОДЕЖНАЯ ПОЛИТИКА И МЕРЫ ЭФФЕКТИВНОЙ ПРОФИЛАКТИКИ

К третьему десятилетию XXI в. существенно выросли проявления агрессии и деструктивного поведения в подростковой и юношеской среде (буллинг и т.п.), а также в среде Интернет (троллинг, подростковое хакерство). Рост агрессии предсказуем в школьной и молодежной среде, особенно при отсутствии навыков самоорганизации у подростков и юношества, в том числе вследствие пандемии в связи с обилием неконтролируемого свободного времени и переходом на дистанционное обучение на достаточно длительный срок. В данной ситуации особенно необходимо своевременно выявлять и снижать воздействие на поведенческие реакции как физиологических и психологических причин, порождающих агрессию, так и источников для подражания в социуме и культуре, при восприятии которых у подростков и молодежи формируется представление о допустимости насилия как способа социального взаимодействия.

Российское законодательство о работе с молодежью. К сожалению, контроль государства над работой с молодежью в 2000-2010-е гг., за редким исключением, был снижен. Несмотря на отдельные успехи в формировании молодежного движения и в выработке единой ценностной системы, последовательная молодежная политика не была реализована. Содержание и эффект воздействия на формирующееся мировоззрение подростков и молодежи 1990-х – 2010-х гг. как в целом изменившейся социальной жизни и культуры, так и содержания используемых обновленных школьных и вузовских программ, в том числе в сфере гуманитарных дисциплин, специально не изучались. Исследования касались общей статистики или жизненных стратегий представителей молодого поколения [10; 20].

Государственная молодежная политика, в том числе в законодательной сфере, в эти годы подробно изучена [11]. Хотя реалии социально-экономической жизни, как и ценностно-мотивационные характеристики молодежи, претерпели за почти три десятилетия существенные изменения, ныне действующими являются разработанные в иных политико-экономических условиях законодательные акты о молодежи 1990-х гг., а как образцовый документ рассматривается утративший силу закон 1991 г. «Об общих началах государственной молодежной политики в СССР», Постановление Верховного Совета Российской Федерации «Об Основных направлениях государственной молодежной политики в Российской Федерации» от 3 июня 1993 г. № 5090-I и др. [15; 34; 29; 36].

Более 15 лет обсуждается и готовится к принятию Госдумой и утверждению Президентом Российской Федерации проект нового Федерального закона о молодежи и молодежной политике [16; 30]. Проанализированы ранее принятые аналогичные законодательные акты субъектов Российской Федерации о молодежи и молодежной политике [21]. На 2019 г. они имелись, например, в 78 регионах [32].

В статье 6 «Основные направления реализации молодежной политики» предлагаемого комитетом Государственной Думы проекта Федерального закона «О молодежной политике в Российской Федерации» последним пунктом указывается «предупреждение правонарушений и антиобщественных действий среди молодежи» [16], более в тексте проекта вопрос о противодействии распространению деструктивной идеологии в среде молодежи не поднимается.

Не проводя последовательно привития единой гуманистической общественно-ориентированной ценностно-мотивационной модели молодежи Российской Федерации, государство уже сталкивается с проблемой потери лояльности большого числа представителей молодого поколения, оттоком интеллектуальных молодых кадров, появлением протестных общественных организаций и штабов с участием молодежи, а также преступных или ведущих противоправную деятельность сообществ («НБП», «БОРН», «АУЕ», «Сеть» и др.).

Несмотря на наличие ответственности за преступления с несовершеннолетнего возраста и реализуемые меры их профилактики [33; 35], полностью эффективных преград распространению идеологии насилия в достаточно закрытой молодежной среде государство в полной мере установить не может. Утвержденные законодательно меры патриотического воспитания, вступившие в действие с 1 сентября 2020 г. [37], меры предотвращения распространения идеологии экстремизма и терроризма [31] в молодежной среде не охватывают всей адресной аудитории или отторгаются ею в связи с наличием альтернативных идеологических образцов и чужеродных влияний.

В результате влияния на подростков и молодежь образов и идеологии насилия к 2020 г. часть молодого поколения оказывается дезориентированной в морально-ценностных установках.

Данный процесс особенно заметен и опасен в связи с наметившимся в 1990-е годы падением рождаемости [27] и снижением количества населения в возрасте от 15 до 34 лет (согласно Всероссийской переписи населения) [8].

Анализ демографической динамики за 2000-е - 2010-е гг. по группе «подростки и юношество». Имеющиеся демографические данные показывают, что возрастная группа молодежи в течение еще ряда лет будет оставаться малочисленной в силу снижения рождаемости и наличия отрицательного естественного прироста населения в 1995 - 2011 гг. Показательно, что отрицательный естественный прирост населения наметился и в 2017 - 2018 гг.

Таблица 1. Показатели прироста населения Российской Федерации в 1990-2018 гг.

Компоненты изменения общей численности населения [27] (тысяч человек)						
Годы	Численность населения на 1 января	Изменения за год			Численность населения на 31 декабря	Общий прирост за год, процентов
		общий прирост	естественный прирост	миграционный прирост		
1990	147665,1	608,6	333,6	275,0	148273,7	0,41
1995	148459,9	-168,3	-822,0	653,7	148291,6	-0,11
1996	148291,6	-263,0	-776,5	513,5	148028,6	-0,18
1997	148028,6	-226,5	-740,6	514,1	147802,1	-0,15
1998	147802,1	-262,7	-691,5	428,8	147539,4	-0,18
1999	147539,4	-649,3	-918,8	269,5	146890,1	-0,44
2000	146890,1	-586,5	-949,1	362,6	146303,6	-0,40
2001	146303,6	-654,3	-932,8	278,5	145649,3	-0,45
2002	145649,3	-685,7	-916,5	230,8	144963,6	-0,47
2003	144963,6	-630,0	-888,5	258,5	144333,6	-0,43
2004	144333,6	-532,6	-793,0	260,4	143801,0	-0,37
2005	143801,0	-564,4	-846,5	282,1	143236,6	-0,39
2006	143236,6	-373,9	-687,1	313,2	142862,7	-0,26
2007	142862,7	-115,2	-470,3	355,1	142747,5	-0,08
2008	142747,5	-10,3	-362,0	351,7	142737,2	-0,01
2009	142737,2	96,3	-248,9	345,2	142833,5	0,07
2010	142833,5	31,9	-239,6	271,5	142865,4	0,02
2011	142865,4	191,0	-129,1	320,1	143056,4	0,13
2012	143056,4	290,7	-4,3	295,0	143347,1	0,20
2013	143347,1	319,8	24,0	295,8	143666,9	0,22
2014	143666,9	146267,3	...
2015	146267,3	277,4	32,0	245,4	146544,7	0,19
2016	146544,7	259,7	-2,3	262,0	146804,4	0,18
2017	146804,4	76,0	-135,8	211,8	146880,4	0,05
2018	146880,4	-99,7	-224,6	124,9	146780,7	-0,07

Снижение численности возрастной группы молодежи и подростков наблюдается по данным Всероссийской переписи населения 1989, 2002, 2010 гг. и на начало 2019 г. Видно, как снижение рождаемости к началу 2000-х гг. (0-5 лет) ведет через десятилетие к снижению количества подростков (10-14 лет), а к 2019 г. – количества молодежи трудоспособного возраста (20-25 лет).

Рис. 1. Возрастно-половая структура населения по переписи 1989 г. (тысяч чел.)
Возраст, лет

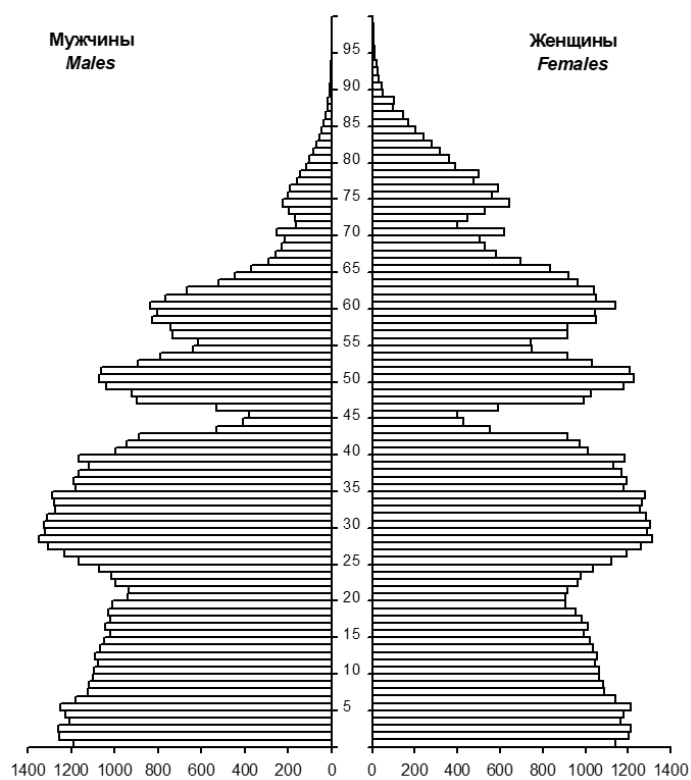


Рис. 2. Возрастно-половая структура населения по переписи 2002 г. (тысяч чел.)
Возраст, лет

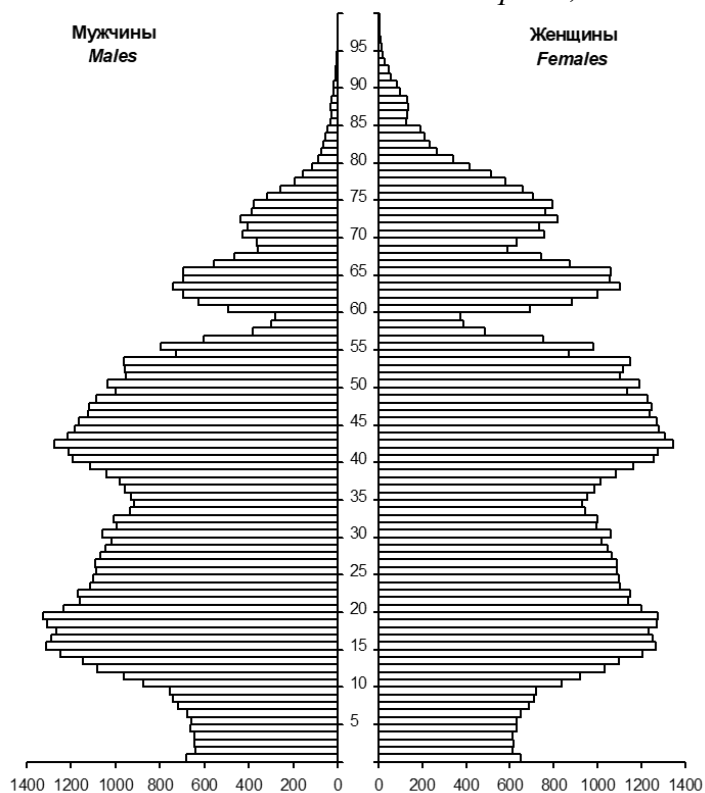


Рис. 3. Возрастно-половая структура населения по переписи 2010 г. (тысяч чел.)

Возраст, лет

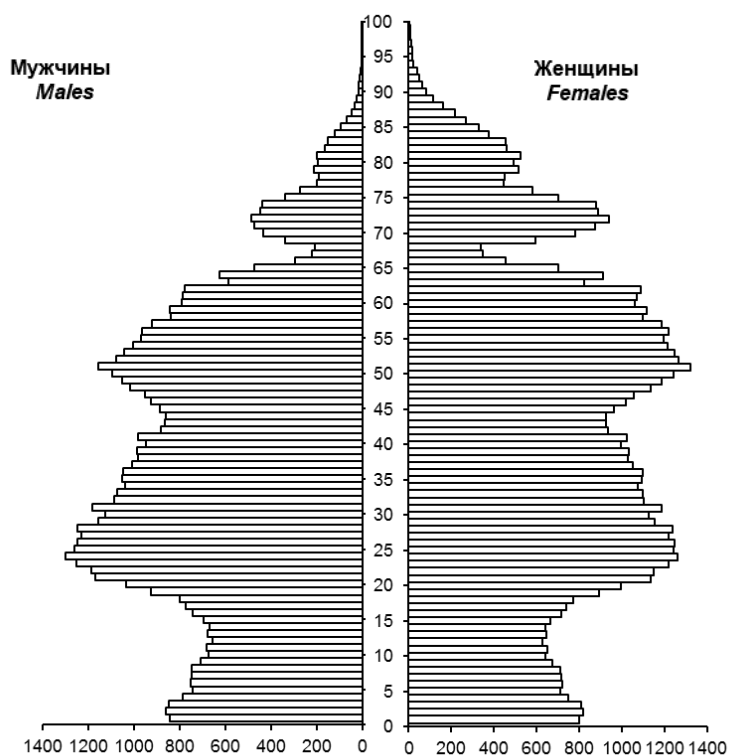
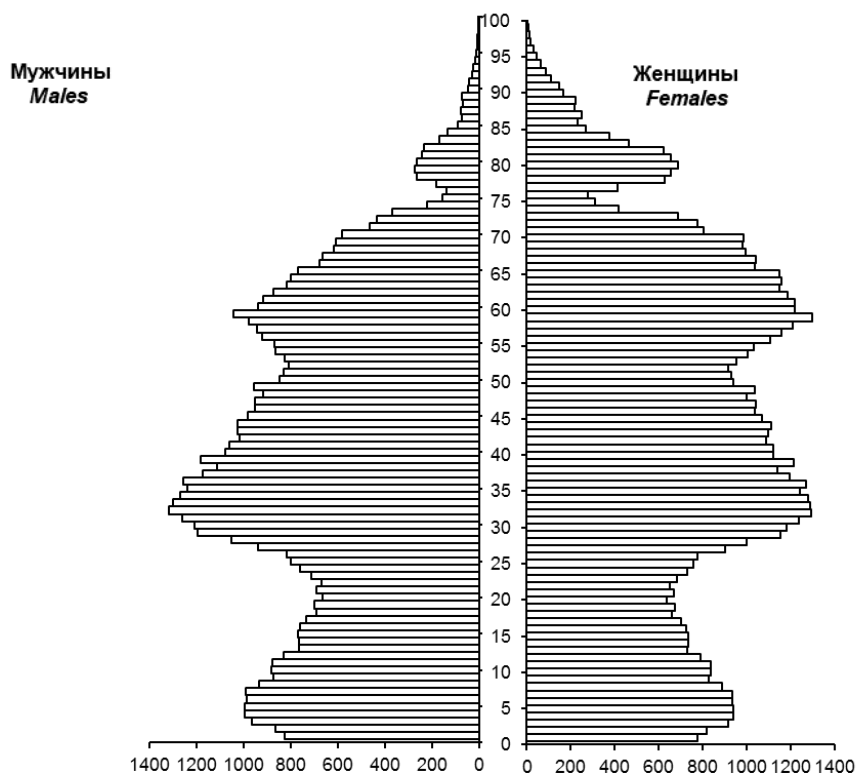


Рис.4. Возрастно-половая структура населения на начало 2019 г. (тысяч чел.)

Возраст, лет



Приведем также данные о численности населения Российской Федерации в возрасте от 14 до 35 лет за 2016-2018 гг. в динамике [38].

Таблица 2. Динамика численности населения Российской Федерации в 2016-2018 гг. по возрасту с 0 до 39 лет.

Численность населения Российской Федерации по полу и возрасту (0-39 лет) на 1 января 2017, 2018, 2019 гг.			
Возраст (лет)	2016 г.	2017 г.	2018 г.
0-4	9581740	9347026	9032433
5-9	8558662	8873083	9084875
10-14	7408271	7597511	7825171
15-19	6689989	6815936	6947343
20-24	7827731	7335814	7114068
25-29	11878430	11119860	10222039
30-34	12537448	12765648	12717613
35-39	11194479	11424758	11735359
15-34	38933598	38037258	37001063
Все население	146804372	146880432	146780720

Данные свидетельствуют о падении количества населения возрастной группы молодежи (15 - 34 года) за три года почти на 2 млн. человек. При этом в данной группе уменьшается количество 20 - 29-летних и растет количество 15 -19-летних. Кроме того, наблюдается рост количества детей дошкольного и раннего школьного возраста, а также 10 - 14-летних подростков. Данные факты свидетельствуют, что при существенном падении численности молодежи в целом, в ближайшие годы будет наблюдаться рост числа подростков, которые являются по умонастроениям самой радикальной возрастной группой общества.

Как отмечают исследователи, анализируя демографическую ситуацию в Российской Федерации с 1990-х к 2000-м гг., «сначала убыль населения России охватила детский контингент, численность которого стала уменьшаться с 1992 г. и к 2006 г. сократилась на 12 млн. человек; с 1998 г. убыль населения затронула пенсионный возраст (-1, 4 млн. человек за 1997 – 2005 гг.), и только численность населения работоспособного возраста продолжала расти. Однако 2006 г. – последний год этого роста. В 2007 г. возобновился рост числа пожилых и началась убыль населения в рабочем возрасте <...> если в прошедшем периоде соотношение между возрастными группами менялось в основном за счет снижения числа детей, то в предстоящем оно будет меняться за счет снижения числа лиц в рабочем возрасте» [6, с.47-49]. Обнаруживается, что «в 1990 - 2005 гг. снижение числа детей сопровождалось ростом численности взрослого населения, поэтому пропорции трех крупных возрастных групп менялись очень быстро <...> С

2001 г. в ней стали преобладать пожилые, а резкое падение показателя нагрузки детьми привело к снижению общей демографической нагрузки» [6, с.49-51]. По прогнозам, «к 2025 г. пирамида 2006 г. трансформируется за счет снижения численности молодых людей в возрасте 15-30 лет и увеличения численности пожилых <...> В результате к середине 2020-х гг. уровень общей демографической нагрузки превзойдет тот, что наблюдался в 1993 г., и вплотную приблизится к максимальному, наблюдавшемуся в начале 1960-х, но население будет гораздо старше, так как процесс его старения не прекратится» [6, с.52].

Как отмечается, «в целом изложенные демографами ООН результаты анализа компонентов изменения возрастной структуры убедительно свидетельствуют о том, что в условиях низкой рождаемости и низкой смертности старение необратимо и мы никогда не вернемся к молодой возрастной структуре населения, которую знали наши предки» [6, с.59]

Приведем средний вариант прогноза возрастной структуры населения Российской Федерации, данный Росстата до 2031 г. и актуальный на начало 2020 г. [38].

Таблица 3. Численность населения по отдельным возрастным группам (на начало года). Средний вариант прогноза Росстата до 2031 г.

Годы	Моложе трудоспособного возраста (0-15 лет)		Трудоспособного возраста		Старше трудоспособного возраста	
	тыс. человек	в процентах от общей численности населения	тыс. человек	в процентах от общей численности населения	тыс. человек	в процентах от общей численности населения
2012	23567,6	16,5	87055,2	60,8	32433,6	22,7
2013	24095,7	16,8	86087,3	60,1	33173,9	23,1
2014	24560,2	17,1	85079,3	59,3	33914,3	23,6
2015	24944,8	17,4	84058,9	58,5	34701,1	24,1
2016	25354,0	17,6	82928,8	57,7	35534,9	24,7
2017	25651,2	17,8	81994,2	57,0	36246,2	25,2
2018	25945,3	18,0	81075,2	56,3	36907,0	25,7
2019	26118,9	18,1	80296,5	55,8	37512,5	26,1
2020	26213,6	18,2	79659,0	55,4	38019,5	26,4
2021	26267,0	18,3	79009,8	54,9	38551,3	26,8
2022	26298,5	18,3	78500,3	54,6	38935,3	27,1
2023	26304,9	18,3	78083,6	54,4	39219,0	27,3
2024	26156,0	18,2	77826,4	54,3	39462,3	27,5
2025	25888,2	18,1	77722,2	54,2	39641,4	27,7
2026	25583,6	17,9	77560,6	54,2	39884,1	27,9
2027	25275,2	17,7	77462,7	54,3	40039,3	28,0
2028	24826,5	17,4	77482,5	54,4	40192,7	28,2
2029	24283,4	17,1	77588,6	54,5	40341,2	28,4
2030	23871,1	16,8	77530,5	54,6	40515,1	28,6

2031	23499,2	16,6	77311,1	54,6	40801,7	28,8
------	---------	------	---------	------	---------	------

Согласно приведенным данным, количество населения моложе трудоспособного возраста, а также трудоспособного возраста в перспективе и далее будет снижаться. Тренд на повышение количества населения моложе трудоспособного возраста отмечается прежде всего в промежуток с 2017 по 2023 гг.

Таким образом, количество молодежи в России в целом падает, но является высоким по сравнению с быстрее «стареющими» европейскими странами и США, в силу чего данная возрастная группа, с одной стороны, требует большего внимания в плане воспитания и формирования позитивной ценностно-мотивационной модели (иначе государство утратит ресурс развития и того немногочисленного молодого поколения, которое имеется), с другой стороны – может быть значимой общественной силой, в том числе конфронтующей с государственными институтами в случае приоритета альтернативных ценностей. Так, например, по данным Всероссийской переписи населения 2010 года, в 2010 году 66 млн. человек (или 91%) экономически активного населения в возрасте 15-72 лет составляли занятые в экономике, а 6, 3 млн. (или 9 %) приходилось на безработных. При этом среди безработных (на экономически активного населения) 2, 8 млн. (44 %) составляла молодежь в возрасте от 15 до 29 лет. [13, с. 48].

Школьное чтение как источник образов насилия. В настоящее время из молодежной и подростковой досуговой культуры оказалось почти полностью исключенным чтение. Вместе с тем, процесс руководства чтением детей, подростков и юношества был одним из основополагающих направлений воспитания в эпоху СССР. Происходил он через работу школ и библиотечных учреждений. Прежде всего, через формирование рекомендательных списков для чтения (как программного для каждого класса, так и летнего, внеклассного и т.п.), через контроль ознакомления с данной литературой посредством опроса на уроках, в том числе на уроках внеклассного чтения, через проведение читательских конференций, иных форм работы, позволяющих убедиться в ознакомлении с текстами произведений.

Данные формы работы и списки для чтения сохранены и в современной модели общего образования. Можно сказать, что с искусством слова подростки и юношество знакомятся сейчас прежде всего по данным спискам в школе (в том числе в специализированных школах, классах, гимназиях и т.п.), а также, в случае получения высшего гуманитарного образования, и в вузе.

Помимо школьного и вузовского рекомендованного круга чтения, существует и досуговая развлекательная литература, интересующая подростков и юношество. В числе подобных жанров – самодеятельные тексты-«фанфики», фантастика, литература ужасов, комиксы (в том числе с элементами интерактивности), детективы и др.

Помимо реальной жизни и взаимоотношений в семье и социуме, киноискусства, с первыми образами насилия подростки сталкиваются именно в школьной программе по литературе, в произведениях предназначенного для них круга чтения. Данные произведения рассматриваются подробно, по ним пишутся сочинения, в том числе итоговые, предваряющие Единый государственный экзамен.

Произведений с изображением насилия в числе рекомендательных списков или школьной и вузовской программы по литературе, как русской, так и зарубежной, имеется достаточное количество. Они представлены сейчас в программе и всего среднего звена, и старших классов. Не исключено, что именно данные произведения, наряду с увиденным в жизни во взаимоотношениях в семье и социуме, формируют у подростков первые представления о насилии как о допустимом явлении.

Помимо произведений архаичного сказочного жанра, с которыми знакомятся дети и подростки (некоторые народные русские сказки с элементами насилия, сказки братьев Гримм, В.Гауфа), и мифов разных стран, где насилие представлено особенно широко, ранние художественные образцы письменных текстов, изображающих насилие, школьники изучают, обращаясь к «Повести временных лет» («Повесть о разорении Рязани Батыем» и др.), к другим образцам исторического летописания или к эпическим произведениям, описывающим эпохальные события прошлого («Илиада» и «Одиссея» Гомера, труды античных историков и др.). В изобилии образцы насилия предлагает культура Средневековья с ее изображением военных и крестовых походов, судов инквизиции, рыцарского быта, взаимоотношений сюзеренов с простолюдинами и др. Широкий ассортимент образов насилия предлагает русская культура XVIII – XX вв., изображающая войны («Севастопольские рассказы», «Война и мир» Л.Н.Толстого, «Донские рассказы», «Тихий Дон» М.А.Шолохова и др.), жизнь крестьян и дворянский усадебный быт («Записки охотника» и романы А.И.Тургенева, поэзия А.Н.Некрасова, рассказы и повести В.В.Вересаева, рассказы и романы И.А.Бунина), горожан (романы Ф.М.Достоевского, поэзия А.Н.Некрасова), а затем революцию, продрозверстку («Барсуки» Л.М. Леонова и др.), коллективизацию («Поднятая целина» М.А.Шолохова и др.), Великую отечественную войну и Холокост («Черная книга» И.Эренбурга и В.Гроссмана, военная публицистика и драматургия Л.Леонова – «Нашествие», «Когда заплачет Ирма», «Письма американскому другу», стихи К.Симонова, А.Межирова, Б.Слуцкого и др.).

Не только образы, но и идеология насилия представлены во многих данных произведениях (летописные сказания о междоусобице и соперничестве русских князей и борьбе племен, изображение противостояния на Кавказе в XIX веке М.Ю.Лермонтовым, Отечественной войны 1812 года и русско-турецкой войны Л.Н.Толстым и др.) в том числе и через персонажей-идеологов (Ставрогин в «Бесах» Достоевского, Раскольников в «Преступлении и наказании», персонажи - идеологи революции).

Произведения о насилии в школе делятся на несколько групп в зависимости от тематики и мотивации проявлений насилия:

- 1) произведения о защите Отечества (изучаемые фрагменты «Повести временных лет», произведения Л.Н.Толстого, писателей и поэтов Великой Отечественной войны);
- 2) произведения о быте дореволюционной России, отражающие немотивированное насилие, присущее межклассовым отношениям («Песнь про купца Калашникова» М.Ю.Лермонтова, «Преступление и наказание» Ф.М.Достоевского, рассказы А.И.Тургенева, «Суходол» И.А.Бунина, рассказы и романы В.В.Вересаева и М.Горького);
- 3) произведения о революции и гражданской войне (М.А.Шолохов, М.А.Булгаков, Л.М.Леонов и др.);
- 4) произведения о социальных трансформациях российского общества в XX в. (например, рассказы и романы о трансформациях русской деревни в 1920-1930-х и в 1950-1970-х гг.: М.А.Шолохов, Л.М.Леонова, Ф.Абрамов, Б.Можаев, В.Белов, В.Шукшин, В.Астафьев и др.);
- 5) произведения о межличностных отношениях, в том числе детская литература («Чучело» В.К.Железникова и др.).

Подросток оказывается подготовленным к восприятию насилия в культуре, так как образцы его описания изучают в школе, подробно анализируя их, в том числе и мотивацию действующих персонажей.

Таким образом, образы насилия предлагает подросткам и юношеству

- 1) социум,
- 2) школьная программа, и только параллельно –
- 3) массовая культура или субкультуры.

Насилие окружает подростков и молодежь в представленных в изобилии на телеэкране детективах, в том числе документальных (например, римейк «Следствие ведут знатоки»), иногда отличающихся особой жестокостью (например, сериалы «Метод», «След» и др.).

К экранизации и выходу на массовый экран также допускаются, неся при этом травмирующий эмоциональный заряд, исторические сюжеты или художественные произведения, наполненные мотивами насилия. В качестве примера можно привести сериал Е.Анашкина о помещице Салтыковой «Кровавая барыня», экранизацию В.Хотиненко по роману Ф.М.Достоевского «Бесы».

Насилие в героическом ключе трактует и зарубежная культура, например, в эпических кинополотнах «Триста спартанцев» З.Снайдера, «Жанна Д'Арк» Л.Бессона и др.

Образы насилия несут субкультуры, к которым подросток приобщается через Интернет. Прежде всего это культура текстовых фанфиков по мотивам аниме, полнометражные мультфильмы-аниме «для взрослых», субкультура АУЕ (движение АУЕ запрещено в Российской Федерации, решение Верховного суда от 17.08.2020 г.), вичхаус и др. [17]. Обилие образов

насилия формирует у подростка представление о его «нормальности». Агрессивные импульсы, которые нельзя адресовать учителям и родителям, сверстникам, находят выход в обращении к сценам с изображением насилия в культуре – в кинофильмах, текстах, видеоклипах. Интерес к данной продукции может быть оценен и как подготовка к агрессии, направленной в социум.

Известно, что агрессия и насилие со стороны близких в детстве с большой вероятностью ведут к противоправным деяниям или нарушениям социализации во взрослом возрасте. Видимо, и школьная программа не должна включать произведений искусства со сценами немотивированного насилия. Задача воспитания – если не табуировать, то показывать аномальность насилия как в искусстве, так и в социуме.

Дети, как правило, интуитивно избегают сказок с образами жестокости, их не включают в сборники для семейного чтения. Советская культура также не занималась популяризацией образов, связанных с насилием, жестокостью, агрессией, кроме случаев оправданного изображения защиты Отечества или интересов доминирующего класса. Отклоняющийся, девиантный компонент всегда растет в обществах социального неравенства. Навязчиво предъявляемые образы насилия меняют ценностно-мотивационную систему подростка, приводят к распаду этики, моральных ценностей социума, к депрессивности, аутодеструктивным импульсам. С другой стороны, агрессия позволяет подростку снять напряжение, обиду.

Опасность образов насилия в произведениях культуры состоит в том, что они могут повредить дальнейшей социализации подростка. Именно с этим связаны в том числе возрастные ограничения на продукцию культуры.

Ранее, в предшествующей главе и в публикациях [22] мы останавливались на «трех китах» современной молодежной и массовой культуры (кино, музыкальная индустрия и индустрия компьютерных игр), включающих образы насилия, указывая, что создание агрессивного образа в них, пропагандирующего насилие, идет с установкой на амбивалентность, «двойное послание», разрушая устойчивые представления подростков и юношества о добре и зле.

Остановимся на популярных у молодежи жанрах киноискусства, в том числе мультипликационного и выполненного в жанре компьютерных сетевых игр, а также на образах героев (супергероев).

Основные положения выдвигаемой гипотезы: юношество реагирует агрессией на неуверенность в завтрашнем дне (в кинопродукции нет образа будущего и образца успешной судьбы молодого человека). Также через агрессивное поведение юношество подражает предлагаемым в кинопродукции моделям «героического» поведения (образу супергероя).

Жанры и тематика массовой кинопродукции для подростков и юношества. От содержания современной кинопродукции во многом зависит культурный уровень населения страны [26], а также картина мира россиян [9, с.3]. Российский кинематограф на продолжительное время оказался без государственной поддержки, «сложные социально-политические

преобразования российского общества требовали формирования иной модели диалога со зрителем» [23, с. 4]. На основе заимствования традиций зарубежного кинематографа в таких пяти его направлениях, как боевик (криминальная драма), фантастические сериалы и фильмы, мелодраматические и бытовые сериалы и фильмы, бурлескные комедийные сериалы и фильмы, протестное остросоциальное кино, стал развиваться и молодой кинематограф постсоветской России [14]. К 1990-м гг. относится в России возникновение понятия «молодое кино». К данному явлению относится, например, кинематографическое творчество В.Гай-Германики (сериал «Школа»), многих кинорежиссеров – выходцев из семей культовых российских кинематографических династий (сын Г.Бардина – П.Бардин, сын А.Учителя – И.Учитель и др.). Особая культура в современном кинематографе – искусство «тридцатилетних», молодых выпускников театральных вузов, режиссерских факультетов, родившихся в конце 1980-х и в 1990-е гг., не заставших советскую систему нормативного воспитания и культуру кино для молодежи и подростков, развитую в СССР. Учащаяся молодежь использует кинофильмы как способ снятия стресса. При поддержке зрителя, имеющего запрос на подобную продукцию, происходит формирование на российской почве изначально заимствованного жанра бурлескных, комических сериалов для молодежи, например: «Универ» режиссеров Ж.В.Кадниковой, П.В.Точилина, «Филфак» режиссера Ф.Стукова, «Интерны» В.З.Дусмухаметова, М.Пежемского, З.Болотаева, М.Килибарды, Е. Невского, Р. Новиковой; «СашаТаня» В.З.Дусмухаметова, С.С.Слепакова, М. Старчака, С. Казачанского, А. Потапова; «Реальные пацаны» А.Зайцева, Ж.Кадниковой, «Огни большой деревни» И.Учителя, римейк одноименной американской комедии-сериала «Бесстыдники» режиссеров А.Маслова и А.Меера; сериал «Училки в законе» режиссера К.Колесова. Другой заимствованный жанр кинопродукции – молодежная фантастика, например: экранизация одноименного романа В.Пелевина режиссером В.Л.Гинзбургом «Generation П» (2011), фантастический сериал о молодых в период катастроф режиссеров А.Банке, П.Костомарова «Чернобыль. Зона отчуждения» (2014-2019) и др. В данном жанре реализуются и адресные кинопроекты для подростковой аудитории, например - сериал «Закрытая школа» (2011 г., режиссеры О.Асадулин, К.Статский), построенный как мистический триллер с элементами криминальной драмы, являющийся адаптацией испанского телесериала «Чёрная лагуна».

Как правило, данная кинопродукция выстроена в виде бурлескных комедий в духе традиций Ф.Рабле. Следует сильное снижение, деинтеллектуализация образов. Второй вариант – связь с фильмами ужасов (мистическими сюжетами) или с эстетикой жанра «экшен», боевиков-триллеров, связанных с формированием эмоции ужаса. В кинопродукции выражена позиция эскейпизма, рентного существования, часто не показано позитивное будущее, зачастую нет положительной ценностно-мотивационной поведенческой программы. Пример редких фильмов и

сериалов для подростковой аудитории - «Класс коррекции» (2014) режиссера И.И.Твердовский, пример позитивного изображения профессионального становления юношества – сериал «Молодежка» (2013) режиссеров С.Арланова, Д.Никифорова, в котором описывается становление молодой хоккейной команды. При описании профессионального становления, однако, чаще изображается мир звезд хоккея, фигурного катания, деятелей бизнеса. Нет репрезентаций пути в массовые профессии или он показан в комическом, гротескном ключе («Универ», «Интерны»). Нет установки на уважение к рабочим профессиям. Развит мотив протестности, тема бунта против существующего уклада жизни. Позитивная ценностно-мировоззренческая система на основании знакомства с таким киноискусством сложиться у юношеской аудитории не может. Рано взрослеющие подростки знакомятся с указанной продукцией, но она не рассказывает о том, как должна быть построена окружающая их жизнь. Подростки вынуждены привлекать для просмотра кинопродукцию США и европейских стран, представленную в избытке на кинематографическом рынке и посвященную проблемам их возраста. Приведем в качестве примера ссылку на подборку фильмов о подростках, которую предлагает крупнейший онлайн-кинотеатр IVI: <https://www.ivy.ru/collections/filmyi-zhizn-podrostkov>. Во многих онлайн-кинотеатрах практически нет отечественной кинопродукции для юношеского возраста. Она представлена в онлайн-кинотеатре «Старт», однако фильмы для подростков и юношества с разрешением к просмотру аудиторией младше 18 лет российского производства также ограничены.

Образы героев (супергероев) в кинопродукции и компьютерных видеоиграх как источник агрессии. Одним из наиболее популярных в зарубежном кинематографе для подростков и юношества является образ супергероя (в фантастических фильмах и сериалах), супермена (в боевиках и триллерах). Для формирования личности, выстраивания собственной идентичности, растущему человеку необходим образец для подражания – в семье, за пределами семьи или в искусстве. Так как в связи с изменением структуры семьи во второй половине XX-XXI вв. (мононуклеарная семья по Э.Тоффлеру) и с ростом загруженности родителей увеличивается депривация по отношению к ребенку, а также в связи со снижением авторитетности педагогического сообщества в глазах подростка (существенный разрыв между поколениями в интересах, навыках и умениях, все большая ориентированность отечественной культуры с постфигуративной (приоритет знаний предшествующих поколений) на префигуративную (приоритет знаний новых поколений), согласно терминологии М.Мид), подросток ищет образец, модель для самоидентификации в искусстве и нередко не находит ее. В детских фильмах и сказках, авторской литературе данная модель «супергероя» может быть представлена в роли Волшебника, Волшебницы, или их модификаций – Карлсона, Каспера, Питера Пэна и др. Можно сказать, что потребность в супергерое – идеальном образце для подражания – педагогически оправдана, особенно при отсутствии такой фигур среди значимых взрослых внутри или вне семьи [1; 2; 4; 18].

Супергерой, представление о котором получают отечественные подростки и юношество, предъявляется им в трех основных своих жанровых ипостасях: через кинопродукцию, через тексты (в том числе тексты комиксов, фанфиков), через мультипликационную продукцию и видеоигры. Вероятно, вид искусства и жанр, в котором реализован образ супергероя, накладывает свой отпечаток на его канонические черты. Любопытно, что в культуре Постмодерна нередко в роли супергероя выступает также персонаж, в реальном мире испытывающий кризис самоидентификации (характерный комический пример в российском кинематографе – телесериал «Зайцев + 1» М.Пежемского и др.).

Зарубежная кинопродукция (прежде всего студии Marvel Entertainment LLC), в силу ограниченности репертуара отечественных кинофильмов для подростков и юношества, также востребована для данной возрастной группы.

Необходимо отметить, что западноевропейская и американская педагогика активно использует воспитательный потенциал образа супергероя, учитывая при этом и историю персонажа-супергероя (как правило, он формируется в киносюжете из социально стигмированного индивидуума, в том числе ребенка-подкидыша, и может быть полезен для становления детей с аналогичной судьбой [3].

Отсчет постсоветской истории возрождения образа идет от боевиков 1990-х годов, апогей образа – фильмы «Брат» (1997) и «Брат-2» (2000) А.Балабанова. В 2000-2010 гг. происходит трансформация образа. Примером новейших образцов супермена являются молодой полицейский Гриша (А.Петров) в сериале «Полицейский с Рублевки» И.Куликова. В образе присутствуют выраженные приметы этического релятивизма. Супергерой традиционно присутствует в отдельных отечественных художественных фильмах о военных событиях, где образы персонажей иногда все еще вписываются в характеристики супергероя, как это было в отечественной кинопродукции послевоенных лет. Характерный не-герой поколения показан в фильме «Духless» Р.Прыгунова по роману С.Минаева «Духless. Повесть о ненастоящем человеке» (разочарованный молодой человек с установкой эскейпизма, бегства из общества, отрицания общественного уклада). Имеются отдельные успешные кинопроекты в жанре фэнтези, совмещенном с жанром детектива: кинофильмы «Ночной дозор» (2004) и «Дневной дозор» (2005) Т.Бекмамбетова и др.

Таким образом, в мире этического и поведенческого релятивизма юношество теряет образец, который в условиях проблем в семье и недоверия к педагогическому окружению, данной возрастной группе взять за пределами искусства ему более негде.

Как подростки и юношество (особенно нуждающиеся в образах для самоидентификации) восполняют недостаток положительных образов в отечественном кино и современной литературе?

Это происходит с помощью в том числе чтения самодеятельной интернет-литературы в стилистике «фанфик» (тексты по мотивам культовых

произведений кино- и мультипликационного искусства), с помощью видеоигр.

Среди комиксов [5; 12] наиболее востребованы жанры манга, в которых в качестве супергероя представлены персонажи традиционной японской культуры или герои аниме [28]. В текстах фанфиков, как правило, образы главных героев также принадлежат первоисточнику из аниме, причем это может быть как суперперсонаж с наличием черт нечеловеческого существа, так и тинейджер (в том числе девушка), наделенный особыми способностями и, прежде всего, волей, негибкостью, бесстрашием по отношению к гибели (ценностные качества личности в рамках японской культуры). Часто главным героем фанфиков является излюбленный российскими подростками персонаж Наруто (как таковой, не являющийся супергероем, но претендующий на данную роль).

В компьютерных играх образ супергероя традиционен. При этом вопрос о положительном или негативном влиянии данного продукта на потребителя все еще дискутируется [7; 19; 24; 25]. Это могут быть локальные игры по образцу различных выпусков Action-adventure «Ведьмак» производства CD Projekt RED по мотивам романов А.Сапковского или сетевые игры по образцу наиболее популярной среди российских подростков игры «Dota 2» в жанре multiplayer online battle arena, разработанной Valve.

Различия в образе супергероя наглядно проявляются как в фанфиках и манга, так и в компьютерных играх. Классификация может быть составлена по принципу процентного соотношения «человеческого» и «хтонического» (черт монстра) в персонаже. Можно говорить об активном влиянии на образ супергероя в сетевой компьютерной игре «Dota 2», прежде всего, мифологии и ранних религиозных систем. Именно данные влияния задействуют в подростковой психике ее глубинные слои и пользователь игры, сам не понимая, почему, теряет часы и дни в виртуальных битвах. Можно говорить о возрождении в эстетике данной игры основных типажей сакральных существ, в том числе мотивики «гигантомахии», «битвы Богов» (в понимании истории античной культуры). Помимо самоидентификации с супергероем «хтонического» типа, пользователь игры получает установку на действия, предусматривающие коллективный вооруженный захват виртуальных объектов-крепостей (значимых принадлежащих виртуальному врагу построек, населенных пунктов).

Если главный герой «Ведьмака» и персонажи фанфиков на тему жизни тинейджеров обладают человеческим обликом на 90 %, то персонажи сетевой игры «Dota 2», например, далеко не всегда могут быть соотнесены с образом человека. Как и в античной мифологии, образы женщин-персонажей, наделенных чудесными качествами, всегда прекрасны (связь с образом богинь), образы персонажей, не идентифицируемых по полу или имеющих мужские имена и некоторые гендерные признаки в одежде и в физиологии, имеют архетипическое сходство с образами хтонических мифологических существ античной или средневековой культуры (образы бестиариев).

Можно говорить о том, что пользователям игр в реальном мире недостает уверенности в своих силах в противостоянии жизненным обстоятельствам. Защитой для них является обличие монстра. Данный прецедент, возможно, связан с формированием модели взаимоотношений с миром согласно диаде Э.Берна – «я плохой» - «мир плохой», когда подростку кажется, что эффективные воздействия на возникающие ситуации можно осуществлять, только превращаясь в монстрообразное существо.

Приемы работы с подростками с целью выявления склонности к насилию, агрессии (общий алгоритм). Причины интереса подростков и юношества к насилию разделяются на социальные (стиль воспитания в семье, имущественное благополучие/ неблагополучие семьи, анамнез семьи в части противоправной деятельности и мотивационно-ценностных представлений) и индивидуально-психологические (связанные с особенностями когнитивной, эмоциональной, волевой сферы). Эмоциональная сфера в данном возрасте характеризуется импульсивностью, амбивалентностью эмоций, склонностью к аффекту. Когнитивная сфера полностью не сформирована, может наблюдаться низкая критичность к получаемой информации. В силу этого подросткам и юношеству присуща повышенная эмоциональная вовлекаемость, суггестивность.

Немаловажной является склонность в данном возрасте к поиску харизматического лидера, образца как объекта самоидентификации (при сниженной критике и отсутствии четких представлений о добре и зле, законном и противозаконном).

Интерес реципиента к теме насилия может быть обнаружен как через интервью (опрос, беседу), так и через изучение его продукции – личных страниц в соцсетях, рисунков, поделок, отбора фильмов и музыкальных композиций, книг и др.

При интервью важно получить информацию об особенностях стиля воспитания и в целом благополучия в семье, о значимых образах для подражания, а также о наблюдавшихся (пережитых) случаях насилия или психических травм.

Интерес к произведениям, включающим сцены и образы насилия, может усиливаться у подростков и юношества в случае:

- 1) наличия генетической и социальной семейной отягощенности (психические заболевания близких, тюремное заключение близких);
- 2) наличия попустительского или директивного стиля воспитания в семье;
- 3) неполной или неблагополучной семьи;
- 4) наличия сформированного в семье представления об избранности, неуязвимости для закона;
- 5) выстраивания отношений в группе по типу иерархических, в том числе с лидером асоциального/ антисоциального типа.
- 6) интереса к боевым искусствам, военной технике, холодному и огнестрельному оружию;
- 7) социальной депривации, психологической ущемленности;

8) конфликтности в общении со сверстниками или иными возрастными группами;

9) высоких показателей использования косвенных или прямых способов выражения агрессии и склонности к девиантному поведению (по данным тестирования).

При анализе произведений культуры, доступных подросткам и юношеству, содержащих образы насилия, необходимо прежде всего опираться на критерии:

1) наличие/отсутствие образов асоциальных/антисоциальных персонажей в центре произведения;

2) однозначность/двойственность трактовки личности и поступков данных персонажей авторами произведения;

3) демонстрация последствий поступков персонажей для социума: к конструктивным или деструктивным результатам приводит их деятельность;

4) отсутствие/наличие амбивалентно или в положительном свете представленных сцен насилия;

5) отсутствие/ наличие образов аффекта - тем мести, обиды и т.п.

6) сверхзадача изображения страданий человека, животного, причиненных другим живым существом (оправданность данных сцен);

7) оправданность сцен, изображающих гибель персонажей;

8) оправданность демонстрации холодного, огнестрельного и иного оружия;

9) наличие/отсутствие обсуждения и изображения стратегии деструктивных и противоправных действий (захватов заложников, поджогов и т.п.);

10) наличие/отсутствие позитивной социальной программы у авторов произведения.

Все образы должны быть однозначными, у автора должна иметься положительная социальная программа. Должны демонстрироваться разрушительные последствия насилия как для персонажа, так и для тех объектов, на которые оно направлено, а также неизбежность наказания с соблюдением закона.

Выводы. Таким образом, с целью повышения информационной безопасности и предотвращения вовлечения подростков и молодежи в сферу интереса к идеологии насилия, необходимо создавать в произведениях культуры позитивный мотивно-образный ряд, опираясь на интересы и ценностную систему подростков и молодежи, изучая проблемы их функционирования. Необходимо использовать научные методы мониторинга актуальной ценностно-мотивационной модели подростков и молодежи, включая и методы корректировки последней, а также усилить контроль за реализацией мер, предписанных законом о профилактике отклоняющегося поведения несовершеннолетних подростков [35]. Имеющие возрастные ограничения произведения искусства не должны попадать на массовый экран/ в массовое пользование и быть доступными несовершеннолетним подросткам. Содержание школьной программы по литературе, включающей

произведения с изображением насилия, а также кино- и игровая продукция для подростков и юношества должны быть подвергнуты глубокому анализу, в том числе их существование и использование в процессе воспитания (или досуговых практик) юношества должно быть аргументировано педагогической целесообразностью. Должны быть подвергнуты анализу и критике также ныне используемые методы работы с подобными текстами и видеопродукцией.

Как литературные тексты, так и кинопродукция должны иметь доступ к обнародованию в среде подростков и юношества только в том случае, если они имеют доказанный воспитательный потенциал и обладают нормативностью в этике и ценностно-мотивационных основаниях изображаемых героев. Если используются жанры, где предполагается обличение несовершенного мира и демонстрация его изъянов в комической, гротескной форме, то в произведении все же должны быть представлены и нормативные стратегии поведения, которые могут быть усвоены юношеством с целью последующей успешной социализации.

Примечания

1. Anderson K. J., Cavallaro D. Parents or Pop Culture? Children's Heroes and Role Models. *Journal Childhood Education*, 78 (3), 2002. P. 161-168. <https://doi.org/10.1080/00094056.2002.10522728>
2. Cupit C.G. Superhero Play and Very Human Children. *Early Years. An International Research Journal*, 16 (2), 1996. P. 22-25. <https://doi.org/10.1080/0957514960160206>
3. Fradkin C., Weschenfelder V., Mattar Yunes M.A. The pre-cloak superhero: A tool for superhero play and intervention. *Pastoral Care in Education. An International Journal of Personal, Social and Emotional Development*, 35 (2), 2017. <https://doi.org/10.1080/02643944.2017.1306874>
4. Martin J. F. Children's attitudes toward superheroes as a potential indicator of their moral understanding. *Journal of Moral Education*, 36 (2), 2007. P. 239-250. <https://doi.org/10.1080/03057240701325381>
5. Алиев Р. Т. Комиксный герой как отражение неомифологической парадигмы американской массовой культуры. PhD Thesis, Астрахань, 2015. – 18 с.
6. Васин С. А. Возрастной состав населения России (Глава 2)// *Население России 2006: Четырнадцатый ежегодный демографический доклад/ Отв. ред.: А. Г. Вишневский. М.: Издательский дом ГУ-ВШЭ, 2008. - С. 47-70.*
7. Ветушинский, А.С., Салин, А.С., Галанина, Е.В. и др. (2018). *Видеоигры: Введение в исследования. - Томск: Издательский дом Томского государственного университета, 2018. – 394 с.*
8. *Возрастно-половая структура населения по переписи 1989 г. (диаграмма); Возрастно-половая структура населения по переписи 2002 г. (диаграмма); Возрастно-половая структура населения по переписи 2010 г. (диаграмма); Возрастно-половая структура населения на начало 2019 г.*

(диаграмма) //Демографический ежегодник России 2019. - Федеральная служба государственной статистики. URL: https://rosstat.gov.ru/bgd/regl/B19_16/Main.htm (дата доступа: 15.08.2020).

9. Воробьева К.С. Отечественная социология кино. Автореф... канд. социол. н. – СПб., 2011. – 23 с.

10. Горшков М.К., Шереги Ф.Э. Молодежь России: Социологический портрет. – М.: ЦСПиМ, 2010. – 592 с.

11. Гукова И.Н. Становление государственной молодежной политики в Российской Федерации: Политико-правовой аспект// Научные ведомости. Серия «История, политология». - 2018. Том 45, № 4. - С. 784-797.

12. Дмитриева Д. Г. Век супергероев: Истоки, история, идеология американского комикса. – М.: Изотека, 2015. – 317 с.

13. Долбик-Воробей Т.А., Воробьева О.Д. Статистика населения и демография. – М.: Кнорус, 2018. – 314 с. - С.48.

14. Жарикова В.В. Тематико-жанровая структура молодежного фильма: на примере американского и отечественного кино 1930-х-1980-х годов. Автореф... канд. искусствоведения. - М., 2016 - 27 с.

15. Закон СССР от 16.04.1991 г. № 2114-1 «Об общих началах государственной молодежной политики в СССР» (принят Верховным Советом СССР). URL: <http://base.garant.ru/2300503/>(дата доступа: 10.10.2018).

16. Законопроект № 993419-7 «О молодежной политике в Российской Федерации» (ред. 22.07.2020)/ Сост. - Г.Н.Карелова, И.Ю.Святенко, А.Г.Варфоломеев, М.И.Ахмадов, П.В.Тараканов; Депутаты Государственной Думы А.И.Аршинова, Ю.В.Афонин, М.М.Бариев, Р.А.Баталова, Д.Ф.Вяткин, С.А.Гаврилов, В.Г.Газзаев, Д.А.Ионин, Н.С.Кувшинова, Б.Р.Пайкин, Д.Ю.Пирог, Д.А.Свищев, В.А.Фетисов, А.В.Шипулин. Срок представления отзывов, предложений и замечаний в комитет – до 30.08.2020. – Система обеспечения законодательной деятельности. URL: <https://sozd.duma.gov.ru/bill/993419-7> (дата доступа: 15.08.2020).

17. Изнанка АУЕ рэпа: Фальшивые против настоящих. – Шоу-бизнес. URL: https://www.youtube.com/watch?v=fraT_8wOc38 (дата доступа: 15.08.2020).

18. Илюхина Ю. В., Солодова М.Г. Школа супергероев: Образовательная программа по формированию у детей старшего дошкольного возраста предпосылок медиакомпетентности. - Краснодар: Экоинвест, 2019. 203 с.

19. Керделлан К., Грезийон Г. Дети процессора: Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых/ Пер. с франц. А. Луцанова.- Екатеринбург: У-Фактория, 2006. – 272 с.

20. Константиновский Д.Л., Вознесенская Е.Д., Чередниченко Г.А., Хохлушкина Ф.А. Образование и жизненные траектории молодежи: 1998 – 2008 годы. – М.: ЦСПиМ, 2011. – 296 с.

21. Конституционно-правовые основы государственной молодежной политики в Российской Федерации и Республике Беларусь/ Сост. Кочетков

В.А., Барышников Н.В., Паргачева И.П., Сундатова О.Ю., Ходина Э.В.; под общей ред. В.Д.Кривова// Аналитический вестник. № 19 (733). 84 с. - С. 25-36. – Совет Федерации Федерального собрания Российской Федерации. URL: <http://council.gov.ru/media/files/05MzPSKTtbRtSX3OXKPC4aGFoF20pxFi.pdf> (дата доступа: 15.08.2020).

22. Кузина Н. В. О современном состоянии информационной защищенности общества: Механизмы формирования и пути предотвращения индукции деструктивной идеологии в среде подростков и юношества при влиянии современной музыкальной и кино-культуры, видеоконтента Интернета// Бюллетень науки и практики. - Т.6. № 9, 2020. - С.330-355. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/58/37>

23. Легошина Н.В. Трансформация кинокоммуникации в постсоветской России. Дисс... канд.социол.н. – М., 2006. – 143 с.

24. Липков А.И. Ящик Пандоры. Феномен компьютерных игр в мире и в России. – М.: Издательство ЛКИ, 2007. – 184 с.

25. Макгонигал Дж. Реальность под вопросом: Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир/ Перевод с английского Н. Яцюк. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 380 с.

26. Мелконян К. Ю. Киноискусство как способ освоения социокультурной реальности: Социологический анализ. Автореф... канд. социол. н. – Майкоп, 2011. – 31 с.

27. Общие показатели воспроизводства населения//Демографический ежегодник России 2019. - Федеральная служба государственной статистики. URL: https://rosstat.gov.ru/bgd/regl/B19_16/Main.htm (дата доступа: 15.08.2020).

28. Полякова Кс. В. Становление семиотической системы американского комикса и японского манга. PhD Thesis. - Санкт-Петербург, 2004. – 18 с.

29. Постановление Верховного Совета Российской Федерации «Об основных направлениях государственной молодежной политики в Российской Федерации» от 3 июня 1993 г. № 5090-1. URL: <http://base.garant.ru/181393/> (дата доступа: 15.08.2020).

30. Проект. Федеральный закон «О молодежи и государственной молодежной политике в Российской Федерации». – Национальный совет молодежных и детских объединений Российской Федерации. URL: http://youthrussia.ru/wp-content/uploads/2018/02/proect_fz_molodej.pdf (дата доступа: 15.08.2020).

31. Стратегия противодействия экстремизму в Российской Федерации до 2025 года (Утверждена Президентом Российской Федерации, Указ от 29.05.2020, № 344). URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_353838/ (дата доступа: 15.08.2020).

32. Татьяна Лебедева и Дмитрий Шатохин приняли участие в пресс-конференции круглый стол «Государственная молодёжная политика в России. Правовые и управленческие проблемы» в пресс-центре

«Парламентской газеты». – Пресс-конференции. Совет Федерации Федерального собрания Российской Федерации. URL: <http://council.gov.ru/events/conference/102444/> (дата доступа: 15.08.2020).

33. Уголовный кодекс Российской Федерации от 13.06.1996 N 63-ФЗ (ред. от 31.07.2020), Глава 14. Особенности уголовной ответственности и наказания несовершеннолетних. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_10699/db3ac58f6887458a440b1161f6fe6114351938b2/ (дата доступа: 15.08.2020).

34. Указ Президента Российской Федерации от 16 сентября 1992 г. № 1075 «О первоочередных мерах в области государственной молодежной политики» (с изменениями и дополнениями). URL: <http://base.garant.ru/2300503/#ixzz6VYUGY0js> (дата доступа: 15.08.2020).

35. Федеральный закон «Об основах системы профилактики безнадзорности и правонарушений несовершеннолетних» от 24.05.1999 № 120-ФЗ (ред. от 24.04.2020). URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_23509/ (дата доступа: 15.08.2020).

36. Федеральный закон от 28.06.1995 № 98-ФЗ (ред. от 28.12.2016) «О государственной поддержке молодежных и детских общественных объединений». URL: <http://ivo.garant.ru/#/document/103544/paragraph/10920/doclist/:2> (дата доступа: 15.08.2020).

37. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся». – Официальный интернет-портал правовой информации. URL: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202007310075> (дата доступа: 15.08.2020).

38. Численность населения по отдельным возрастным группам (на начало года). - Федеральная служба государственной статистики. URL: https://rosstat.gov.ru/free_doc/new_site/population/demo/progn3.htm (дата доступа: 15.08.2020).

39. Численность населения Российской Федерации по полу и возрасту. - Федеральная служба государственной статистики. URL: <https://rosstat.gov.ru/folder/11110/document/13284?print=1#> (дата доступа: 15.08.2020)

УЧЕТ ИСТОРИЧЕСКИХ КУЛЬТУРНО-ХОЗЯЙСТВЕННЫХ ТИПОВ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ В СИСТЕМАХ ВОСПИТАНИЯ И ВКЛЮЧЕНИЯ В ТРУДОВЫЕ ПРАКТИКИ ДЕТЕЙ, ПОДРОСТКОВ И ЮНОШЕСТВА

1 Методы формирования этноидентичности, районирование и воспитание через труд

В предшествующих главах обсуждался интерес молодого поколения к жанрам и течениям массовой культуры, распространяющей не только позитивные, адаптивные поведенческие образцы или ценности, но и деструктивные, иногда – аутодеструктивные. Приоритет массовой культуры всегда ведет к утрате идентичности. Сохранить ее при несформированной личностной идентификации могут древнейшие механизмы, связывающие идентификацию человека с племенем, родом, этнической, национальной общностью. В критические, тяжелые для цивилизации периоды, как правило, именно поэтому нарастает интерес к вопросам национальной и этнической идентичности. Она дает респонденту ощущение принадлежности к группе, чувство общности, если иные механизмы социализации по каким-либо причинам не срабатывают или разрушены. В контексте многонационального государства с титульной нацией, каковым является Российская Федерация, данный подход (единство многообразного) может быть существенно дополнен воспитанием на основе концепта «малой родины» - на уровне региона, субъекта федерации, населенного пункта. Если понимание необходимости ознакомления с классической культурой (тем более ее историческими разновидностями) сформировать у подростка и молодого человека, не имеющего в семье привычки к самообразованию и расширению кругозора в культуре, сложно, то понимание культурно-хозяйственного уклада мест, где проживает и родился молодой человек, диктуется насущной повседневной необходимостью. Ознакомление с культурно-хозяйственным укладом и традициями малой родины, так же, как и культурно-хозяйственным укладом и традициями этнической общности позволяет противопоставить массовой культуре что-то кроме культуры классической, нередко осознаваемой большую часть времени проводящей в пространстве была или виртуального общения и развлечения молодежью как «ненужная», «элитарная», «бессмысленная», «сложная».

Вопрос о возможностях построить в современную эпоху систему производства, в том числе сельхозпроизводства, и воспитания, восстановив утраченную территориально, исторически и хозяйственно обусловленную картину мира [1 - 4], присущую этносу или цивилизационной общности, в современной науке разрешается с помощью трех основных подходов. Примордиалистский подход (С.М.Широкогоров, Ю.В.Бромлей, Н.Н.Чебоксаров и др.) является классическим, развивался научной школой

российской этнографии в том числе. Он предполагает изучение этносов и надэтнических общностей с помощью полевых исследований и научного описания их бытования с точки зрения территорий, языка, хозяйственно-культурных типов, верований и др. Данный подход позволяет понять и описать прошлое народа или цивилизационной общности и организовать ознакомление с историческими артефактами, технологиями, обычаями, картиной мира. Данный подход позволяет наиболее достоверно и аргументировано сохранить реальное наследие этноса или цивилизационной общности. В нем преобладает отношение к этносу и цивилизационной общности как к объективной реальности (с учетом территории, языка, хозяйственно-этнографических областей). Инструменталистский подход (Дж. Дьюи, Д. Белл, Г. Вулп, Н. Глейзер, Д. Мойнихен, Г. Р. Кирхгоф, Г. Герц, А. С. Эддингтон) принят в современной науке, например в США, и помогает решить проблему этнической идентичности в полиэтничных странах, где каждое этническое меньшинство, имеющее специфические типы хозяйствования в том числе, оказывается консолидированным, а титульное население (составляющее большинство населения территории; например, в США – «белые протестанты») или размыто по идентичности, заменено и не является коренным (заменило собой другие этносы – например, индейцев и негров в США). Подход связан с искусственным выделением черт, служащих целям интеграции этносов и этнических групп. Он развивается, как правило, в политике в странах, необходимостью которых является решение вопроса о совместном проживании на одной территории представителей существенно различающихся повседневной культурой и образом жизни человеческих групп. Конструктивистский подход является приметой постмодернистской культуры, также связан с конструированием нового мифа об этносе (цивилизации). Этничность или принадлежность к цивилизации рассматривается как совокупность признаков, черт, элементов. Она может конструироваться в новой эпохе на основе сохранившихся элементов (одежда, жилище, пища и др.) и порождает новую мифологию, фольклор, формирует представление о цивилизационных чертах общности, которой изначально могло не быть (искусственная новая конструкция). Центральными задачами системы воспитания в данном аспекте являются: 1) выделение основных проблем в воспитании ребенка в современную эпоху на фоне традиций российской педагогики в приучении к труду, 2) определение характерных черт социальной адаптации и приучения к труду ребенка и подростка с точки зрения учения о хозяйственно-культурных цивилизационных типах, теории геокультурной адаптации, актуальных требований восстановления аграрно-промышленного комплекса Российской Федерации и др., 3) определение целеполагающих государственных установок с точки зрения культурной и хозяйственной государственной политики: какой результат и для реализации каких целей Российское общество хотело бы получить при воспитании детей через приобщение к труду? Необходимы установки на оздоравливающие и здоровьесберегающие технологии; опора на способности ребенка и индивидуализированный

подход в их развитии; установка на повышение адаптации ребенка к природному миру и социуму, обучение ребенка труду и самообеспечению - от простейших трудовых функций к ремеслам и типам сельхозтруда. Предлагается педагогическая и воспитательная концепция: опора на воспитательные технологии и заданные на данной территории стратегии выживания, сформированные в течении тысячелетий в зависимости от природно-климатической зоны и специфики построения коллектива, принципов социального сосуществования. Именно природно-климатические зоны формируют антропологический фенотип, имеют сильнейшее влияние на навыки социальной деятельности, представления о целесообразности, культурные стереотипы [5 - 8]. Чем лучше адаптирован человек к природным факторам зон проживания и умеет использовать данные ему возобновляемые природные ресурсы, рачительно хозяйствовать, тем более перспективной является данная цивилизация. Системы хозяйствования формируются как способ сохранения формировавшихся тысячелетиями путей адаптации к агроклиматической природной зоне проживания. Привитие их детям обеспечивает преемственность традиции и выживание любой цивилизации в связи со сложившимися хозяйственно-культурными типами. В качестве примера может быть приведен быт народов арктической зоны Российской Федерации. С целью улучшения условий жизни детям и подросткам в 1950-2000-е годы XX в. было предложено не кочевать вместе с родителями вслед за скотом, а пребывать в домах-интернатах, изучать традиционные для школ средней полосы России учебные предметы. Результатом стал разрыв между поколениями, утрата традиционных ремесел и умений, как следствие – потеря смысложизненных ориентаций, формирование «лишних людей», «потерянного поколения» российского Севера. В данном случае к таким последствиям привел неучет при воспитании ребенка ценностей данной агроклиматической зоны [9]. В эпоху СССР академические институты уделяли существенное внимание вопросам научного изучения и программирования хозяйственного освоения территорий с целью повышения экономической эффективности, учета природно-ресурсных, геологических преимуществ, а также совершенствования территориальной организации производительных сил (и занятости населения). Особое значение имела структурно-территориальная упорядоченность хозяйства, учет местных условий и мотивация населения к труду с учетом формирования соответствующих компетенций. Изучалось формирование территориально-хозяйственных систем, основы теории которых были заложены в трудах И.М. Майергольца, Н.Н. Баранского, Н.Н. Колосовского, В.М. Четыркина и других представителей экономической географии. И.М. Майергольц выделил три составных элемента структуры народного хозяйства в СССР: 1) социально-экономический, 2) отраслевой, 3) территориальный. Было сформировано понятие АПК (агропромышленного комплекса) и ТПК (территориально-производственного комплекса). Под ТПК подразумевали экономически эффективное сочетание предприятий, представляющих всю совокупность материального производства, имеющих строго определенное

пространственное распространение. Особое внимание уделялось проблемам развития и функционирования социально-экономических систем: расселения населения, непроизводственной сферы, санитарно-гигиенических и природоохранных мер и др. Наиболее существенными считались практические аспекты разработки основ экономического и социального планирования, исследование территориальной структуры хозяйства рассматривали как важнейшую часть долгосрочных программ социально-экономического развития областей, краев, городов и административных центров. Особое внимание уделялось разработке системы более дробного районирования народного хозяйства с учетом природно-климатической, ресурсной и демографической специфики. Центральной задачей управления экономикой в СССР было обеспечение эффективной территориальной организации хозяйства и жизни людей. Данные вопросы относятся к вопросам долговременного планирования, рассчитаны на многие поколения, а потом напрямую связаны с вопросами мотивирования населения на ту или иную занятость, необходимую региону, с удержанием народонаселения в регионе, с формированием и планированием на 5 – 10 – 20 лет трудовых производственных навыков у населения, в том числе растущего, и с проблемой сохранения и передачи производственных традиций. Изначально районирование было спонтанным и связывалось с особенностями природно-климатического зонального разграничения. В послереволюционный период в СССР район экономической деятельности определяли уже для удобства административно-политического деления, но с опорой на технологическую оценку климатических условий. О необходимости доведения исследований зависимостей между природой и хозяйством до калькуляции себестоимости продукции, произведенной в регионе, писал Н.Н.Баранский. Важную роль играл учет периода в годовом диапазоне дискомфортных условий жизни человека, того, как это влияет на строительные технологии и занятость населения в разных видах производства. Уровень производственно-экономического развития рассчитывался в советскую эпоху по трем группам показателей. Первая группа показателей: 1) показатели территории – отношение площади расселения к территории района, отношение площади сельхозугодий к площади расселения; 2) показатели поселений и расселения – плотность населения на 1 км² территории, плотность населения на 1 км² площади расселения, людность центра, средняя людность городского и сельского поселения (без центра), доля населения районных систем расселения в населении района, число жителей на 10 линейных километров между населенными пунктами района; 3) обеспеченность железными дорогами и автодорогами с твердым покрытием. Вторая группа показателей (характеризует уровень производства): 1) показатели производства продукции в промышленности, сельском хозяйстве и строительстве на душу населения, 2) показатели производительности труда в промышленности и сельском хозяйстве, 3) фондовооруженность труда в промышленности и сельском хозяйстве. Третья группа показателей (описывает концентрацию производства): 1) основные производственные фонды промышленности и

сельского хозяйства на один пункт размещения, 2) основные производственные фонды промышленности и сельского хозяйства, число занятых в отраслях народного хозяйства, длина железных и автомобильных дорог с твердым покрытием на 1 км² площади расселения. После разрушения данной системы планирования и создания экономически эффективных территориально-производственных комплексов начинать ее восстановление необходимо с формирования общекультурной и естественно-научной подготовки и производственных навыков у детей в раннем возрасте в соответствии с региональной спецификой - особенностями хозяйствования в пределах «малой» родины. Данный подход сможет снизить негативные последствия миграционных процессов внутри Российской Федерации, в частности – снизить усилившееся бегство из малых региональных центров в крупные города, окончательное разрушение русской деревни и колхозно-совхозного и частного сектора агропроизводства.

2 Традиционное хозяйствование, ценности и труд

Цивилизационные ценности, которыми манипулируют в XXI в., с естественно-биологических позиций определяются прежде всего приемлемыми, возможными и достаточными для выживания видами труда, присущими общностям, проживающим на данной территории. Цивилизации различаются агроклиматическими условиями, используемыми природными ресурсами, рационом продуктов питания, определяющими национальный пищевой код, охватом территории, длительностью существования, антропофизиологическим типом населения и укладом жизни (в том числе определяющим продолжительность жизни, особенности адаптации к среде), принятыми способами производства, созданным и оставленным наследием в области технологий и материальных/нематериальных артефактов. Все они возникают в результате акта осознанного труда. По определению А. Маршалла, труд — «умственное и физическое усилие, предпринимаемое частично или целиком с целью достижения какого-либо результата, не считая удовлетворения получаемого непосредственно от самой проделанной работы». Труд является необходимым для выживания и различается в зависимости от агроклиматических условий региона. Для выделения хозяйственно-культурного типа, свойственного территории, необходим учет типа агроклиматической зоны, профиля и общей суммы имеющихся на территории ресурсов, плотности и специфики (стратификации) населения, требующихся для поддержания существования в данной агроклиматической зоне видов труда (агродеятельность, скотоводство, ремесла и производство, строительство, кроме того – преобладающие типы кооперации, мотивации к труду и др.). Предмет труда включает: сырьевые материалы; средства труда; затраты живого труда. Необходимо учитывать, что физически ребенок складывается и основные условные рефлексy формируются до 14 лет (в том числе к 14-ти годам складывается в зависимости от преобладающих занятий

ребенка и облик / мышечный состав / моторика руки, формируется закаленность или уязвимость по отношению к природным факторам), поэтому приучение к труду в условиях конкретной климатической зоны (в том числе и закалывание), к традиционным видам занятости на территории, к ремеслам должно быть как можно более ранним, происходить уже в игре – еще до пяти лет в дошкольном периоде. В этой связи необходимо предоставлять в пользование ребенку с раннего возраста те предметы, орудия труда, модели объектов живой природы, техники, с которыми он будет взаимодействовать во взрослом возрасте. Профессиональная ориентация, как и приучение к климатическим и ресурсным особенностям территории проживания должна иметь как можно более ранний и глубокий, разнообразный характер. Причем первыми в игровой мир ребенка должны входить наиболее трудоемкие, но не требующие специализации виды трудовой деятельности (уход за животными и их выпас, уход за растениями и обработка почвы; работа с сельхозинвентарем, понимание его назначения и функций). Результатом взаимодействия сырья, средств труда и живого труда (в том числе навыка) является продукт труда — новая субстанция природы, необходимая для удовлетворения потребностей человека и служащая выживанию данной популяции. Ребенка необходимо в игровых стратегиях приучать к пониманию, что его задача – научиться получать продукт (пищу, одежду, средства для горения, строить жилище) для выживания, экологически грамотно меняя, осваивая и адаптируя под собственные нужды природный мир. К основным категориям труда относятся также содержание и характер труда. Под содержанием труда понимают взаимодействие работника с предметами и средствами труда. Содержание труда описывается через такие признаки, как сложность труда; профессиональная пригодность персонала; степень самостоятельности работника. Важную роль играет существование, изменение и формирование у новых поколений необходимых обществу профессиональных предпочтений. Для существования человека на определенной территории необходимыми являются требующие затрат энергии, времени, физических усилий виды деятельности. Данный факт может входить в конфликт с личной мотивацией людей. Тяжелый и не всегда популярный в социуме труд поддержания жизнедеятельности популяции (и жизни государства / цивилизации) нуждается в формировании у подрастающего поколения сознательного выбора непопулярных профессий. С этой целью необходима выработка механизма мотивации к добровольному выбору не всегда высоко котирующихся в обществе профессий [13 - 15]. В годы существования СССР данная агитация велась с помощью произведений разных видов искусства, например через кино (фильмы о колхозной и производственной жизни). Советская идеология формировала у взрослых и детей уважение к сельскохозяйственному и квалифицированному рабочему труду, социалистическому соревнованию, устанавливала цели личностного роста в профессии в любой сфере. Как главная ценность российской цивилизации осмысливался человек, осваивающий территории, человек производящий, но не человек, более всего проявляющий себя в сфере услуг

или досуга. С развитием цивилизации, как правило, возрастает доля сложного труда (ранее, до революции и в первой половине XX в. она составляла до 10 % от общей занятости населения), а также требования к профессиональным компетенциям работника. Однако необходимо помнить, что для существования и выживания цивилизации не нужны 90 % специалистов с высшим образованием, занятых на высокотехнологичных производствах. До 80 % занятых сейчас в производстве граждан Российской Федерации работают не по профессии и не пользуются полученными в ходе образования знаниями. Производимая с 2015 – 2016 гг. реформа занятости (введение профстандартов и реформа образования) должна изменить данное положение, вернуть к жизни наибольший по составу слой населения – квалифицированного рабочего, в том числе сельскохозяйственного [10 - 13]. Потребность в сложном труде возникает на этапе высокоразвитой цивилизации. Ребенок, подросток может быть приучен к нему после начала школьной деятельности, с завершением формирования коры головного мозга и становления сложных когнитивных процессов, когда потребности в питании, защите и выживании (для ребенка – ответственность за себя и умение отправлять основные функции: гигиена и уход за собой, чистота вещей и одежды, умение функционировать в социуме – обслуживание себя в магазине, переходить дорогу и др.) он уже научился удовлетворять. Для сложных видов труда характерны черты: наличие высокоспециализированных навыков, умение выполнять операции планирования, анализа, контроля и координации действий; умение проявлять целеустремленное усилие, последовательность решений и действий, совершать разнообразные точные действия, нести ответственность за результаты труда. Характер труда описывает взаимоотношения участников трудового процесса, влияющие на его производительность. Выделяют прежде всего труд личный (частный) и труд наемный (труд работника, призванного по условиям соглашения выполнять должностные обязанности). Основная сфера занятости, не требующая специализированных навыков, - торговля и сфера услуг, а также узкоспециализированная финансовая сфера и сфера применения искусственного интеллекта. Утрачен главнейший и наиболее значимый для поддержания жизнеобеспечения слой общества – высокопрофессиональный рабочий класс. Утрачена формирующая навыки взаимодействия с природой и понимания ее, привычка работать на земле и самостоятельно получать в природе продукты жизнеобеспечения. Речь не может идти о высокотехнологичных производствах, так как отсутствует использование возобновляемых природных ресурсов и развитие видов труда, связанных с сохранением навыков земледелия, скотоводства. При поступательном развитии цивилизации с большими природными территориями, крупная часть которых относится к сфере рискованного земледелия и к лесным угодьям, для обеспечения существования необходимо сосредоточение подавляющей части трудовых ресурсов в сфере сельского (аграрии, животноводы и др. виды производства продукции) и лесного хозяйства. Вторая по сфере занятости структура – промышленное

производство (легкая и пищевая промышленность, наукоемкое производство техники, сфера обработки сырья), третья – строительство. Во всех указанных сферах главную роль играет квалифицированный рабочий, специалист среднего звена.

3 Антропогеографический подход к изучению традиционных форм хозяйствования по природно-климатическим зонам / антропогеоценозам

В ходе реконструирования и использования систем воспитания необходимо осознавать, какие адаптивные для данной территории навыки планируется закрепить и развить у детей [12, 13]. С этой целью необходим естественнонаучный подход к понятию воспитания как процесса формирования мотиваций к действию и выживанию. Первостепенно значимыми являются понятия антропогеографии, в связи с эволюционной теорией, физической антропологией, экологической наукой, теорией антропогенеза, этнографией. Деятельность и в целом поведенческие стереотипы групп людей напрямую связаны с условиями жизни, диктуемыми адаптацией к основным климатическим и агрокультурным зонам. Необходим учет требований к человеку, предъявляемых условиями жизни в разных климатических поясах, ландшафтных зонах и природно-географических районах, в том числе учет требований экстремальных экологических зон. Необходим учет законов жизни и сохранения биомы, биоценоза. В связи с проживанием на данных, различающихся по природным, метеорологическим и с точки зрения плодородия почв территориях, сформировались различные хозяйственно-культурные типы или хозяйственно-культурные матрицы (выделенные в географической и этнографической науке с XIX в.), эколого-хозяйственные группы /антропогеоценозы как комплексное понятие, изученные специалистами различных отраслей знаний. Нарушение сформированного экологически нормативного уклада жизни ведет к росту в современном обществе социальной напряженности, возникновению социальных патологий, а также порождает экологические проблемы современности, в том числе глобального порядка. Знание хозяйственно-культурных цивилизационных и популяционных матриц, признаков антропогеоценозов и характеристик эколого-хозяйственных групп необходимо для разработки концепции устойчивого развития с опорой на современные/ архаические модели устойчивого развития. Опора на учение о хозяйственно-культурных типах и антропогеоценозах позволит снизить последствия проблем прогресса в связи с исчерпаемостью ресурсов энергетического кризиса, уменьшит экологические угрозы и позволит предложить альтернативы индустриальному развитию (в том числе с опорой на экологическое мышление, повышение качества жизни и сохранение невозобновляемых природных ресурсов). Необходимо сравнивать стратегии выживания цивилизаций первого, второго и третьего мира, а именно - передовых и развивающихся (в том числе отсталых по технологиям) стран и

обогащать характерные для России хозяйственно-культурные типы только наиболее эффективными приемами адаптации к соответствующим условиям среды. Антропологическая наука изучает в том числе особенности развития тех или иных цивилизационно и адаптационно значимых для выживания качеств в зависимости от расселения человека по регионам, относящимся к различным климатическим поясам, ландшафтным зонам и природно-географическим районам. Так сформировались уникальные типы хозяйствования (и соответствующих ценностных систем) у населения арктических зон, полупустынь, степной зоны, лесной зоны и лесостепи, нечерноземья, черноземной зоны. Преобладающим становился тот или иной способ возделывания земель (в качестве примера можно привести обозначение цивилизации и культуры через способ обработки ею почвы – «Триполье» и др.), тот или иной тип питания, строений, одежды и в целом жизнеобеспечения. Одним из основополагающих при определении специфики российского типа хозяйствования должны быть труды не только историков сельского хозяйства и экономики, но и российских этнографов и антропологов, в частности монография Н.Н.Чебоксарова, И.А.Чебоксаровой «Народы, расы, культуры» под редакцией академика Ю.В.Бромлея. Согласно Н.Н. Чебоксарову, народ (этнос) складывается в различные исторические периоды на определенной территории и экономической базе, существует длительное время в качестве устойчивой культурно-языковой общности со своим названием и выраженным самосознанием, при этом важнейшее внимание уделяется вопросам языковой принадлежности, этногенеза, этнодемографии. Культура рассматривается Чебоксаровым как специфический способ человеческой деятельности, включая ее результаты, созданные в процессе коллективного труда, включающего в том числе адаптацию к экологической среде и активное приспособление окружающей территории к растущим материальным и духовным потребностям человека. Изучение культуры обязательно включает изучение хозяйственно-культурных типов и историко-этнографических областей. Развитие культуры происходит в процессе передачи традиций от поколения к поколению и при возникновении инноваций, со временем также превращающихся в традиции [16, с. 4]. Центральным фактором формирования этноса является общая территория проживания: «для сложения человеческого коллектива, говорящего на одном языке, все его члены должны были длительное время находиться между собой в определенных, вполне реальных связях, которые могли возникнуть только в том случае, если группа людей, давшая начало народу, жила на определенной территории. Можно сказать, что каждый народ имел свою территорию формирования. Наличие такой территории представляет собой обязательное условие возникновения любого этноса» [16, с. 12]. Необходимым условием существования этноса является экономическая база: «всякий этнос, по крайней мере в период своего формирования, состоит из человеческих коллективов, экономически связанных друг с другом» [16, с. 19]. На образцах сохранившихся до настоящего времени примитивных культур можно сказать, что

экономическая хозяйственная деятельность в период формирования этносов формировалась у малых групп по 30-40 человек (своеобразная социально-экономическая ячейка) в пределах «кормового района». «Состав локальных групп не был постоянным. Нередко брачные пары вместе с детьми или отдельные молодые мужчины и женщины переходили из одной локальной группы в другую» [16, с. 19]. Между группами формировались торговые дороги или «базары», при этом «многие племена из поколения в поколение были поставщиками определенных видов сырья или готовых изделий, в обмен за которые они получали у других племен необходимые им вещи» [16, с. 21]. Следующая возникающая при формировании этноса нормативная категория – появление норм обычного права, как для регуляции межгрупповых, так и для регуляции внутргрупповых взаимоотношений: «Большую роль в указанном процессе играли различного рода коллективные работы (оросительные и осушительные, транспортные, строительные и др.), развитие всех видов торговли, средств передвижения, путей сообщения и связи» [16, с.21]. Основной приметой этноса является его культурно-бытовая общность: «Такие традиции складываются в те или иные исторические эпохи в связи с социально-экономическими и естественно-географическими условиями жизни каждого народа; но после своего возникновения они приобретают значительную устойчивость и долго сохраняются даже тогда, когда условия жизни народа успевают сильно измениться» [16, с. 23]. В большинстве случаев, как отмечает Чебоксаров, человек «причисляет себя к тому народу, к которому принадлежат его родители [16, с. 24]. В СССР были разработаны и использовались две универсальные классификации народов, основанные на двух характерных признаках этноса: 1) культура, 2) язык. При этом классификация по культурным особенностям подразумевала не отвлеченные «постулируемые» ценности, а описание этносов по принципу близости (общности) их хозяйственно-культурных типов или принадлежности к одной (или смежным) историко-этнографической общности [16, с.36]. Важную роль в складывании этнических общностей играла миграция [16, с. 68 - 69]. Необходимо опираться, вслед за антропологами и этнографами, на естественно-научное понимание данного термина от латинского *cultura* – «возделывание, обрабатывание» - способ адаптации внешней среды человеком к соответствующим потребностям. Этнографы выделяют три части культуры: 1) общественное сознание, 2) поведение и действия людей, 3) материальные результаты деятельности людей. В истории народов и цивилизаций говорят о территориальном распространении «культурных комплексов, локализованных в пространстве и непрерывно развивающихся во времени вместе с создавшими их этносами» [16, с. 176]. Географические границы распространения данных комплексов исторически изменяются и выделяются путем картографирования особенностей материальной и духовной культуры в ходе экспедиций. В данном случае «под хозяйственно-культурными типами понимают определенные комплексы особенностей хозяйства и культуры, которые складываются исторически у различных народов, находящихся на близких

уровнях социально-экономического развития и обитающих в сходных естественно географических условиях» [16, с. 177]. По мнению Чебоксарова, «различия между хозяйственно-культурными типами касаются в первую очередь основных занятий большинства населения – промыслов, сельского хозяйства, ремесел, а также орудий труда, пищи, жилища, средств передвижения, утвари, одежды других элементов материальной культуры <...> В области духовной культуры различия между хозяйственно-культурными типами проявляются главным образом в тех обычаях и обрядах, особенностях изобразительного искусства, верований, культов и фольклора, которые наиболее ярко отражают формы труда и быта при тех или иных ландшафтно-климатических условиях» [16, с. 178]. Хозяйственно-культурные типы различаются также по типу общественно-экономической формации, при которой они возникли. Так, наиболее ранними в истории человечества являются следующие: 1) с преобладающей экономической ролью охоты, собирательства и рыболовства; 2) с преобладающей экономической ролью ручного земледелия и животноводства; 3) с преобладающей экономической ролью плужного (пашенного) земледелия с использованием тягловой силы домашних животных при сельхозработах. Данные типы хозяйствования сохраняются и в современном мире, в отдельных случаях являясь ведущими для территории, в других – играя роли факультативных, консервативных [16, с. 179]. Если базой первого типа культур является использование даров природы, вне производства, то базой второго и третьего типа - «производительное сельское хозяйство, основанное на выращивании культурных растений или на разведении домашних животных» [16, с. 181]. Во втором и третьем случае большинство населения «занято в сельском хозяйстве; все остальные занятия – различные промыслы, отрасли домашнего производства, ремесла, промышленность и торговля – остаются подсобными» [16, с. 181]. В том числе и на постиндустриальном этапе развития цивилизации, доля профессиональных специалистов в ИТ – технологиях при нормальном поступательном развитии государства несоизмеримо мало по сравнению со специалистами производящих профессий (в том числе сельского хозяйства). Навыки самообеспечения всех трех указанных выше исторически сложившихся и позволивших человечеству состояться культурно-хозяйственных типов у детей любого социального общества средней полосы России в XXI в. являются в большинстве своем утраченными. Для сохранения фундаментальных ценностей проживающей на территории этносов необходимо возрождение и сохранение навыков данных видов труда (хотя бы в историческом аспекте) через передачу сведений о них (инструментах, участниках, объектах живой природы и др.) в детской игре, игрушке и других сферах индустрии детства. Раннее детство и дошкольный период воспитания может быть эффективно реализован через приобщение к необходимым для выживания трудовым навыкам – хотя бы в форме игры. Сформированные в ней навыки могут быть в случае необходимости усовершенствованы во взрослой жизни. Данные игры и навыки помогут воспитать уважение к труду на земле, человеку труда

и к истории человечества, умение гордиться любой порученной работой, навыки самообеспечения. Наряду с преобладающими типами деятельности, в том числе сельскохозяйственной, облик и доминирующие жизненных смыслы общностей людей определяют складывающиеся в пределах историко-этнографических областей сходства, которые «наиболее ясно <...> выступают обычно в материальной культуре – жилище, средствах передвижения, пищи и утвари, одежде, обуви, головных уборах, украшениях и т.п. – но охватывают также некоторые явления из области духовной культуры, в той или иной степени связанные с хозяйством и бытом» [16, с.222]. Кроме хозяйственно-культурных типов, выделяются историко-этнографические области, включающие народы смежных территорий, связанные между собой, но, возможно, различающиеся по уровню и направлению социально-экономического развития» [16, с. 222]. Так, в Западной Европе выделяются историко-культурные области – Центрально-Европейская (Германия), Южно-Европейская (Средиземноморская), Западно-Европейская (Атлантическая), Североевропейская (Скандинавская). В период существования СССР на территории Российской Федерации и постсоветского пространства выделялись особые «историко-этнографические провинции» первого порядка: европейская часть СССР, Кавказ (с подразделением на Северный Кавказ и Закавказье), Средняя Азия и Казахстан, Сибирь (с выделением области Дальнего Востока) [16, с. 223]. В эпоху СССР было произведено подробное историко-этнографическое районирования территории Российской Федерации. В Сибири были выделены ямало-таймырская, Западносибирская, Алтае-Саянская, Восточносибирская, Камчатско-Чукотская, Амуро-Сахалинская области [16, с. 224]. В ямало-таймырской области историко-этнографическая территория была выделена от низовьев Енисея на Востоке до Канинско-Тиманской тундры на Западе, включала народности нганасанов, северные группы хантов и манси. На данной территории существовало заимствованное у ненцев оленеводство. Данные народы исторически относились к тундровым оленеводам. С данным типом хозяйствования Н.Н.Чебоксаров соотносит узнаваемые особенности бытовой хозяйственной культуры: оленная нарта, переносной покрытый шкурами чум, глухая меховая одежда, а также высокое сходство культурно-бытовых деталей у данных народов: упряжное оленеводство особого типа с массивными нартами и наклонно расположенными копыльями, веерная оленная упряжка, наличие пастушьих собак и др. Специфически различающимися являлись (в зависимости от этноса) частные особенности конструкции чумов, покроя и орнаменталистики в одежде. Данные культурные особенности и предметный мир, облик инструментов, одежды должны актуализироваться в сознании детей, проживающих на указанных территориях (и в целом входить в культурный обиход детства в Российской Федерации) в игре и в игрушке, настольных и иных играх, печатной продукции, а у детского населения указанных областей – при раннем игровом приучении к труду и действиям, связанным с выработкой мастерства и формированием устойчивого навыка.

Частные аспекты повседневного бытия и сельскохозяйственных навыков, ремесла должны быть учтены и в других регионах, различия которых также подчеркивает Чебоксаров: «Северные великорусы жили в высоких срубных избах, пол которых был значительно приподнят над землей, под ним находился обширный этаж, используемый как жилье или кладовая. Скотный двор непосредственно примыкал к избе, нередко находился с ней под одной крышей, так что все жилые и хозяйственные постройки составляли одно здание, иногда называемое в этнографической литературе «дом-двор». Собранный урожай северновеликорусские крестьяне сушили до обмолота в особых постройках (овинах), помещая его на колосники над костром <...> Избы южных великорусов тоже были срубными, но строились из более тонких бревен, а иногда обмазывались глиной. Пол в таких избах настилался прямо на землю или очень немного приподнимался над ней; известны были и угрбованные глинобитные полы. Помещение для скота и другие хозяйственные постройки ставились отдельно от жилых, обычно окаймляя открытый двор в виде четырехугольника или буквы П (так называемая покоеобразная застройка)» [16, с. 232 - 233]. Данный подход, основанный на глубоких этнографических, археологических, антропологических, культурно-исторических исследованиях, был бы способом сопротивления надвигающейся унификации и противодействовало бы формированию новых культурных постмодернистских мифов о прошлом, транслируемых в масс-медиа. Согласно С.М. Широкоговору, «можно различать три типа географических положений, в которых живут этносы, а именно: 1) моря с прибрежной полосой, 2) острова и 3) континенты, из которых каждый создает особый род условий для развития человека» [17, с. 23], температурным *optimum*'ом для человека является умеренный пояс от тропиков до полярного круга [17, с. 27]. «Вариации климата и естественные условия, - топография местности, почва, отношение суши и моря, флора и фауна, - создают различные по характеру своему районы в различной степени влияющие на формирование, развитие истории отдельных этносов и цивилизаций» [17, с. 27]. Особенности освоения природных территорий русским этносом Широкоговор описывает так: «Южно-Европейские степи (в России) и полоса беспредельных степей Азии, лишенных лесов, но богатых травой, были исключительно благоприятными районами для развития культуры кочевых скотоводов. <...> Совершенно иную картину представляют этносы, обитающие лесные районы того же пояса. В этих районах образуются изолированные этносы, тесно связанные зависимостью от того, что им дает лес. Эти условия формируют более осторожный и настойчивый характер, создавая две крайности, - бродячих охотников и оседлых землевладельцев, великим трудом осваивающих почву у леса <...> Борьба с лесом вообще возможна только для более культурного этноса, обладающего необходимыми орудиями и умением не допускать восстановления леса. Интересный пример в этом отношении дают русские, пришедшие из южных степных губерний в Сибири. Где появляются эти поселенцы, они устраивают прежде всего «степушку», истребляя начисто

леса, вырубая на дрова и выжигая даже мачтовый лес. <...> Но там же можно видеть и богатые пашни, покрытые теперь пушистым лесом, под которым только раскопками можно обнаружить эти пашни и установить, что некогда и здесь жили земледельцы, отвоевавшие пашни у леса» [17, с. 27 - 28]. Постепенно человек научился создавать вокруг себя вторичную / искусственную среду, стал строить жилища, приручил животных: «Приспособление человеком к своим нуждам сил и данных природы, - течение воды, движение воздуха, скопление солнечной энергии в виде дерева, а позже каменного угля, различных минералов, начиная с глины и кончая рудами редких металлов, наконец, качеств почвы, - в различных местах и в различное время имело также свое влияние на формирование этносов» [17, с. 32]. Согласно формуле Широкогорова, чем выше исходная культура, тем менее интенсивно меняется территория при изменении культуры. Чем ниже исходная культура, тем интенсивнее изменяется территория [17, с. 47]. Специфика природных условий диктует определенный тип их использования. По Широкогову, «более или менее оседлая жизнь в местах богатых лесом открывает возможность постройки более постоянных жилищ из леса, неизменно вынуждающая человека создавать четырехугольные жилища <...> Дальнейшее развитие строительного искусства следует за открытием новых строительных материалов» [17, с. 33]. Из предпочтительных мест поселения этносы избирали при прочих равных условиях берега рек (так сформировались «культуры больших рек»). При этом Широкогорov отмечает, что чем сложнее общественная организация и выше форма специального приспособления к природе, тем короче оказывается бытие вида [17, с. 60]. Первым признаком образования общества в этносах была «организованность, т.е. дифференциация по деятельности элементов составляющих его», причем в основе первичной дифференциации находились биологические различия («основа общества лежит в пределах биологии»). Вторым признаком организации общества в этносах было «постоянство его состава, т.е. связанность составляющих его индивидуумов с целым». Третьим признаком – «субъективное сознание связи с целым у каждого индивидуума в отдельности», а также тяготение связи «индивидуума с территорией, на которой данный вид существует», вследствие чего возникают отношения приспособления к среде, а затем «организация общества внутри данного вида». Аргументированные археологическими артефактами подробности устройства данного мира описаны, например, в работе Мартынова А.И. Скифо-сибирский мир Евразии [18], и диктуются природной средой, условиями жизни, особенностями сложения общества, тремя специфическими типами хозяйствования, особенностями поселения, жилища, бытовой культуры, развиваемыми типами животноводства и земледелия, ремесел и промыслов и т.д. Скифский мир и уклад хозяйствования связан был с традициями степной животноводческой цивилизации, сибирский – с традициями территориально-культурного евразийского пространства. Скифо-сибирский мир охватывал семь столетий первого тысячелетия до нашей эры, а также территорию от

низовий Дуная до Центральной Азии [18, с. 5]. К данному периоду относятся археологические свидетельства существования единой большой культурной общности, состоявшей из отдельных взаимосвязанных частей: скифской в междуречье Днепра и Дона, савроматской в Заволжье и Южном Приуралье, саргатской по Тоболу и Иртышу, саков Казахстана и горных районов Средней Азии, пазырыкской культуры Горного Алтая, тагарской на Енисее, уюкской в Туве и далее на восток культурой скифского времени Монголии и культурой плоскогорья Ордос на северо-востоке Китая. Согласно современным ландшафтным зонам, данная общность занимала степные ландшафты от Дуная на западе до Восточной Монголии и Северо-Восточного Китая, с севера к ним примыкали лесостепные ландшафты, с юга – горы и полупустыни [18, с. 7]. Данная экологическая зона была благоприятна для развития скотоводства и не имела обозначенных границ. Внутри данной природной территории находились различные природно-климатические зоны: степи по Волге, Южному Приуралью, Казахстану, чернозем по Дону, в Южной Сибири, горно-долинные территории Киргизии, Таджикистана, юга Казахстана, Саяно-Алтайского предгорья. Данное разнообразие играло роль в формировании хозяйственно-культурных форм. В археологическом материале доказательства длительного существования данной зоны хозяйствования обнаружены в конце XIX в. и получили название «скифской триады», включающих определенные типы предметов вооружения, наконечников стрел, коротколезвийный кинжал, скифский меч акинак; конская сбруя – в том числе бронзовые удила, псалии; предметы из бронзы звериного стиля – изображения оленей с поджатыми коленями и стилизованными завитками рогов и др. [18, с. 11] Данная культура характеризовалась в том числе сходством бытового инвентаря и орудий труда, в числе которых – серпы, кельты, ножи и др. [18, с. 12]. Скифия имела при этом две этнически-географических части: 1) восточная – степная, между Доном и Днепром, включая северный степной Крым, была занята кочевниками; 2) западная – до Приднестровья и частично Буга была заселена земледельцами. На остальной территории евразийских степей и в прилегающей лесостепной зоне существовали этносы, оставившие археологические культуры, у которых была иной тип уклада быта и ведения хозяйства, что выражалось в том числе в ином хозяйственном инвентаре [18, с. 25]. Н.М.Ядринцев обосновал в связи с данной уникальной спецификой теорию хозяйственно-культурного скифо-сибирского единства [18, с. 27]. К VI – V вв. были уже созданы рациональные приемы земледелия и скотоводства на территории пояса степей Евразии [18, с. 55]. Основу хозяйствования и экономики общности составляло животноводство (в полукочевой форме), пойменное и орошаемое земледелие, горнорудное дело, металлургия, металлообработка, общественные и домашние промыслы, ремесла [18, с. 58]. Преимущественно использовались три типа хозяйства: 1) полукочевой степной тип, 2) яйлажный горно-долинный тип на гористой местности с незначительным почвенным покровом, 3) скотоводческо-земледельческий оседлый тип хозяйства. Поселения скифско-сибирской

общности относились к трем типам: 1) укрепленные поселения (городища с остатками долговременных жилищ, заметным культурным слоем), 2) долговременные неукрепленные поселения – характерный массовый тип (в местах, удобных для земледелия пойменных приречных долин), 3) временные, сезонные поселения пастухов (летники) – временные юртообразные жилища, загоны для скота [18, с. 61]. В качестве объектов животноводства использовалось, как правило, в два раза больше коров, чем овец [18, с. 68]. В процентном отношении домашние животные составляли: крупный рогатый скот - 73 %, мелкий рогатый скот - 47 %, лошади – 15 % [с. 68]. Крупный рогатый скот, содержание которого в данных климатических условиях было наиболее выгодным, был основным источником получения мяса, молока, а также шкур, кожи, шерсти и кости [18, с. 69]. Лошадь в основном использовалась для верховой езды и меньше – как тяговая сила. Основным молочным животным была корова, молочное хозяйство было высоко развито [18, с. 69]. Наблюдения над развитием земледелия в целом позволяют описать характер поселений, земледельческие орудия труда, найденные в погребениях злаковые культуры. От эпохи бронзы были унаследованы основные орудия сельхозтруда: серпы, зернотерки, кельты и др. Не имеется достоверных доказательств использования сохи, но к VI – V вв. отнесены найденные кривые бронзовые втульчатые наконечники (аральники) для взрыхления земли с помощью тяговой силы животных. Плуг с отвалом был использован на указанных территориях уже в середине – второй половине I тыс. н.э. Чуть ранее появилось орудие для рыхления – соха, которая взрыхляла и бороздила землю, немного позднее – плуг для подрезания, отвала и переворачивания пластов земли [18, с. 71]. Универсальным орудием труда являлся кельт – род заступа, топора, тесла и мотыги, состоявший из металлического наконечника, одетого на деревянную ручку. Первыми почвообрабатывающими орудиями были деревянные – заостренные палки, палки с уступом, лопатообразные орудия, а также царапающие, вилообразные и др. Существовали также граблеобразные орудия – каным, крюк, царапка и др. (встречаются также костяные мотыги из бараньих лопаток) [18, с. 73]. Земледелие чаще было пойменным. Засушливые степные зоны не представляли экономического интереса для возделывания в то время [18, с. 75]. Однако уже применялись магистральные гидроканалы до одного-двух километров длиной [18, с. 76]. Земледелие строилось на возделывании таких древних зерновых как карликовая пшеница, двухзернянка, четырехрядный ячмень, метельчатое просо, характеризующееся сокращенным вегетационным периодом, и др. Были известны орудия обработки урожая – например, серпы (находки только на территории лесостепных районов Южной Сибири к началу XX в. составили около 300 серпов) [18, с. 76]. Серпы для уборки имели специфические особенности, в частности – толстые, до 0,5 см у спинки, широкие изогнутые металлические полосы, имели длину 18 – 22 см. По форме ручки серпы делились на две группы: с ручкой, отделенной от лезвия уступом (бугорком), а также без уступа [18, с. 76]. Линия среза пучка стеблей соответствовала

изогнутости серпа. С помощью ременного шнура серп надевали на руку. Существовало также массивное орудие «косарь» с лезвием в виде прямой линии. Обработка зерна велась зернотерками, которые могли быть овально-вытянутыми, ладьевидными и др. Зерно растиралось при помощи использования терочного камня (аналог скалки), который держали двумя руками и терли вдоль основы, досыпая зерно. Зернотерка ставилась на кусок кожи, работали на коленях. Другой тип терок был прообразом ручной мельницы, в том числе круглые ручные жернова [18, с. 77]. Уровень земледелия был настолько высок, что жители степей Евразии уже делали запасы товарного хлеба для продажи в Грецию [18, с. 77]. На территориях были распространены культы священного барана, козла, оленя, лося, быка, других священных животных. Петроглифы данного времени включают изображения оленя-марала, хищников, горных козлов и баранов, кабанов, птиц в характерных позах (например, фигуры оленя «на цыпочках», образ летящего оленя с геральдическими рогами) [18, с. 107]. Краткий обзор исторических хозяйственных типов на территории Российской Федерации, тесно связанных с историей сельского хозяйства и скотоводства, показывает, насколько обширны возможности изучения и введения в игровой обиход данных видов деятельности, орудий, инструментов, моделей животных, строений и др. Необходимо помнить, что выбор модели мира для воспроизведения в сознании ребенка образа его будущей взрослой жизни - посредством использования предметов, орудий труда, воспроизведения трудовых действий, это в итоге выбор хозяйственно-культурного типа, соответствующего данной территории или не соответствующего и ведущего к упадку и деградации. Продуктивен был бы вариант использования в образцах масскультуры для подростков и юношества этнографических и исторических исследований о разнообразии типов хозяйствования на территории России, а также о специфике уклада бытовой жизни, вида жилища, преставлений о взаимодействии с природой в разных культурно-хозяйственных типах, присущих территории и этносам Российской Федерации. Детство, подростковый возраст, юношество должно снова стать временем получения данных знаний в игре и в практике. К сожалению, сейчас данный процесс подменяется обращением к развлекательному контенту, не обеспечивающему социализацию, формирование профессиональных навыков и этических представлений. Важно выделить естественно-научным путем перечень необходимых для выживания и перспективного развития на данной территории исторически сложившихся видов природопользования видов деятельности и хозяйствования и только после этого – транслировать их новому поколению. Обширный материал для подобного использования исторических технологий и сложившихся видов деятельности дают антропогеография, археология, история сельского хозяйства, а плацдарм для применения данных сведений - дошкольное воспитание и образование. Введение в культурный обиход ребенка через игру, а затем в обиход подростка и юношества – через практику - занятий, присущих исторически сложившимся хозяйственно-культурным типам,

поможет через культурный продукт в том числе взрослому труду, так и к ознакомлению с историей своей Родины, в том числе с историей освоения природы и деятельности на земле в школьные годы.

Примечания

1. Левонтина И. Б., Шмелев А. Д., Зализняк А. А. Константы и переменные русской языковой картины мира.— М.: «Языки славянской культуры», 2012.— 696 с.
2. Степанов Ю.С. Концепты. Тонкая пленка цивилизации. — М.: «Языки славянских культур», 2007. — 248 с.
3. Урысон Е.В. Проблемы исследования языковой картины мира. – М.: «Языки славянской культуры», 2003. — 224 с.
4. Советская культура. Эволюция идей и ценностей / Под ред. И. Ф. Кефели. – СПб.: БГТУ, 2010. - 100 с.
5. Судоплатов К.А., Пономарева Е.В. Биологическая антропология: практическое пособие.— Калининград: Балтийский федеральный университет им. Иммануила Канта, 2007.— 43 с.
6. Этническая экология: народы и их культуры / Под общ. ред. Н.А. Дубовой и Л.Т. Соловьевой. - М.: «Старый сад», 2008. - 376 с.
7. Ямсков А.Н. История становления и развития отечественной этноэкологии // Этнографическое обозрение. - 2013, № 4. - с. 49-64.
8. Курчанов Н.А. Антропология и концепции биологии. — СПб.: «СпецЛит», 2007. — 192 с.
9. Крупник И. И. Арктическая этноэкология: Модели традиционного природопользования морских охотников и оленеводов Северной Евразии / Отв. ред С. А. Арутюнов. — М.: «Наука», 1989. — 270 с.
10. Проблемы молодежного рынка труда: Региональный аспект. Материалы социол. исслед. (Челяб. обл., 2004-2005 гг.). - Челябинск: ООО «Фотохудожник», 2005. - 150 с.
11. Безрученко И. Е., Тенбшев Б.И. Профессиональные предпочтения старшеклассников: детерминация и типы. - Тамбов: Изд-во ТОИПКРО, 2005. - 155 с.
12. Ткаченко Е. Н. Исследование мотивационных предпочтений субъектов профессионального образования. Автореф... канд. педагогич. н. - Барнаул: Барнаульский гос. пед. ун-т, 2000. - 22 с.
13. Чернявская М. А. Психолого-педагогические условия развития устойчивости выбора предпочтений профессиональной деятельности у студентов вуза. Автореф... канд. психол. н. - Ставрополь: Сев.-Кавказ. гос. техн. ун-т, 2008. - 25 с.
14. Современные проблемы развития образования и воспитания молодежи: Сборник материалов 5-й Международной научно-практической конференции, 25 апреля 2014 г. / Под ред. Алиевой Б. Ш., Хаджиалиева К. И.- Махачкала: «Апробация», 2014. - 224 с.
15. Социально-педагогическое сопровождение саморазвития и самоорганизации детей и взрослых: Материалы международной

конференции (12-14 мая 2014 г.) / Редкол.: М. И. Рожков - отв. ред. и др. - М.; Ярославль: Изд-во Ярославского гос. педагогического ун-та им. К. Д. Ушинского, 2014. - 371 с.

16. Чебоксаров Н.Н., Чебоксарова И.А. Народы, расы, культуры. - М., 1985.

17. Широкогоров С.М. Этнос: Исследование основных принципов изменения этнических и этнографических явлений. - Шанхай, 1923.

18. Мартынов А.И. Скифо-сибирский мир Евразии: учебное пособие.— М.: «Высшая школа», «Абрис», 2012. — 199 с.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Полнометражная мультипликация, как западная, так и японская, молодежный кинематограф, музыкальные клипы популярных молодых исполнителей, k-pop, компьютерные игры и записанные их пользователями стримы, самодеятельное литературное творчество в жанре фанфик, документальные видеосюжеты о молодых, фандомы и иные сообщества - таков круг запросов к маскультуре со стороны подростков и молодежи к началу третьего десятилетия XXI века.

Необходимо помнить о четырех отображенных в них угрозах молодому поколению. Перечислим их, это:

- 1) одиночество и депреация,
- 2) виртуализация и геймеризация,
- 3) переход от классической культуры к массовой культуре отдыха,
- 4) распространение в маскультуре образов и сюжетов, связанных с агрессией, насилием.

В связи с данными угрозами формируется четыре уязвимости молодого поколения. Прежде всего это:

- 1) высокая эмоциональная уязвимость и как следствие - поиск сообществ, обеспечивающих эмоциональное приятие и вхождение в группу (часто - с отсутствием критики при отборе данных сообществ);
- 2) снижение уровня адаптированности, способности к самостоятельному функционированию в социуме, часто - формирование признаков дереализации и нередко - агрессии;
- 3) девальвация художественных и этических ценностей, несформированность умения их понимать, снижение эстетической и этической компетентности; утрата понимания культурной традиции;
- 4) формирование представления о насилии как допустимом способе социального взаимодействия и методе достижения личных целей.

В данной ситуации, как на этапе предотвращения угроз, так и на этапе снятия уязвимостей, возрастает роль наставничества и психолого-педагогической компетентности специалистов, помогающих социализации подростков и юношества, роль работы с родительской семьей, а также роль молодежных сообществ, не только учебных, профессиональных, но и складывающихся по интересам. Работа в данных направлениях может

квалифицированно проводится только при глубоком непредвзятом изучении, понимании и хотя бы частичном разделении актуальных интересов, ценностных представлений, эмоциональных триггеров, эстетических предпочтений взрослеющего человека.

В эпоху, когда произведения массовой культуры становятся привычным продуктом ежедневного потребления, частью индустрии отдыха, необходимо на государственном уровне разрабатывать имеющие как научную, прежде всего психолого-педагогическую, так и искусствоведческую основу стратегии создания и поддержки специализированного детского, подросткового и молодежного контента, помогающего взрослеющему человеку в поиске самоидентификации и в социализации.