

УДК 316.722: 304.444

https://doi.org/10.33619/2414-2948/60/46

**ИДЕОЛОГИЯ НАСИЛИЯ В КУЛЬТУРЕ  
И ПРИЧИНЫ ВОСПРИИМЧИВОСТИ К НЕЙ МОЛОДЕЖИ И ПОДРОСТКОВ  
(статья 2)**

©*Кузина Н. В.*, ORCID: 0000-0001-9094-7182, SPIN-код: 2069-8510, канд. филол. наук, Центр исследования проблем безопасности РАН, г. Москва, Россия, *nvkuzina@mail.ru*

**THE IDEOLOGY OF VIOLENCE IN CULTURE AND THE PRECONDITIONS  
OF SUSCEPTIBILITY TO VIOLENCE IN THE ARTS OF YOUTH AND ADOLESCENTS  
(Article 2)**

©*Kuzina N.*, ORCID: 0000-0001-9094-7182, SPIN-code: 2069-8510, Ph.D., Center research security problems the RAS, Moscow, Russia, *nvkuzina@mail.ru*

*Аннотация.* Анализируются методы конструирования идеологии насилия и прецеденты использования в качестве ее проводника произведений культуры, влияющих на подростков и юношество в школе и за пределами школы. *Цель* — описать образы и мотивы насилия в культуре с точки зрения их возможного влияния на поведенческие паттерны и деструктивность у подростков и юношества, разработать алгоритм диагностики склонности к насилию у подростков и юношества. Проводится типологический анализ содержания контента, предлагается алгоритм диагностики психологического состояния подростков и юношества с проблемами социализации из неблагополучных семей в части склонности к насилию. Описаны средства трансляции идеологии насилия через художественное творчество на примере художественной литературы, кинематографа, компьютерных игр.

*Abstract.* The paper analyzes methods of building the ideology of violence and precedents of using the works of culture, in school and outside of school as its vehicle. The goal is to describe the images and motives of culture in terms of their possible impact on behavioral patterns and destructiveness (among adolescents and youth), to develop an algorithm for diagnosing the propensity to violence in adolescents and youth. A typological analysis of the content of the content is carried out, an algorithm is proposed for diagnosing the psychological state of adolescents and youth with socialization problems from disadvantaged families in terms of a tendency to violence. The means of broadcasting the ideology of violence through artistic creativity are described on the example of fiction, cinema, computer games.

*Ключевые слова:* молодежная политика, демография, воспитание, массовая культура, социализация, возрастная психология, социальная безопасность, идеология насилия, девиантное поведение, работа с трудными подростками.

*Keywords:* youth policy, demography, education, mass culture, socialization, developmental psychology, social security, ideology of violence, deviant behavior, work with difficult teenagers.

Актуальность исследования. 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 бесконтрольного 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 1990-2010-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 [1–2].

Государственная молодежная политика, в том числе в законодательной сфере, в эти годы подробно изучена [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 Президентом Российской Федерации в 2020 г. проект нового Федерального закона о молодежи и молодежной политике [5]. Проанализированы ранее принятые аналогичные законодательные акты субъектов Российской Федерации о молодежи и молодежной политике [6]. На 2019 г. они имелись, например, в 78 регионах.

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» [5], 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», «Новое величие» и др.).

Несмотря на наличие ответственности за преступления с несовершеннолетнего возраста и реализуемые меры их профилактики, 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. (<https://clck.ru/Rsq8S>), меры

предотвращения распространения идеологии экстремизма и терроризма 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 [7] и снижением количества населения в возрасте от 15 до 34 лет (согласно Всероссийской переписи населения) [8].

Анализ демографической динамики за 2000-2010-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, Рисунки 1-4).

Таблица 1.

ПОКАЗАТЕЛИ ПРИРОСТА НАСЕЛЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ в 1990-2018 гг.

<https://clck.ru/Rsq7h>

Годы	Численность населения на 1 января	Изменения за год			Численность населения на 31 декабря	Общий прирост за год, %
		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

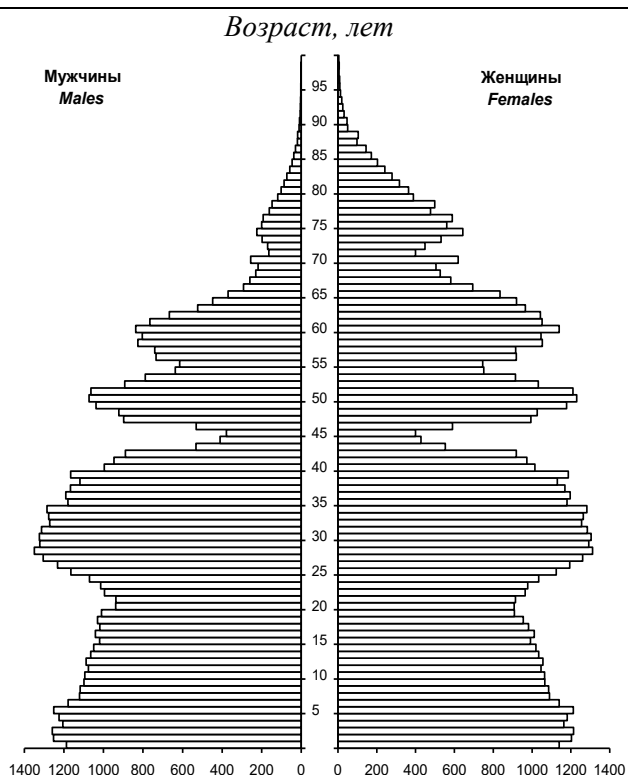


Рисунок 1. Возрастно-половая структура населения по переписи 1989 г. (тысяч чел.)

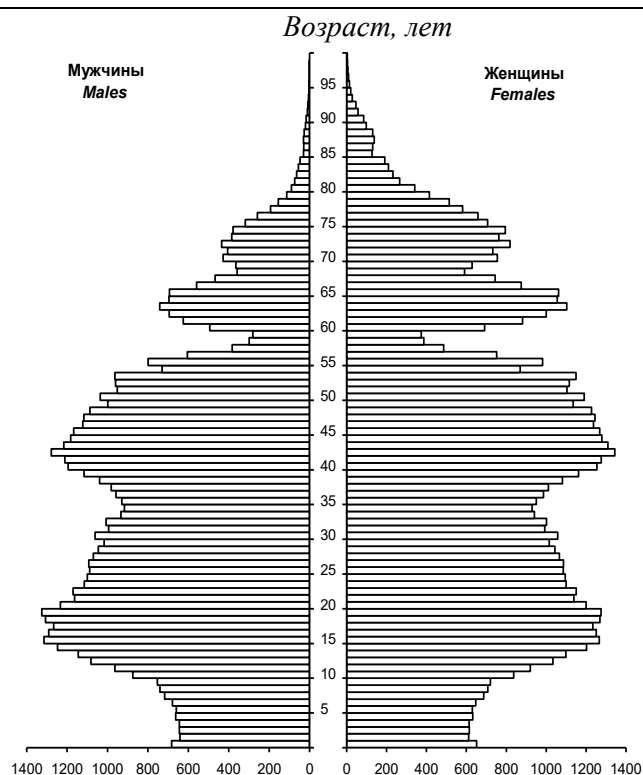


Рисунок 2. Возрастно-половая структура населения по переписи 2002 г. (тысяч чел.)

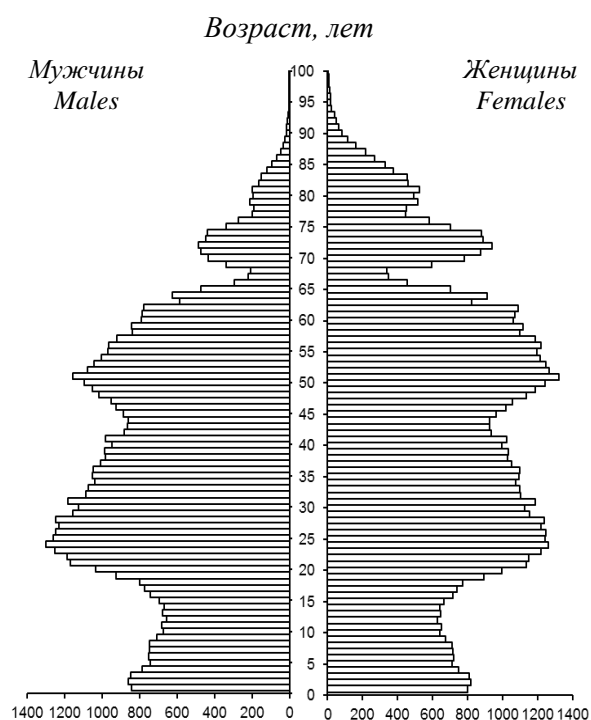


Рисунок 3. Возрастно-половая структура населения по переписи 2010 г. (тысяч чел.)

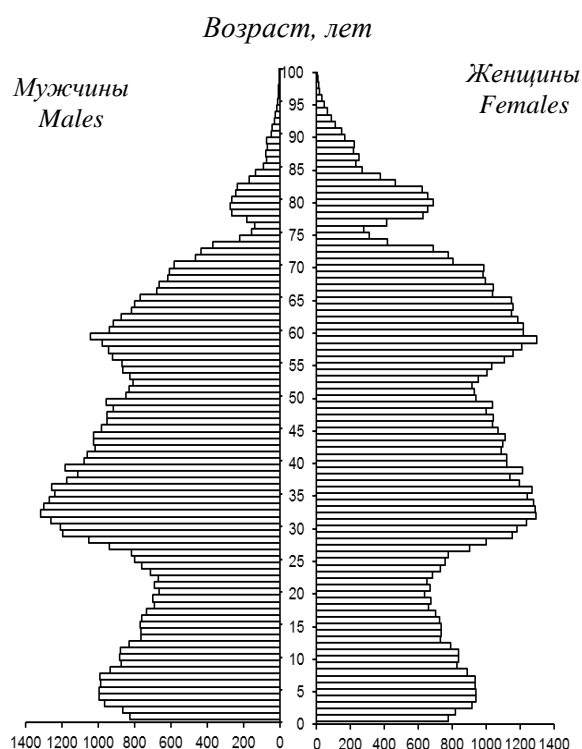


Рисунок 4. Возрастно-половая структура населения на начало 2019 г. (тысяч чел.)

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).

Приведем также данные о численности населения Российской Федерации в возрасте от 14 до 35 лет за 2016-2018 гг. в динамике (Таблица 2.) (<https://clck.ru/Rsq8S>).

Таблица 2.

ДИНАМИКА ЧИСЛЕННОСТИ НАСЕЛЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
 в 2016-2018 гг. по возрасту с 0 до 39 лет

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
<b>20-24</b>	<b>7827731</b>	<b>7335814</b>	<b>7114068</b>
<b>25-29</b>	<b>11878430</b>	<b>11119860</b>	<b>10222039</b>
30-34	12537448	12765648	12717613
35-39	11194479	11424758	11735359
<b>15-34</b>	<b>38933598</b>	<b>38037258</b>	<b>37001063</b>
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» [9, 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» [9, 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» [9, 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» [9, с. 59]

Приведем средний вариант прогноза возрастной структуры населения Российской Федерации, данный Росстата до 2031 г. и актуальный на начало 2020 г. (<https://clck.ru/Rsq7h>).

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. чел	в процентах от общей численности населения	тыс. чел	в процентах от общей численности населения	тыс. чел	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 г по 2023 г.

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 г, в 2010 г 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 [10, 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 — самодельные 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 простолюдными 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 г. 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. Можаяев, 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:

- социум,
- школьная программа, и только параллельно
- 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.), витчхаус и др. [11]. 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.

В статье №1 [12] 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 [13], а также картина мира россиян [14, с. 3]. Российский кинематограф на продолжительное время оказался без государственной поддержки, «сложные социально-политические преобразования российского общества требовали формирования иной модели диалога со зрителем» [15, 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 [16]. К 1990 г. 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 «Черная 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://clck.ru/Rsq8r>. 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 — Карлссона, 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 [17–20].

Супергерой, представление о котором получают отечественные подростки и юношество, предьявляется 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 [21].

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 [22–23] наиболее востребованы жанры манга, в которых в качестве супергероя представлены персонажи традиционной японской культуры или герои аниме [24]. 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 [25–28]. 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 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.

*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 [6, 24].

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. 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.

*Статья подготовлена в рамках Государственного задания ЦИПБ РАН на 2019 год и на плановый период 2020 и 2021 годы (НИР 0006-2020-0001).*

#### *Список литературы:*

1. Горшков М. К., Шереги Ф. Э. Молодежь России: Социологический портрет. М., 2010. 592 с.
2. Константиновский Д. Л., Вознесенская Е. Д., Чередниченко Г. А., Хохлушкина Ф. А. Образование и жизненные траектории молодежи: 1998-2008 годы. М., 2011. 296 с.
3. Гукова И. Н. Становление государственной молодежной политики в Российской Федерации: политико-правовой аспект // Научные ведомости. Серия «История, политология». 2018. Т. 45. №4. С. 784-797. <https://doi.org/10.18413/2075-4458-2018-45-4-784-797>
4. Закон СССР от 16.04.1991 г. №2114-1 «Об общих началах государственной молодежной политики в СССР» (принят Верховным Советом СССР). <http://base.garant.ru/2300503/>
5. Законопроект №993419-7 «О молодежной политике в Российской Федерации» (ред. 22.07.2020) <https://sozd.duma.gov.ru/bill/993419-7>
6. Конституционно-правовые основы государственной молодежной политики в Российской Федерации и Республике Беларусь // Аналитический вестник. 2019. №19 (733). С. 25-36.
7. Тихомиров Н. П., Тихомирова Т. М. Оценка и управление потенциалом воспроизводства населения России // Федерализм. 2019. №3. С. 51-71. <https://doi.org/10.21686/2073-1051-2019-3-51-71>
8. Komarova T. Demographic Security Russia and China: the Main Factors of Influence // Problemy Dalnego Vostoka. 2020. №4. P. 100-111. <https://doi.org/10.31857/S013128120010568-5>
9. Васин С. А. Возрастной состав населения России // Население России 2006: Ежегодный демографический доклад. М., 2008. С. 47-70.
10. Долбик-Воробей Т. А., Воробьева О. Д. Статистика населения и демография. М., 2018.
11. Хафизова Н. А. Антиутопия и ужасное как тень культуры // Технологос. 2017. №4. С. 82-89. <https://doi.org/10.15593/perm.kipf/2017.4.10>
12. 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. 2020. Т. 6. №9. С. 330-355. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/58/37>

13. Мелконян К. Ю. Киноискусство как способ освоения социокультурной реальности: Социологический анализ: Автореф... канд. социол. наук. Майкоп, 2011.
14. Воробьева К. С. Отечественная социология кино: Автореф... канд. социол. наук. СПб., 2011.
15. Легошина Н. В. Трансформация кинокоммуникации в постсоветской России: Дисс... канд. социол. наук. М., 2006.
16. Жарикова В. В. Тематико-жанровая структура молодежного фильма: на примере американского и отечественного кино 1930-х-1980-х годов: Автореф. ... канд. искусствоведения. М., 2016.
17. Anderson K. J., Cavallaro D. Parents or pop culture? Children's heroes and role models // *Childhood Education*. 2002. V. 78. №3. P. 161-168. <https://doi.org/10.1080/00094056.2002.10522728>
18. Cupit C. G. Superhero play and very human children // *Early Years*. 1996. V. 16. №2. P. 22-25. <https://doi.org/10.1080/0957514960160206>
19. Martin J. F. Children's attitudes toward superheroes as a potential indicator of their moral understanding // *Journal of Moral Education*. 2007. V. 36. №2. P. 239-250. <https://doi.org/10.1080/03057240701325381>
20. Илюхина Ю. В., Солодова М. Г. Школа супергероев: Образовательная программа по формированию у детей старшего дошкольного возраста предпосылок медиакомпетентности. Краснодар, 2019. 203 с.
21. Fradkin C., Weschenfelder G. V., Yunes M. A. M. The pre-cloak superhero: a tool for superhero play and intervention // *Pastoral Care in Education*. 2017. V. 35. №2. P. 137-144. <https://doi.org/10.1080/02643944.2017.1306874>
22. Алиев Р. Т. Комиксный герой как отражение неомифологической парадигмы американской массовой культуры. Астрахань, 2015.
23. Дмитриева Д. Г. Век супергероев: Истоки, история, идеология американского комикса. М., 2015. 317 с.
24. Полякова К. В. Становление семиотической системы американского комикса и японского манга. СПб., 2004.
25. Ветушинский А. С., Салин А. С., Галанина Е. В. Видеоигры: Введение в исследования. Томск, 2018. 394 с.
26. Керделлан К., Грезийон Г. Дети процессора: Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых. Екатеринбург, 2006. 272 с.
27. Липков А. И. Ящик Пандоры. Феномен компьютерных игр в мире и в России. М., 2007.
28. Макгонигал Дж. Реальность под вопросом: Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир. М., 2018.

#### References:

1. Gorshkov, M. K., & Sheregi, F. E. (2010). *Molodezh' Rossii: Sotsiologicheskii portret*. Moscow. (in Russian).
2. Konstantinovskii, D. L., Voznesenskaya, E. D., Cherednichenko, G. A., & Khokhlushkina, F. A. (2011). *Obrazovanie i zhiznennye traektorii molodezhi: 1998-2008 gody*. Moscow. (in Russian).
3. Gukova, I. N. (2018). Formation of the state youth policy in the russian federation: political and legal aspect. *Nauchnye vedomosti. Seriya "Istoriya, politologiya"*, 45(4). 784-797.



<https://doi.org/10.18413/2075-4458-2018-45-4-784-797>

4. Zakon SSSR ot 16.04.1991 g. N2114-1 "Ob obshchikh nachalakh gosudarstvennoi molodezhnoi politiki v SSSR" (prinyat Verkhovnym Sovetom SSSR). <http://base.garant.ru/2300503/>

5. Zakonoproekt N993419-7 "O molodezhnoi politike v Rossiiskoi Federatsii" (red. 22.07.2020) <https://sozd.duma.gov.ru/bill/993419-7>

6. Konstitutsionno-pravovye osnovy gosudarstvennoi molodezhnoi politiki v Rossiiskoi Federatsii i Respublike Belarus. *Analiticheskii vestnik*, 19(733). 25-36. (in Russian).

7. Tikhomirov, N. P., & Tikhomirova, T. M. (2019). Otsenka i upravlenie potentsialom vosпроизводства naseleniya Rossii. *Federalizm*, (3), 51-71. (in Russian). <https://doi.org/10.21686/2073-1051-2019-3-51-71>

8. Komarova, T. (2020). Demographic Security Russia and China: the Main Factors of Influence. *Problemy Dalnego Vostoka*, (4), 100-111. (in Russian). <https://doi.org/10.31857/S013128120010568-5>

9. Vasin, S. A. (2008). Vozrastnoi sostav naseleniya Rossii. In *Naselenie Rossii 2006: Ezhegodnyi demograficheskii doklad*. Moscow. 47-70. (in Russian).

10. Dolbik-Vorobei, T. A., & Vorob'eva, O. D. (2018). Statistika naseleniya i demografiya. Moscow. (in Russian).

11. Khafizova, N. A. (2017). Anti-utopia and awful as culture shadow. *Bulletin of PNRPU. Culture. History. Philosophy. Law*, (4), 82-89. (in Russian). <https://doi.org/10.15593/perm.kipf/2017.4.10>

12. Kuzina, N. (2020). Current State of the Information Security: Formation Mechanisms and Ways to Prevent the Induction of Destructive Ideology Among Adolescents and Youth Under the Influence of Modern Music and Film Culture, Internet Video Content. *Bulletin of Science and Practice*, 6(9), 330-355. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/58/37>

13. Melkonyan, K. Yu. (2011). Kinoiskusstvo kak sposob osvoeniya sotsiokul'turnoi real'nosti: Sotsiologicheskii analiz. Avtoref... kand. sotsiol. nauk. Maikop. (in Russian).

14. Vorob'eva, K. S. (2011). Otechestvennaya sotsiologiya kino: Avtoref... kand. sotsiol. nauk. St. Petersburg. (in Russian).

15. Legoshina, N. V. (2006). Transformatsiya kinokommunikatsii v postsovetsoi Rossii. Diss... kand. sotsiol. nauk. Moscow. (in Russian).

16. Zharikova, V. V. (2016). Tematiko-zhanrovaya struktura molodezhnogo fil'ma: na primere amerikanskogo i otechestvennogo kino 1930-kh-1980-kh godov: Avtoref. ... kand. iskusstvovedeniya. Moscow. (in Russian).

17. Anderson, K. J., & Cavallaro, D. (2002). Parents or pop culture? Children's heroes and role models. *Childhood Education*, 78(3), 161-168. <https://doi.org/10.1080/00094056.2002.10522728>

18. Cupit, C. G. (1996). Superhero play and very human children. *Early Years*, 16(2), 22-25. <https://doi.org/10.1080/0957514960160206>

19. 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>

20. Ilyukhina, Yu. V., & Solodova, M. G. (2019). Shkola supergeroev: Obrazovatel'naya programma po formirovaniyu u detei starshego doshkol'nogo vozrasta predposylok mediakompetentnosti. Krasnodar. (in Russian).

21. Fradkin, C., Weschenfelder, G. V., & Yunes, M. A. M. (2017). The pre-cloak superhero: a

tool for superhero play and intervention. *Pastoral Care in Education*, 35(2), 137-144. <https://doi.org/10.1080/02643944.2017.1306874>

22. Aliev, R. T. (2015). Komiksnii geroi kak otrazhenie neomifologicheskoi paradigmy amerikanskoi massovoi kul'tury. Astrakhan. (in Russian).

23. Dmitrieva, D. G. (2015). Vek supergeroev: Istoki, istoriya, ideologiya amerikanskogo komiksa. Moscow. (in Russian).

24. Polyakova, K. V. (2004). Stanovlenie semioticheskoi sistemy amerikanskogo komiksa i yaponskogo manga. St. Petersburg. (in Russian).

25. Vetushinskii, A. S., Salin, A. S., & Galanina, E. V. (2018). Videoigry: Vvedenie v issledovaniya. Tomsk. (in Russian).

26. Kerdellan, K., & Greziion, G. (2006). Deti protsessora: Kak Internet i videoigry formiruyut zavtrashnikh vzroslykh. Ekaterinburg. (in Russian).

27. Lipkov, A. I. (2007). Yashchik Pandory. Fenomen komp'yuternykh igr v mire i v Rossii. Moscow. (in Russian).

28. Makgonigal, Dzh. (2018). Real'nost' pod voprosom: Pochemu igry delayut nas luchshe i kak oni mogut izmenit' mir. Moscow. (in Russian).

*Работа поступила  
в редакцию 06.10.2020 г.*

*Принята к публикации  
11.10.2020 г.*

---

*Ссылка для цитирования:*

Кузина Н. В. Идеология насилия в культуре и причины восприимчивости к ней молодежи и подростков (статья 2) // Бюллетень науки и практики. 2020. Т. 6. №11. С. 367-384. <https://doi.org/10.33619/2414-2948/60/46>

*Cite as (APA):*

Kuzina, N. (2020). The Ideology of Violence in Culture and the Preconditions of Susceptibility to Violence in the Arts of Youth and Adolescents (Article 2). *Bulletin of Science and Practice*, 6(11), 367-384. (in Russian). <https://doi.org/10.33619/2414-2948/60/46>