THE ROLE OF THE SUPERHERO IN THE FORMATION OF THE RUSSIAN SOCIOCULTURAL SPACE

Natalia V. Kuzina (a)

(a) Center of Research of Problems of Safety of the Russian Academy of Sciences. Moscow, Russia.
Email: nvkuzina[at]mail.ru

Abstract

The author of this article analyzes representations of the image of a superhero in culture and politics of the 1990s - 2010s identifying the reasons for the interest in the image on the part of contemporary Russian youth. The aim of the study is to identify the areas of superhero model demanded in contemporary Russian culture and politics forming personal identity for young people and adolescents in everyday life. It was found out that with almost complete absence of superhero images in original literary and domestic cinematographic works for teenagers in Russia of the last decade, this model is demanded and actively embodied in the images of their amateur literary creativity (for example, in fanfics), in the international computer games industry, and implemented by young people in real life. The area of functioning of the images manifesting contemporary (and romantic) superhero model is most full: it is the sphere of today Russian politics, Russian films about sports of high achievements, musicals showing high achievements' sportsman as a superhero, young amateur literary creativity, everyday life of youth and teenagers. This study makes use of cross-cultural literature, pedagogy, sociology, psychology research, as well as lexics emerged within the youth environment to denote the new genres of subculture, already common in communication (fanfic, stream).

Keywords

History of Culture; Structuralism; Semiotics; Developmental and Social Psychology; Personal Identification; Entertainment Industry; Political Technologies; Contemporary Russian Cinema; Superhero; National Security

This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

РОЛЬ СУПЕРГЕРОЯ В ФОРМИРОВАНИИ ОТЕЧЕСТВЕННОГО СОЦИОКУЛЬТУРНОГО ПРОСТРАНСТВА

Кузина Наталья Владимировна (а)

(а) ФГБУН «Центр исследования проблем безопасности Российской академии наук». Москва, Россия. Email: nvkuzina[at]mail.ru

Аннотация

Данная статья посвящена анализу репрезентации образа супергероя в культуре и политике 1990-х - 2010-х гг., а также выявлению причин интереса к образу у современной российской молодёжи. Цель исследования: определение зон востребованности модели супергероя в современной отечественной культуре и политике, а также в формировании личной идентичности у молодежи и подростков в повседневной жизни. Выявлено, что при почти полном отсутствии образов супергероев в оригинальных литературных и отечественных кинематографических произведениях для подростков в Российской Федерации в последнее десятилетие, данная модель востребована и активно воплощается в образах их самостоятельного литературного творчества (например, в фанфиках), в интернациональной индустрии компьютерных игр, а также реализуется молодежью в реальной жизни. Сфера функционирования образов, реализующих модернистскую (и романтическую) модель супергероя наиболее полно, – мир современной российской политики, российские кинофильмы о спорте высоких достижений, мюзиклы с участием представителей спорта высоких достижений в роли персонажа-супергероя, самостоятельное литературное творчество молодежи, повседневная жизнь молодежи и подростков. В данном исследовании используются термины литературоведения, педагогики, социологии, психологии, в том числе кросс-культурной, а также термины, возникшие внутри молодежной среды для обозначения новых жанров субкультуры, уже общепринятые как в сообществах, так и в исследованиях (фанфик, стрим).

Ключевые слова

История культуры; Структурализм; Семиотика; Возрастная и социальная психология; Личностная идентификация; Индустрия развлечений; Политические технологии; Современный отечественный кинематограф; Супергерой; Национальная безопасность

Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

ВВЕДЕНИЕ

Образ супергероя актуален для отечественной молодежи в целом и, особенно, для поколения 90-х. Для формирования личности, выстраивания собственной идентичности, растущему человеку необходим образец для подражания в семье, за пределами семьи и/или в искусстве. Так как в связи с изменением структуры семьи со второй половине XX по 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 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 в. 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 по-

ниманием «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.

СФЕРЫ КУЛЬТУРЫ И ЖИЗНИ, В КОТОРЫХ МОЖЕТ БЫТЬ ПРЕДСТАВЛЕНА МОДЕЛЬ СУПЕРГЕРОЙ

Модель супергерой, 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 прямых эфиров или записей их индивидуальных «прохождений» пользователем – стримов). В последнее десятилетие фанфик (феномен «наивной литературы», прозаическое произведение, со-

зданное «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 видео-произведение) стали популярными жанрами самостоятельного 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 многочис-

ленные 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, Росомахи из блокбастера и серии фильмов «Люди Икс». С опорой на образы супергероев проводится реклама новых жилых кварталов для молодежи (строительная группа «Инград», Москва).

ИСТОРИЧЕСКИЕ КОРНИ МОДЕЛИ СУПЕРГЕРОЯ И ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ВОСТРЕБОВАННОСТЬ ЕЕ В ОТЕЧЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Модель супергероя архетипична (не случайно говорят о неомифологизме созданных на ее основе образов и произведений (Алиев, 2015; Дмитриева, 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 и 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, Павлик 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. Трифонова («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 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 стигматизированного 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 супергероя – 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).

РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Обратимся к истории реализации модели супергероя в образах постсоветского отечественного кинематографа 2000–2010-хх 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 2000–2010-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 формирующих 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 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, нестигаемостью, 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 всевозможных 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 сюжетах 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 лонгитудом (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 (Макгони-

гал, 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, например, сетевой игры «Dota 2» 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 срачивают 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 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.

ВЫВОДЫ

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 образах 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).

БЛАГОДАРНОСТИ

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

- Anderson, K. J. & Cavallaro, D. (2002). Parents or Pop Culture? Children's Heroes and Role Models. *Journal Childhood Education*, 78 (3), 161-168. Doi: 10.1080/00 094 056.2002.10522 728
- 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. Doi: 10.1080/1 520 543 070 9 337 003
- Cupit, C.G. (1996). Superhero Play and Very Human Children. *Early Years. An International Research Journal*, 16 (2), 22-25. Doi: 10.1080/0 957 514 960 160 206
- Curtis, N. & Cardo, V. (2018). Superheroes and third-wave feminism. *Feminist Media Studies*, 18 (3), 381-396. Doi: 10.1080/14 680 777.2017.1351387
- 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), 137-144. Doi: 10.1080/02 643 944.2017.1306874
- 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*, 33 (2), 153-159. Doi: 10.1080/10304312.2019.1569381
- 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. Doi: 10.1080/03057240701325381
- 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. Doi: 10.1016/j.jacc.2019.09.001
- 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. Doi: 10.1016/j.jacc.2019.08.1033
- Schubart, R. (2019). Bulk, breast, and beauty: Negotiating the superhero body in Gal Gadot's Wonder Woman. *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies*, 33 (2), 160-172. Doi: 10.1080/10304312.2019.1569382
- Алиев, Р. Т. (2015). Комиксный герой как отражение неомифологической парадигмы американской массовой культуры. *PhD Thesis*. Астрахань.
- Беляев, Д. А. (2017). Культурно-философская экспликация идеи сверхчеловека. *Doctor Thesis*. Белгород.
- Борисов, С.И. (2010). Героический образ в жанрах "боевик" и "фильм-комикс" в начале XXI века в кинематографиях США и России. *PhD Thesis*. Москва.
- Боровикова, Н. М. (2020). Образ военнослужащего в российском и англо-американском кинематографе XXI века: массовая культура и стереотипы. *PhD Thesis*. Саратов.
- Боровикова, Н. М. (2016). Видеопродукция как инструмент конструирования культурной идентичности. *Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные науки*, (2), 180-186.
- Ветушинский, А. С., Салин, А. С., Галанина, Е. В. & др. (2018). *Видеоигры: Введение в исследования*. Томск: Издательский дом Томского государственного университета.
- Джей, М. (2018). *Сверхнормальные: Истории, которые делают нас сильнее*. Москва: Манн, Иванов и Фербер.
- Дмитриева, Д. Г. (2015). *Век супергероев: Истоки, история, идеология американского комикса*. Москва: Издательство.
- Илюхина, Ю. В. & Солодова, М. Г. (2019). *Школа супергероев: Образовательная программа по формированию у детей старшего дошкольного возраста предпосылок медиакомпетентности*. Краснодар: Экоинвест.
- Керделлан, К. & Грезийон, Г. (2006). *Дети процессора: Как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых*. Екатеринбург: У-Фактория.
- Кузина, Н. В. & Кузина, Л. Б. (2017). Сетевой гейминг как альтернативный мир в подростковой и молодежной контркультуре. В *Тенденции и перспекти-*

вы развития социотехнической среды. Материалы III международной научно-практической конференции (стр. 496-499). Москва.

- 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.
- Кузина Н. В. (2016). Секты и геймерские сообщества как зоны социальных экстремистских угроз: Пути предотвращения и реабилитации. *Наука Красноярья*, 5(4), 8-29.
- Липков, А. И. (2007). *Ящик Пандоры. Феномен компьютерных игр в мире и в России*. Москва: Издательство ЛКИ.
- Макгонигал, Дж. (2018). *Реальность под вопросом: Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир*. Москва: Манн, Иванов и Фербер.
- Опалев, А. В. (2018). Этика обеспечения информационной безопасности. *Социально-гуманитарное образование*, 2(2), 84-87.
- Опалев, А. В. (2015). Причины радикализма в молодежной среде современного российского общества. *Вестник академии экономической безопасности МВД России*, (6), 31-34.
- Полякова, Кс. В. (2004). Становление семиотической системы американского комикса и японского манга. *PhD Thesis*. Санкт-Петербург.
- Самойлова, В. Е. (2013). Трансформация образа трикстера в современной массовой культуре. *PhD Thesis*. Санкт-Петербург.
- Трепакова, А. В. (2007). *Ценности американского кино: Жанры, образы, идеи*. Москва: Книжный Дом Университет.

References

- Aliev, R. T. (2015). Comic Book Hero as a Reflection of the Neomythological Paradigm of American Mass Culture. *PhD Thesis*. Astrakhan. (In Russian)
- Anderson, K. J. & Cavallaro, D. (2002). Parents or Pop Culture? Children's Heroes and Role Models. *Journal Childhood Education*, 78 (3), 161-168. Doi: 10.1080/00 094 056.2002.10522 728
- 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. Doi: 10.1080/1 520 543 070 9337 003
- Belyaev, D. A. (2017). Cultural and Philosophical Exploration of the Superman Idea. *Doctor Thesis*. (In Russian)
- Borisov, S.I. (2010). Heroic image in the genres of "action movie" and "film-comix" in the early XXI century in the U.S. and Russian cinematographs. *PhD Thesis*. Moscow. (In Russian)

- Borovikova, N. M. (2016). Video Production as a Tool for Constructing Cultural Identity. *Izvestia Tula State University. Humanities*, (2), 180-186. (In Russian)
- Borovikova, N.M. (2020). The image of the serviceman in the Russian and Anglo-American Cinema of the XXI century: mass culture and stereotypes. *PhD Thesis*. Saratov. (In Russian)
- Cousin N. V. (2016). Sects and gaming communities as zones of social extremist threats: Ways of prevention and rehabilitation. *Science of Krasnoyarsk region*, (5(4), 8-29. (In Russian)
- Cousin, N.V. & Cousin, L.B. (2017). Network gaming as an alternative world in adolescent and youth counter culture. In *Trends and Prospects of Socio-technical Environment Development. Proceedings of the III International Scientific and Practical Conference* (pp. 496-499). Moscow. (In Russian)
- Cupit, C.G. (1996). Superhero Play and Very Human Children. *Early Years. An International Research Journal*, 16 (2), 22-25. Doi: 10.1080/0957514960160206
- Curtis, N. & Cardo, V. (2018). Superheroes and third-wave feminism. *Feminist Media Studies*, 18 (3), 381-396. Doi: 10.1080/14680777.2017.1351387
- Dmitrieva, D. G. (2015). *The Age of Superheroes: The origins, history, and ideology of the American comic book*. Moscow: Isotech. (In Russian)
- 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), 137-144. Doi: 10.1080/02643944.2017.1306874
- 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*, 33 (2), 153-159. Doi: 10.1080/10304312.2019.1569381
- Ilyukhina, Yu. V. & Solodova, M. G. (2019). *Superheroes School: Educational program for the formation of media-competence prerequisites in older preschool children*. Krasnodar: Ecoinvest. (In Russian)
- Jay, M. (2018). *Supernormal: Stories that make us stronger*. Moscow: Mann, Ivanov and Ferber. (In Russian)
- Kerdellan, K. & Grezion, G. (2006). *Processor Children: How the Internet and video games shape tomorrow's adults*. Yekaterinburg: U-Factoria. (In Russian)
- Kuzina, N. V. & Kuzina, L. B. (2018). To the question of benefit and harm of cyber-sports: Players in "Dota 2" as representatives of counterculture - destinies and psychological features of personality (Screening 2017). *Psychologist*, (3), 19-31. (In Russian)
- Lipkov, A. I. (2007). *Pandora's Box. Phenomenon of computer games in the world and in Russia*. Moscow: LKI Publishing House. (In Russian)

- 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. Doi: 10.1080/03057240701325381
- McGonigal, J. (2018). *The reality is in question: Why games make us better and how they can change the world*. Moscow: Mann, Ivanov and Ferber. (In Russian)
- 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. Doi: 10.1016/j.jacc.2019.09.001
- 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. Doi: 10.1016/j.jacc.2019.08.1033
- Opalev, A. V. (2015). Reasons for radicalism in the youth environment of modern Russian society. *Bulletin of the Academy of Economic Security of the Russian Ministry of Internal Affairs*, (6), 31-34. (In Russian)
- Opalev, A. V. (2018). Ethics of Information Security. *Social and Humanities Education*, 2(2), 84-87. (In Russian)
- Polyakova, Ks. B. (2004). Establishment of the semiotic system of American comic book and Japanese manga. *PhD Thesis*. St. Petersburg. (In Russian)
- Samoilova, V. E. (2013). Transformation of the image of the trickster in contemporary mass culture. *PhD Thesis*. St. Petersburg. (In Russian)
- Schubart, R. (2019). Bulk, breast, and beauty: Negotiating the superhero body in Gal Gadot's Wonder Woman. *Continuum. Journal of Media & Cultural Studies*, 33 (2), 160-172. Doi: 10.1080/10304312.2019.1569382
- Trepakova, A. V. (2007). *The Values of American Cinema: Genres, Images, Ideas*. Moscow: Book House University. (In Russian)
- Vetushinsky, A. S., Salin, A. S., Galanina, E. V. & others. (2018). *Video games: Introduction to research*. Tomsk: Tomsk State University Publishing House. (In Russian)