

ИНСТИТУТ НАУЧНОЙ ИНФОРМАЦИИ ПО ОБЩЕСТВЕННЫМ НАУКАМ
РОССИЙСКОЙ АКАДЕМИИ НАУК

РОССИЙСКАЯ АССОЦИАЦИЯ ПОЛИТИЧЕСКОЙ НАУКИ

Политическая
Наука **4** *2024*

POLITICAL SCIENCE (RU)

Учредитель: Институт научной информации по общественным наукам
Российской академии наук

Редакционная коллегия

О.Ю. Малинова – д-р филос. наук, *главный редактор*, главный научный сотрудник отдела политической науки ИНИОН РАН, профессор факультета социальных наук НИУ ВШЭ; **В.С. Авдонин** – д-р полит. наук, ведущий научный сотрудник отдела политической науки ИНИОН РАН; **Г. Вольман** – д-р юрид. наук, профессор Университета им. Гумбольдта (Германия); **Д.В. Ефременко** – д-р полит. наук, главный научный сотрудник, заместитель директора ИНИОН РАН; **О.И. Зазнаев** – д-р юрид. наук, заведующий кафедрой политологии Казанского (Приволжского) федерального университета; **С.Т. Золян** – д-р филол. наук, профессор Российско-Армянского университета (Армения), профессор Балтийского федерального университета им. И. Канта; **М.В. Ильин** – д-р полит. наук, профессор факультета социальных наук НИУ ВШЭ; **Ю.Г. Коргунок** – д-р полит. наук, и.о. зав. отделом политической науки ИНИОН РАН; **А.В. Кузнецов** – д-р эконом. наук, член-корреспондент РАН, директор ИНИОН РАН; **Е.Ю. Мелешкина** – д-р полит. наук, *заместитель главного редактора*, главный научный сотрудник отдела политической науки ИНИОН РАН; **П.В. Панов** – д-р полит. наук, ведущий научный сотрудник Пермского научного центра Уральского отделения РАН; **С.В. Патрушев** – канд. ист. наук, ведущий научный сотрудник, руководитель отдела сравнительных политических исследований Института социологии ФНИСЦ РАН; **И.А. Помигуев** – канд. полит. наук, *ответственный секретарь*, научный сотрудник ИНИОН РАН; **А.И. Соловьёв** – д-р полит. наук, заведующий кафедрой политического анализа факультета государственного управления МГУ им. Ломоносова; **Р.Ф. Туровский** – д-р полит. наук, профессор факультета социальных наук НИУ ВШЭ; **Ж. Фаварель-Гарриг** – PhD (Pol. Sci.), ведущий научный сотрудник Центра международных исследований (CNRS) (Франция); **Цуй Вэнь И** – PhD (Int. Pol.), профессор Ляонинского университета (Китай); **П. Чейсти** – PhD (Pol. Sci.), профессор Оксфордского университета (Великобритания)

Редакция журнала

Научный редактор: д-р полит. наук **С.В. Расторгуев**, канд. полит. наук **И.А. Помигуев**

Главный редактор: д-р филос. наук **О.Ю. Малинова**

Заместитель главного редактора: д-р полит. наук **Е.Ю. Мелешкина**

Ответственный секретарь: канд. полит. наук **И.А. Помигуев**

Литературный редактор: канд. полит. наук **О.А. Толпыгина**

Технические редакторы: **П.С. Копылова**, **Т.Л. Прокопчук**

Ответственный за номер: канд. полит. наук **И.А. Помигуев**

Издание рекомендовано **Высшей аттестационной комиссией** Министерства образования и науки Российской Федерации и включено в «Перечень ведущих рецензируемых научных журналов и изданий, в которых должны быть опубликованы основные результаты диссертации на соискание ученой степени доктора и кандидата наук» по политологии.

Журнал включен в **Russian Science Citation Index (RSCI)** на платформе **Web of Science**. Издается при участии **Российской ассоциации политической науки (РАПН)**.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о регистрации средства массовой информации – ПИ №ФС77–36084 от 28.04.2009.

ISSN 1998-1775

DOI: 10.31249/poln/2024.04.00

© ИНИОН РАН, 2024

POLITICAL SCIENCE (RU)

Political science (RU) is one of the key Russian periodicals dedicated to the political science. Founded in 1997, it is well known among foreign researchers. The journal is quarterly **published by the Institute of Scientific Information for Social Sciences of the Russian Academy of Sciences (INION RAN)** and with the assistance of the **Russian Political Science Association (RAPN)**.

The journal always pays attention to the actual situation in the political science in general and its trends, as well as to the overview and analysis of up-to-date scientific achievements. Articles and other materials dedicated to the methodology are featured in the journal. Informational and research & information sources (abstract reviews, synopses, book reviews, etc.), materials from other periodicals and results obtained by various think tanks and institutes are always published in **Political science (RU)**.

Political science (RU) is included in the list of the academic journals recommended by the **High Certification Commission (VAK)** of the Ministry of Education and Science of Russian Federation. The journal is also in the list of the **Russian Science Citation Index** database of the **Web of Science** platform.

Editorial Board

Editor-in-Chief – **Olga MALINOVA**, Dr. Sci. (Philos.), chief researcher, INION, Prof., HSE University (Moscow, Russia); **Deputy Editor-in-Chief** – **Elena MELESHKINA**, Dr. Sci. (Pol. Sci.), chief researcher, INION (Moscow, Russia); **Executive secretary** – **Ilya POMIGUEV**, Cand. Sci. (Pol. Sci.), research fellow, INION (Moscow, Russia); **Vladimir AVDONIN**, Dr. Sci. (Pol. Sci.), leading researcher, INION (Moscow, Russia); **Hellmut WOLLMANN**, Dr. Sci. (Law), Prof., Humboldt-Universität zu Berlin (Berlin, Germany); **Dmitry EFREMENKO**, Dr. Sci. (Pol. Sci.), deputy director, INION (Moscow, Russia); **Oleg ZAZNAEV**, Dr. Sci. (Law), Prof., Head of Political Science Department, Kazan Federal University (Kazan, Russia); **Suren ZOLYAN**, Dr. Sci. (Philology), Professor of the Russian-Armenian University (Armenia), Professor of the Baltic Federal Immanuel Kant University; **Mikhail ILYIN**, Dr. Sci. (Pol. Sci.), Prof., HSE University (Moscow, Russia); **Yuriy KORGUNYUK**, Dr. Sci. (Pol. Sci.), acting head of Political Science Department, INION (Moscow, Russia); **Alexey KUZNETSOV**, Dr. Sci. (Economics), Corresponding Member of the Russian Academy of Sciences, Director, INION (Moscow, Russia); **Petr PANOV**, Dr. Sci. (Pol. Sci.), leading researcher, Department of Research of political institutions and processes, Perm Scientific Center of the Ural Branch Russian Academy of Sciences (Perm, Russia); **Sergey PATRUSHEV**, Cand. Sci. (Hist.), leading researcher, Head of Comparative Political Studies Department, Institute of Sociology of the Federal Center of Theoretical and Applied Sociology of the Russian Academy of Sciences (Moscow, Russia); **Aleksandr SOLOVYEV**, Dr. Sci. (Pol. Sci.), Prof., Head of Political Analysis Department, Faculty of Public Administration, M.V. Lomonosov Moscow State University (Moscow, Russia); **Rostislav TUROVSKY**, Dr. Sci. (Pol. Sci.), Prof., HSE University (Moscow, Russia); **Gilles FAVAREL-GARRIGUES**, PhD (Pol. Sci.), Senior research fellow, CNRS, CERI (Paris, France); **Qu WENYI**, PhD (Int. Pol.), Prof., School of International Studies, Liaoning University (Shenyang, China); **Paul CHAISTY**, PhD (Pol. Sci.), Prof., University of Oxford (Oxford, United Kingdom).

**ТЕМА НОМЕРА:
МАССОВАЯ КУЛЬТУРА И ПОЛИТИКА**

СОДЕРЖАНИЕ

Расторгуев С.В., Помигуев И.А. Представляем номер..... 9

КОНТЕКСТ

Малинова О.Ю. Мультимедийные выставки
как предмет политологического исследования:
вызов мультимодальности..... 17

Помигуев И.А., Прокопчук Т.Л., Кошкин А.В. Возможности
метода нарративного анализа, или Как искать политические
ценности в российском кино? 45

ИДЕИ И ПРАКТИКА

Алексеев Д.В., Копылова П.С. Репрезентация традиционных
ценностей в российской массовой культуре: на примере
отечественного популярного кино (2020–2024) 66

Расторгуев С.В., Давыдова М.А. Российские сериалы
как механизмы формирования и подкрепления ценностей
молодежи..... 98

РАКУРСЫ

Шашкова Я.Ю., Казанцев Д.А., Качусов Д.А. Восприятие
войны и мира молодыми российскими геймерами
на фоне СВО 121

<i>Асеева Т.А., Асеев С.Ю.</i> Недетские игры в песочнице: роль игрового контента в политической социализации школьников	146
<i>Белов С.И.</i> Образ СССР в компьютерной игре Atomic Heart («Атомное Сердце»).....	168

РЕТРОСПЕКТИВА

<i>Шестопал Е.Б.</i> Представления российских граждан о будущем своей страны: смысловые акценты и психологическая оптика	190
<i>Антюхова Е.А., Коннов В.И.</i> Цели инновационной политики ОЭСР на современном этапе: неограмшианский анализ	217
<i>Подшибякина Т.А.</i> Динамика ментальных мировоззренческих моделей: концепция и метод сценарного прогнозирования.....	241

ПЕРВАЯ СТЕПЕНЬ

<i>Атаманенко А.А.</i> Образы политического поведения персонажей супергеройских комиксов как источник представлений о политическом	262
<i>Гаспарян С.А.</i> Дифференциации идеологий в политическом поле США: реконструкция на основе модели К. Мангейма	286
<i>Семенец Е.В.</i> Государственная политика идентичности РФ на современном этапе: нормативный аспект	309

С КНИЖНОЙ ПОЛКИ

<i>Ефремова В.Н.</i> Кинематограф на страже идеологии (Рецензия)	334
<i>Ковба Д.М.</i> Политика памяти о советском прошлом в фокусе дискурс-анализа (Рецензия)	343

**THEME OF THE ISSUE:
POPULAR CULTURE AND POLITICS**

CONTENTS

<i>Rastorguev S.V., Pomiguyev I.A.</i> Introducing the issue	9
--	---

CONTEXT

<i>Malinova O.Yu.</i> Multimedia exhibitions as an object of political analysis: the challenge of multimodality	17
<i>Pomiguyev I.A., Prokopchuk T.L., Koshkin A.V.</i> The potential of the narrative analysis method, or how to identify political values in Russian cinema?	45

IDEAS AND PRACTICE

<i>Alekseev D.V., Kopylova P.S.</i> Representation of traditional values in Russian popular culture: a case study of Russian cinema (2020–2024).....	66
<i>Rastorguev S.V., Davydova M.A.</i> Russian TV series as mechanisms for the formation and reinforcement of youth values	98

PROSPECTS

<i>Shashkova Ya.Yu., Kazantsev D.A., Kachusov D.A.</i> Perception of war and peace among young Russian Gamers in the context of the special military operation (SMO).....	121
---	-----

<i>Aseeva T.A., Aseev S.Yu.</i> Non-childish sandbox games: the role of game content in the political socialization of schoolchildren.....	146
<i>Belov S.I.</i> Image of the USSR in the “Atomic Heart” game	168

RETROSPECTIVE

<i>Shestopal E.B.</i> Russian citizens’ images of a country’s future: contents and psychological optics.....	19
<i>Antyukhova E.A., Konnov V.I.</i> Current aims of the OECD innovation policy: a neogramscian analysis.....	217
<i>Podshibyakina T.A.</i> Dynamics of mental worldview models: concept and method of scenario forecasting	241

FIRST DEGREE

<i>Atamanenko A.A.</i> Political behavior images of superhero comics’ characters as a source for perception of the political.....	262
<i>Gasparyan S.A. K.</i> Mannheim’s model for differentiation of ideologies in reconstructing the field of U.S. politics.....	286
<i>Semenets E.V.</i> The contemporary Russian state identity policy: normative aspect	309

FROM THE BOOKSHELF

<i>Efremova V.N.</i> Cinema on guard of ideology (Review)	334
<i>Kovba D.M.</i> The politics of memory of the Soviet past in the focus of discourse analysis (Review).....	343

ПРЕДСТАВЛЯЕМ НОМЕР

Представляем вниманию читателей новый номер журнала «Политическая наука», посвященный осмыслению проблем взаимосвязи и взаимовлияния массовой культуры и политики.

Уже на первом этапе подготовки номера возникло много вопросов относительно его «политологического» наполнения. С одной стороны, в теме присутствует уже привычное для политологов понятие «культура» (а точнее, «политическая культура»), которое интерпретируется благодаря Г. Алмонду и С. Вербе как набор устойчивых ценностей и установок, влияющих на политическое поведение граждан и устойчивость демократических систем. С другой стороны, ее можно рассматривать как инструмент поддержания гегемонии (А. Грамши) или как символическую структуру символов, мифов и ритуалов, которые придают легитимность власти и создают коллективное чувство идентичности (К. Гирц).

Исторически сложилось, что вариантов концептуализации понятия «политическая культура» достаточно много, однако «политологический» фокус рассмотрения этого понятия во многом не учитывает важные черты культуры *массовой*, а именно ее коммерциализацию и коммодификацию (превращение в товар). Понятие «массовая культура» подчеркивает, что *продукты человеческой деятельности представлены в различных формах развлечений, массово производимых и массово потребляемых в обществе*, и именно здесь нужно искать политическую природу явления.

При подготовке номера были некоторые сомнения относительно терминологии, поскольку в исследованиях, особенно зарубежных, можно встретить еще и понятие «популярная культура», однако чаще всего его используют для противопоставления культуре элитарной. В свою очередь массовая культура призвана определить культуру мас-

сового общества, описывающего изменения в социальной жизни в процессе модернизации со свойственным ей всеобъемлющим распространением технологий тиражирования культурных продуктов¹. Такое разделение понятий хоть и условно, но вполне точно описывает суть, позволяя политологам настроить фокус исследования.

В XXI веке массовая культура стала неотъемлемой частью повседневной жизни благодаря новым технологиям передачи информации. В результате повсеместного использования интернета и мобильных устройств продукты массовой культуры оказались для каждого из нас в прямом смысле на расстоянии вытянутой руки: теперь мы сами можем выбирать что и когда смотреть, слушать или читать. Добавим к этому и тот факт, что каждый из нас может быть создателем контента, ориентированного на любую аудиторию. Эти возможности вывели на новый уровень развития всю индустрию развлечений, которая в погоне за прибылью готова учитывать практически любые запросы потребителей. Но за распространением технологий научное знание о массовой культуре поспевает с трудом. Тем ценнее становятся исследования культуры в различных областях социогуманитарного знания, в том числе в политической науке.

Заметной тенденцией современных исследований массовой культуры, как и социальных процессов в целом, является отказ от формирования универсальных «метанарративов» в попытке выработать единую теорию или подход к изучению общественных отношений (как это пытались сделать марксисты или структурные функционалисты). Новое дыхание изучению политических аспектов массовой культуры придал наметившийся в 90-е годы XX в. «культурный поворот» в социальных науках, который поставил во главу угла не экономику или институты, а культуру как ключевой фактор, влияющий на социальную жизнь. Тезис «культура имеет значение» стал отправной точкой для огромного числа исследований политических идентичностей, ценностей, символов, нарративов, дискурсов и т.д., что не могло обойти стороной изучение массовой культуры.

Точек зрения на взаимосвязь массовой культуры и политики и правда очень много. Например, классическими можно считать идеи о том, что продукты массовой культуры рассматриваются как инстру-

¹ Шапинская Е.Н. Массовая культура: теории и практики. – М.: Сogласие, 2017. – Режим доступа: https://royallib.com/read/shapinskaya_ekaterina/massovaya_kultura_theorii_i_praktiki.html#0 (дата посещения: 15.10.2024).

мент контроля за общественным и индивидуальным политическим сознанием людей (Т. Адорно, М. Хоркхаймер, А. Грамши), поддерживая таким образом устоявшиеся социальные структуры и порядки (Р. Барт). Структуры, в свою очередь, могут рассматриваться как рамка для воспроизводства доминирующих идеологий и социальных норм (У. Эко). Для «культурных исследований» Бирмингемской школы под руководством С. Холла продукты массовой культуры выступают результатом политической борьбы, где есть пространство для сопротивления со стороны потребителей. В современной трактовке сама возможность выбора контента пользователем рассматривается как возможность крупных IT-корпораций программировать поведение людей на основе анализа их интересов (Ш. Зубофф).

Массовая культура представляется еще как средство отвлечения от политической и социальной несправедливости (Г. Маркузе), и даже как арена борьбы за значения (Р. Уильямс), которые часто имеют политический характер. В мире постмодерна и саму политику уже начинают рассматривать как шоу, где в условиях гиперреальности образы становятся важнее фактов (Ж. Бодрийяр). Не удивительно, что сфера культуры (в том числе массовой) является объектом повышенного внимания со стороны и политических акторов, и исследователей.

Основная идея представленного номера заключалась в том, чтобы показать актуальные исследовательские проблемы изучения массовой культуры в политической науке, определить темы и вопросы, которые ставят перед собой современные исследователи, а также обозначить тенденции развития этого направления в России. Еще недавно в отечественном академическом пространстве с трудом можно было найти исследования политических аспектов массовой культуры, а теперь их становится все больше и больше. Для примера: поиск по ключевым словам в научной электронной библиотеке e-library показывает, что понятие «массовая культура» по тематике «Политика. Политические науки» использовалось к 15 октября 2024 г. лишь 78 раз, из них с 2009 по 2019 г. – 43, а с 2020 по 2024 г. – 35 раз.

Отмеченный рост исследований массовой культуры у отечественных политологов вполне объясним, поскольку в настоящее время наблюдается особый интерес к изучению политических коммуникаций, социализации, идентичностей, идеологий, политической культуры, символической политики и т.д.

Мы понимаем, что все перечисленные темы и идеи в рамках одного номера журнала раскрыть невозможно, поэтому концентрирова-

лись на более «приземленных» вещах: выявлении политических эффектов потребления разных продуктов массовой культуры, взаимосвязи ее с политической социализацией, социальными движениями, гражданской активностью и другими формами политической деятельности.

Как мы отметили ранее, массовая культура является многогранным явлением и не может рассматриваться исключительно в рамках дисциплинарного поля политической науки. В этой связи мы посчитали, что формирование традиционной рубрики журнала «Состояние дисциплины» здесь будет неуместным. Однако обойти стороной академические дискуссии о методологических аспектах изучения продуктов массовой культуры мы не могли, поэтому решили представить их в рубрике «Контекст».

Открывает номер методологическое эссе *О.Ю. Малиновой* «Мультимедийные выставки как предмет политологического исследования: вызов мультимодальности», где ставятся вопросы возможностей получения максимально достоверного знания при анализе потоков информации по каналам, задействующим разные способы чувственного восприятия человека. В представленном эссе автор использует концептуальные наработки исследования мультимодальности Дж. Бейтмана, Я. Вильдфер и Т. Хиппалы для анализа региональных экспозиций выставки «Россия» и приходит к выводу о том, что эффект мультимодальной коммуникации делает посетителей интерактивными участниками восприятия информации и последующего смыслообразования в рамках заложенных создателями экспозиции сценариев.

Рубрику продолжает статья *И.А. Помигуева, Т.Л. Прокопчук и А.В. Кошкина* «Возможности метода нарративного анализа, или Как искать политические ценности в российском кино?», которая посвящена поиску методологических особенностей проведения нарративных исследований, а также черт, отличающих его от дискурс-анализа. В работе обозначены основания рассмотрения кинопродукции как объекта нарративного анализа и предложена схема проведения анализа, направленного на поиск нарративов в кинофильмах, которые отражают те или иные ценности

Рубрику «Идеи и практика» объединяет изучение авторами политических ценностей в видеопродукции. Статья *Д.В. Алексеева и П.С. Копыловой* «Репрезентация традиционных ценностей в российской массовой культуре (на примере отечественного популярного кино 2020–2024 гг.)», в которой анализируются кассовые российские кино-

фильмы, получившие государственное финансирование. В соответствии с работами Ж. Бодрийара, Ф. Джеймисона, С. Жижека, Х. Ортеги-и-Гассета, Н. Лумана кинопродукция эпохи постмодернизма характеризуется авторами как вторичная реплика, актуализированная социально-политическим контекстом, запросом спонсоров и спросом аудитории. Авторы в итоге выявляют и обосновывают наличие в кинематографическом контенте традиционных ценностей патриотизма, гуманизма, коллективизма, крепкой семьи.

Продолжая тему анализа кинопродукции, *С.В. Расторгуев* и *М.А. Давыдова* в статье «Российские сериалы как механизмы формирования и подкрепления ценностей молодежи» рассматривают популярные в молодежной среде сериалы выпуска 2023 г., выявляя ценности, опираясь на содержание документов стратегического планирования в России и результаты генерации набора ценностей зарубежной нейросетью. Авторы приходят к выводу о преобладании в российских сериалах ценностей «удовольствия и развлечения», «социального статуса», «лидерства», «самореализации и саморазвития», что соответствует специфике сериалов как продукта массовой культуры.

В рубрике «Пакурсы» рассматриваются различные подходы к изучению видеоигр как политического инструмента. Статья *Я.Ю. Шапковой*, *Д.А. Казанцева* и *Д.А. Качусова* «Восприятие войны и мира молодыми российскими геймерами на фоне СВО» состоит из двух взаимосвязанных смысловых блоков. В первом блоке достаточно подробно анализируются актуальные зарубежные и отечественные подходы к феномену киберсоциализации, рассматриваются особенности приобщения к социуму и миру политики в киберпространстве. Авторы отмечают обусловленность геймерских предпочтений и характера коммуникаций внутри игрового сообщества как личным жизненным опытом, так и динамикой «повестки дня», что формирует определенный баланс индивидуального и коллективного в идентичности молодежи. Второй блок статьи посвящен анализу пользовательских комментариев на платформе Steam, которые собраны и обработаны в соответствии с прописанным дизайном исследования (BERT-модель, обученная на более чем 10 тысячах текстовых обзоров). Авторы пришли к выводу, что комментарии пользователей образуют два полярных множества: милитаристы (молодежь до 20 лет, поддерживающая Специальную военную операцию (далее – СВО)) и

антимилитаристы (молодежь старше 20 лет, критично оценивающая отдельные аспекты СВО).

В статье *Т.А. Асеевой* и *С.Ю. Асеева* «Недетские игры в песочнице: роль игрового контента в политической социализации школьников» исследуются стримы и летсплеи как каналы стихийной / направленной социализации, агентами которой выступают блогеры, геймеры, инфлюенсеры и само игровое сообщество. Авторы подтверждают положения, представленные в обзоре научной литературы, в частности констатируют смещение акцента первичной социализации с семьи и школы на виртуальные сообщества. На основе критерия «сюжетная глубина осмысления политической реальности» выделяются типы видеоигр со своими механизмами формирования ценностей и моделей поведения. Игра-песочница *Minecraft* и комментаторская активность игроков анализируются как носители политической информации.

Завершает рубрику «Ракурсы» статья *С.И. Белова* «Образ СССР в компьютерной игре *Atomic heart* (“Атомное сердце”))», написанная в русле исследований транслируемых образов и формируемых ценностных установок субкультуры геймеров на примере всемирно известного политического и культурного бренда – «СССР». В качестве методологической основы используются функциональная и культурно-семиотическая концепции социальной памяти, личный опыт игры и интервью создателей продукта исследуются методами структурного и сравнительного анализа. Автор приходит к выводу о том, что образ СССР представлен на основе западных мифов холодной войны и стереотипов массовой культуры о жизни после «конца света». Подобный ракурс актуализации памяти о СССР для западных геймеров подкрепляет сложившуюся мифологию, не добавляя к ней ничего нового, а на российских геймеров транслируемые в игре ценности и смыслы вряд ли окажут значимое влияние, поскольку не затрагивают исторически значимых и узнаваемых персоналий. Более того, образ сильной и жесткой советской державы может подкрепить установки части отечественной субкультуры геймеров.

В рубрике «Первая степень» также публикуется работа, напрямую связанная с темой номера – «Образы политического поведения персонажей супергеройских комиксов как источник представлений о политическом». Автором является аспирант МГУ им. М.В. Ломоносова *А.А. Атаманенко*, который с помощью метода лингвистического контекстуализма анализирует семь аме-

риканских комиксов 1980–2010-х годов. К текстам, понимаемым как мультимодальные продукты, обращаются четыре исследовательских вопроса о культурно-политическом контексте создания произведения, отражаемых политических проблемах, транслируемых идеологемах, формируемых установках политического поведения. Автор выделяет три возможных сценария действий, которые внушаются потребителю через образцы подражания поведению героев: «Сотрудничество с политическим», «Противостояние политическому», «Игнорирование политического». При этом доказывается, что сфера политического является непременным атрибутом деятельности супергероев, а политическая индифферентность порицается как антигуманная.

В текущем номере журнала представлена также уже ставшая традиционной рубрика «Ретроспектива», где публикуются исследования, которые напрямую не посвящены теме номера, но затрагивают отдельные аспекты изучения политических ценностей, ставших ядром всего номера. В статье *Е.Б. Шестопал* «Представления российских граждан о будущем своей страны: смысловые акценты и психологическая оптика» отмечается, что вслед за изменением образа настоящего России меняется и образ ее будущего. В этой связи автор задается вопросами относительно новых смысловых акцентов в представлениях россиян о будущем своей страны, характеристиках этих представлений. В статье отмечаются также общие тенденции изменения массового сознания жителей страны, причем как на смысловом, так и на психологическом уровне.

Продолжает рубрику статья *Е.А. Антюховой* и *В.И. Коннова* «Цели инновационной политики ОЭСР на современном этапе: неограмшианский анализ», в которой авторы предпринимают попытку проследить изменение в восприятии инновационной политики в странах ОЭСР на современном этапе сквозь призму международной политэкономии, важную роль в которой играет грамшианская модель гегемонии как формы организации политэкономического порядка.

Традиционно в номере представлена рубрика «С книжной полки». *В.Н. Ефремова* в своей работе «Образ врага в советском и американском кинематографе» рецензирует книгу «Враг номер один» в символической политике кинематографий СССР и США периода холодной войны (под ред. О.В. Рябова), а Д.М. Ковба подготовила рецензию на книгу под ред. О.Ф. Русаковой «Официальный дискурс российской политики памяти о советском прошлом: стратегии интерпретаций, акторы, коммеморативные практики».

В завершение отметим, что появившаяся в последнее время тенденция к увеличению политологических работ по теме массовой культуры показывает актуальность и важность такого рода исследований. Именно поэтому мы надеемся, что представленный номер станет не просто попыткой систематизации современных знаний о массовой культуре, но и окажется новой точкой отсчета для дальнейшего развития этого исследовательского направления в российской политической науке.

*С.В. Расторгуев, И.А. Помигуев **

* **Расторгуев Сергей Викторович**, доктор политических наук, главный научный сотрудник Института гуманитарных технологий и социального инжиниринга, профессор Кафедры политологии Факультета социальных наук и массовых коммуникаций, Финансовый университет при Правительстве РФ (Москва, Россия), e-mail: SRastorguev@fa.ru; **Помигуев Илья Александрович**, кандидат политических наук, ведущий научный сотрудник Института гуманитарных технологий и социального инжиниринга, доцент Кафедры политологии Факультета социальных наук и массовых коммуникаций, Финансовый университет при Правительстве РФ; научный сотрудник Отдела политической науки, Институт научной информации по общественным наукам (ИНИОН) РАН (Москва, Россия), e-mail: pomilya@mail.ru

Rastorguev Sergey, Financial University under the Government of the Russian Federation (Moscow, Russia), e-mail: SRastorguev@fa.ru; **Pomiguev Ilya**, Financial University under the Government of the Russian Federation; INION (Moscow, Russia), e-mail: pomilya@mail.ru

КОНТЕКСТ

О.Ю. МАЛИНОВА*

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ВЫСТАВКИ КАК ПРЕДМЕТ ПОЛИТОЛОГИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ: ВЫЗОВ МУЛЬТИМОДАЛЬНОСТИ¹

Аннотация. В методологическом эссе обосновывается необходимость опоры на исследования мультимодальности при изучении мультимедийных выставок. Повышение их роли в политических коммуникациях в России подтверждается примерами выставок о российской истории, трансформированных в систему исторических парков «Россия – моя история», и выставки-форума «Россия» на ВДНХ, которую также планируется превратить в долговременный проект. Современные технологии создают широкие возможности для трансляции нужного информационного контента и в то же время делают потребление такого контента увлекательным видом досуга. Однако то, что позволяет эффективно использовать выставки в качестве инструмента символической политики – возможность трансляции множественных потоков информации по каналам, задействующим разные способы чувственного восприятия, – оказывается проблемой для традиционных методов анализа, сфокусированных на конкретных свойствах лингвистического или визуального контента.

В поисках подходящих методологических решений автор обращается к исследованиям мультимодальности. Предпринимается попытка приложить систему понятий и принципов мультимодального анализа, предложенную в фундаменталь-

* **Малинова Ольга Юрьевна**, доктор философских наук, профессор, профессор Департамента политики и управления, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (Москва, Россия); главный научный сотрудник отдела политической науки, Институт научной информации по общественным наукам (ИНИОН) РАН (Москва, Россия); e-mail: omalinova@hse.ru

¹ Исследование выполнено в ИНИОН РАН за счет бюджетных средств по государственному заданию № 122012100261-6

ном проблемно-ориентированном введении в мультимодальность Дж. Бейтмана, Я. Вильдфер и Т. Хиипалы, к случаям региональных экспозиций выставки «Россия». В частности, предпринимается онтологический анализ и систематизация ее коммуникативных ресурсов, что позволяет обнаружить их возможности и ограничения. Автор приходит к выводу, что идеологическое воздействие выставки едва ли правильно оценивать, используя модель, рассматривающую реципиента как пассивного получателя сообщений, поскольку значительная часть коммуникативных ресурсов выставки предлагает ему роль участника, потребляющего контент по собственному усмотрению, но в рамках заданных сценариев.

Ключевые слова: мультимодальность; мультимодальный анализ; методология; символическая политика; мультимедийная выставка; исторический парк «Россия – моя история»; выставка-форум «Россия».

Для цитирования: Малинова О.Ю. Мультимедийные выставки как предмет политологического исследования: вызов мультимодальности // Политическая наука. – 2024. – № 4. – С. 17–44. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.01>

Мультимедийные выставки как инструмент символической политики

Мультимедийные выставки – относительно новый тип информационных и культурно-развлекательных проектов, получивший распространение не только в маркетинге и музейном деле, но и в политических коммуникациях. Мультимедийность обеспечивается современными компьютерными технологиями, которые позволяют создателям выставок творчески соединять разные формы представления информации – статические и / или динамические изображения, звук, голограммы, компьютерную графику и т.п., а их посетителям – взаимодействовать с коммуникативными ресурсами при помощи сенсорных экранов, джойстиков или кнопок. Использование таких технологий создает широкие возможности для производства и трансляции желаемого контента, и вместе с тем делает его потребление интересным досуговым занятием. Благодаря этому мультимедийные выставки особенно перспективны в качестве инструмента символической политики: при наличии необходимой материальной базы (создание которой, правда, требует значительных инвестиций) они позволяют представлять заданные идеи, образы, нарративы и т.п. в интеллектуально, эстетически и эмоционально привлекательном виде и при этом хорошо поддаются тиражированию. Не случайно российские власти неоднократно поддерживали или инициировали проведение мультимедийных выставок.

Первым заметным проектом такого рода стала интерактивная выставка «Романовы», открывшаяся в московском Манеже 4 ноября 2013 г. Созданная по инициативе Патриаршего совета по культуре, выставка оказалась полезным дополнением официального исторического нарратива: последнему на тот момент недоставало содержательной интерпретации досоветского периода [Малинова, 2016; Laruelle, 2019]. В дальнейшем по той же модели были подготовлены выставки «Рюриковичи» (2014), «От великий потрясений к Великой Победе» (2015), «От Победы в Великой Отечественной войне до 2016 г.» (2017). В 2015 г. для этих проектов была создана специальная площадка – павильон № 57 на ВДНХ, и временные выставки превратились в постоянно действующий исторический парк, в котором основные экспозиции, развивающие проекты, некогда представленные в Манеже [Казьмина, 2020], периодически дополняются (точнее, на время заменяются) новыми тематическими выставками. С 2016 г. мультимедийные исторические парки «Россия – моя история» стали создаваться в регионах (на данный момент создано 26 таких парков, в том числе – в Луганске и Мелитополе). Таким образом, из проекта, начинавшегося с выставки в Манеже, выросла целая система экспозиционных комплексов, нацеленных на продвижение одобряемой государством концепции отечественной истории.

Опыт исторических парков продемонстрировал преимущества мультимедийных выставок для пропаганды поддерживаемых государством идей и ценностей. Инвестиции в создание материально-технической базы окупаются удобством производства и изменения контента. Основная информация, подготовленная головным историческим парком, дополняется «региональным компонентом», создаваемым на местах. Поскольку оборудование легко переключается с одного контента на другой, его можно приспособлять под разные задачи. В частности, в региональных парках одна из постоянных экспозиций на несколько недель в году заменяется выставкой о профориентации, подготовленной в рамках национального проекта «Образование». Использование цифрового контента и электронных инструментов коммуникации позволяет охватить аудиторию, существенно большую, нежели это доступно традиционным музеям. При этом интерактивный формат представления информации очевидно импонирует более молодой части аудитории,

для которой электронные гаджеты стали едва ли не главным инструментом коммуникации.

В 2023–2024 гг. был реализован еще один масштабный проект – Международная выставка-форум «Россия» на ВДНХ. Указ о ее проведении был подписан президентом В.В. Путиным 29 марта 2023 г. Объявленные цели выставки – «демонстрация важнейших достижений Российской Федерации в различных отраслях экономики... положительного опыта развития субъектов Российской Федерации» и «содействие международному сотрудничеству»¹ – очевидно учитывали перспективу президентских выборов. На это указывало и назначение председателем оргкомитета первого заместителя руководителя Администрации Президента РФ С.В. Кириенко. И действительно, хотя Путин не участвовал, как ожидалось, в открытии выставки 4 ноября 2023 г., он посетил ее за время избирательной кампании четыре раза. В интенсивной программе тематических мероприятий, развернутой на площадках выставки-форума, активно участвовали представители власти, как федерального, так и регионального уровня. Популярность выставки у посетителей побудила продлить ее работу до 8 июля 2024 г. (первоначально закрытие планировалось на 12 апреля)². А 1 июля 2024 г. президент Путин подписал распоряжение о создании Национального центра «Россия» в «Экспоцентре» на Красной Пресне³. Филиалы центра предполагается создать в регионах. Таким образом, и этот проект планируется превратить в постоянно действующую сеть тематических мультимедийных комплексов.

Столь последовательное внедрение практик коммуникации, использующих мультимедийные технологии, в арсенал российской

¹ Указ об оргкомитете по подготовке и проведению Международной выставки-форума «Россия» // Президент России. – Режим доступа: <http://www.kremlin.ru/acts/news/70803> (дата посещения: 16.07.2024).

² По данным официального сайта, с 4 ноября 2023 г. по 8 июля 2024 г. выставку на территории ВДНХ посетило «более восемнадцати с половиной миллионов человек» (Национальный центр «Россия»). – Режим доступа: <https://russia.ru/> (дата посещения 20.07.2024). И хотя рекрутирование «организованных групп» и мобилизация участия в специальных мероприятиях форума безусловно имели место, большую часть посетителей составляли добровольцы. То, что посещение выставки было бесплатным, вероятно послужило дополнительным стимулом.

³ Распоряжение о создании Национального центра «Россия» // Президент России. – Режим доступа: <http://www.kremlin.ru/acts/news/74441> (дата посещения: 16.07.2024).

политики ставит перед политологами не только исследовательские вопросы, но и методологические вызовы. То, что делает такие практики эффективными и привлекательными – возможность трансляции множественных потоков информации по каналам, задействующим разные способы чувственного восприятия, – оказывается проблемой для традиционных методов анализа, сфокусированных на конкретных свойствах лингвистического или визуального контента.

Мультимедийные выставки как методологический вызов

Как правило, исследователи мультимедийных выставок стремятся собирать разные типы данных и комбинировать методы анализа¹. При этом они нередко ориентируются на наработки этнографов и на методики, разработанные для экспозиций исторических музеев и музеев памяти, которые в свою очередь тоже активно используют визуальный контент и интерактивные инструменты коммуникации [Политика аффекта, 2019, с. 7–11]. Так, Е. Клименко для своего исследования российских исторических парков использовала «систематический дискурс-анализ» – подход социологии знания, предполагающий не только изучение представленных в экспозиции текстов и визуальных материалов (фотографий, изображений, графиков, карт), но и фиксацию пространственной организации, цвета и света, музыки и звуковых эффектов [Klimenko, 2020, 2023]. В.П. Казьмина опиралась на методологию анализа исторического нарратива на эпистемологическом, эстетическом и моральном уровне, предложенную Хейденом Уайтом, дополняя ее «некоторыми идеями» из media studies [Казьмина, 2020]. И.А. Вальдман, Е.И. Красильникова и С.С. Наумов, сравнивавшие региональные компоненты сибирских исторических парков, ориентировались на методику Е. Махотиной, разработанную для изучения музеализации памяти [Вальдман, Красильникова, Наумов, 2019]. Эта методика предлагает сосредоточиться на трех уровнях анализа: на уровне авторов (здесь главным источником выступают интервью), уровне репрезентации (здесь предлагается уделить внимание структуре и порядку организации пространства

¹ Работы, ограничивающиеся анализом текстов, представленных на информационных стендах и в буклетах (напр.: [Colleyshaw, 2021]), – скорее исключение.

экспозиции) и уровне дискурса (здесь исследователю предлагается ответить на набор вопросов, вытекающих из предположения, что музей «является местом интерпретации прошлого для определенных политических целей» [Махотина, 2020, с. 18]). Для изучения выделенных уровней формируется гайд с вопросами, ответы на которые исследователь должен искать, анализируя собранные данные.

В принципе, именно такой подход – фокусировка анализа с помощью вопросов, сформулированных на основе литературы и знаний о контексте, – лежит в основе большинства исследований. Преимущественно нарративное структурирование информации о прошлом, составляющей основу экспозиций исторических парков, не только побуждает сосредоточиться на реконструкции рассказываемых и показываемых историй, но и позволяет сравнивать их с другими нарративами о тех же событиях / периодах, выявляя специфические акценты, очевидные для внимательного аналитика лакуны, неоднозначность и уклончивость интерпретаций. При этом даже если при сборе данных исследователь стремится зафиксировать смыслы, транслируемые через разные каналы, при анализе они редко оказываются задействованы в равной мере. Текст и изображение по умолчанию рассматриваются как средства репрезентации одного и того же нарратива. А анализ структуры пространства, цвета, света, звуковых эффектов играет вспомогательную роль, позволяя выделить акценты. В случае исторических парков такая исследовательская стратегия более или менее оправдывает себя, поскольку литература и контекст позволяют достаточно уверенно поставить вопросы, существенные для исследования, а способ организации экспозиций парков, сочетающий модульность с хронологической линейностью, и визуальный (и частично аудио-) ряд – с текстовыми пояснениями, помогает собрать данные, релевантные этим вопросам.

Иначе обстоит дело в случае с выставкой «Россия»: демонстрация «важнейших достижений» в различных отраслях экономики и «положительного опыта развития субъектов Российской Федерации» не предполагает единой нарративной схемы (и даже не обязательно требует хронологически связанного рассказа), а знание о политическом контексте и очевидной «сверхзадаче» проекта само по себе вряд ли объясняет его популярность у москвичей и гостей столицы. Авторы экспозиций, представлявших федеральные ведомства, корпорации и общественные организации, а также регионы России по-разному решали общую задачу, причем различия

касались не только того, о каких «достижениях» и «опыте» следует рассказать, но и как, с помощью каких информационных, художественных и технических средств это сделать. Вместе с тем и посетители выставки по-разному «потребляли» ее «контент»: кто-то посещал экспозиции с групповыми экскурсиями, внимая комментариям гида, кто-то активно взаимодействовал с экспонатами, загружая дополнительную информацию, кто-то просто фотографировался на фоне изображений на огромных экранах, кто-то посещал официальные мероприятия форума, не задерживаясь у экспозиций, кто-то участвовал в мастер-классах или конкурсах на площадках региональных экспозиций. Формат выставки-форума предусматривал широкий спектр активностей, предоставляя потребителям информационно-развлекательного контента свободу выбора в гораздо большей мере, чем это имеет место в исторических парках с их линейно-хронологическим принципом организации экспозиции.

По-видимому, для исследования политически мотивированных мультимедийных проектов, которые прочно вошли в арсенал символической политики в России, недостаточно комбинации лингвистических и визуальных методов, собранной *ad hoc*. Следует признать, что мы имеем дело со сложными комплексами семиотических практик, которые являются не только *мультимедийными*, поскольку предполагают одновременную передачу информации в разных формах, но и *мультимодальными*, то есть обеспечивают эффективную коммуникацию благодаря комбинации выразительных ресурсов, каждый из которых играет свою «партию» в «оркестре». Поскольку это так, в поисках подходящей методологии было бы логично обратиться к литературе, посвященной феномену мультимодальности.

Мультимодальность как предмет научного исследования

Хотя одновременное использование в коммуникации разных форм выразительных ресурсов – это скорее норма, на эффекты мультимодальности стали обращать внимание сравнительно недавно, когда развитие информационно-компьютерных технологий пошатнуло «центральное положение речи и письма в социально-семиотическом мире» [Кресс, 2016, с. 79]. Исследования, стимулированные интересом к новым способам коммуникации, заставили

увидеть, казалось, бы очевидное: в действительности и «старые» способы отнюдь не «одномодальны». Так, язык всегда существует в ансамбле с другими модусами: на устную коммуникацию влияет выражение лица, тембр голоса, интонация, поза и т.п., а на восприятие письменного текста – характеристики материала, в котором он запечатлен, его визуальная структура и проч. [Kress, van Leeuwen, 2021, p. 39–40]. Но обычно исследователи игнорируют модусы, представляющиеся им несущественными, рассматривая, к примеру, видео и стенограмму речи политика на официальном сайте как взаимозаменяемые способы фиксации одного и того же социального факта – выступления, в действительности состоявшегося перед аудиторией, с которой оратор взаимодействовал как вербально, так и невербально, и имевшего место в физическом пространстве, характеристики которого влияли на процесс коммуникации (акустика, расстояние между оратором и аудиторией, использование инструментов мультимедиа и т.п.).

Нельзя сказать, что культурные ресурсы, привлеченные внимание в связи мультимодальностью, прежде не изучались: различные аспекты производства смыслов с помощью стационарных или движущихся изображений, звука, дизайна вещей и пространств и т.п. всегда были предметами интереса в соответствующих областях исследований. Но логика развития научного знания оказалась противоположна задаче осмысления мультимодальности: разрабатывая свои методы и методологии, традиционные дисциплины скорее двигались в направлении сегментации изучаемых явлений, членения их на составляющие, существенные для анализа, нежели стремились к пониманию закономерностей функционирования комбинаций выразительных ресурсов [Bateman, Windfeuer, Niippala, 2017, p. 8].

Такая специализация сказалась и на проблеме определения мультимодальности. Как писал в статье, ранее опубликованной в этом журнале, один из отцов-основателей социальной семиотики Гюнтер Кресс, «не существует никакого согласованного определения мультимодальности как таковой... Отношение к термину мультимодальность и его использование в общей области гуманитарных и социальных наук варьируются в широком спектре: от того, что можно было бы охарактеризовать как “позицию здравого смысла” (common sense positions), к “позиции теории” (theory-based positions)» [Кресс, 2016, с. 80]. В первом случае мультимодаль-

ность зачастую рассматривается «как “добавление” чего-то, чему стоит уделить внимание» [Кресс, 2016, с. 81], и это обстоятельство способствует умножению определений и подходов. В результате «то, что разные исследователи считают мультимодальностью – и даже то, называют ли они это мультимодальностью или как-то иначе, – обычно зависит от того, в каких исследовательских традициях они работают и какие исследовательские вопросы в рамках этих традиций ставятся» [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 74]. В силу этого разные дисциплины фокусируются на разных аспектах мультимодальности, которые не так просто соединить. Имеется обширный корпус эмпирических работ, делающих заявку на мультимодальный анализ, но при этом предлагающих существенно разные подходы к организации исследования и оперирующих разной терминологией. Хотя искать в этой россыпи идей нечто полезное для изучения мультимедийных выставок и увлекательно, для поиска осмысленной методологии такой путь не слишком эффективен.

Говорить об устоявшемся понимании мультимодальности «с позиций теории» тоже пока рано. Впрочем, по мысли Кресса, мультимодальность и не является теорией, она «называет и описывает область для работы», имеющую значение «как с исследовательской, так и с прикладной точки зрения» (например, в образовании или в дизайне). Однако эта область нуждается в интегрирующей теоретической рамке, и в качестве таковой многие вслед за ним рассматривают социальную семиотику, которая «предоставляет категории и инструменты (их большую часть)» [Кресс, 2016, с. 82]. Российские читатели могли познакомиться с этой теорией благодаря представленным в ряде научных статей обзорам [Гаврилова, 2016; Ильин, Фомин, 2018; Фомин, Ильин, 2019]. В рамках так называемого мультимодального поворота, свидетельствующего о «готовности и осознаваемой потребности в целенаправленном и систематическом исследовании комбинаций выразительных ресурсов» [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 15], появляется немало работ, применяющих такой «целенаправленный и систематический» подход к решению тех или иных задач. Однако было бы тщетно искать в этом потоке литературы готовые решения для анализа мультимедийных выставок.

В настоящем методологическом эссе я попытаюсь наметить некоторые шаги к разработке таких решений, опираясь на фундаментальное проблемно-ориентированное введение в мульти-

модальность, написанное британским лингвистом и семиотиком Джоном Бейтманом, нидерландским лингвистом Яниной Вильдфер и финским лингвистом Туомо Хииппалой. Его авторы совершают непростое интеллектуальное упражнение: они предлагают отказаться от привычной для исследователей практики – выбирать методы, исходя из подхода, – дабы не закрывать глаза на возможности, которых мы исходя из своих предпочтений и подготовки попросту не замечаем, и начать с теоретического разбора феномена мультимодальности на более высоком уровне абстракции, нежели это предполагается перспективами отдельных дисциплин.

Онтология коммуникативных ситуаций и возможности «мультимедиа» (на примере выставки «Россия»)

Говоря о мультимодальности, часто делают упор на то, что обработка информации, получаемой с помощью разных органов чувств, происходит неодинаково, и, в частности, есть важные различия в восприятии вербальных и визуальных сигналов. Визуальные изображения во многом работают в логике ассоциации, поскольку мы способны распознавать в них сходства и различия на ранних этапах обработки нервной системой [Bateman, Windfeuer, 2014, p. 181]. Это одна из причин, по которой попытки применить лингвистические модели к визуальному материалу оказываются неудачными. Вербальные естественные языки имеют иную логику. Они конвенциональны (слова не отражают вещи, но называют их), композициональны (используют композиции звуков, чтобы образовывать слова, и определенный порядок слов, чтобы сформировать предложение) и функциональны [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 15]. Однако в мультимодальной коммуникации вербальные и визуальные сигналы воспринимаются не по очереди, а вместе, поэтому задача заключается не в том, чтобы разработать методы для анализа разных типов коммуникации (арсенал таких методов уже в значительной мере создан), а в том, чтобы понять, как разные способы означивания функционируют в ансамблях.

Бейтман, Вильдфер и Хииппала предлагают начать с онтологического анализа феномена коммуникативной ситуации, под которой они понимают «любые ситуации, в которых реципиент или

группа реципиентов “получают нечто” благодаря взаимодействию с чем-то таким, чему они в процессе взаимодействия придают смысл» [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 77]. Каковы условия, при которых мы уверенно можем говорить о наличии коммуникативной ситуации? Для ответа на этот вопрос авторы приводят пример с галькой, на которой видны следы, оставленные волнами и ветром. Хотя эти следы могут что-то напоминать, они не коммуникативны, поскольку не были созданы с целью, чтобы кто-то что-то получил, взаимодействуя с ними. Таким образом, первым условием является *интенция к коммуникации*. Предположим, что след на гальке имеет определенную форму, например, крест. В таком случае есть основания полагать, что кто-то оставил этот след намеренно, но наверняка мы этого знать не можем. Чтобы правильно фиксировать то, что, возможно, является знаком, нужно задаться вопросом: какие физические свойства или проявления семиотической активности выступают его носителями? Теоретически это может быть любая материальная регулярность: форма следа, его локация, глубина выемки и т.п. Но чтобы таковая могла быть использована для коммуникации, нужно, чтобы об этом знали как производители, так и потребители знака. Поэтому вторым условием коммуникативной ситуации является *наличие сообщества, которое знает, как интерпретировать отличительные материальные регулярности*. На этом шаге мы обнаруживаем, что семиотическая деятельность социальна: то, какие материальные регулярности несут значащие различия и как эти различия следует интерпретировать, не определяется ни самим материалом, ни чувственным доступом к нему. Согласно социальной семиотике, это определяется исключительно сообществом, использующим конкретные материальные различия для порождения смысла. При этом способность производить и интерпретировать отличительные материальные регулярности может быть распределена неравно: производство знаков может быть коллективным, предполагать сложные технологии, а их интерпретация – требовать специальных компетенций.

Мультимедийные выставки несомненно подпадают под описанные условия коммуникативной ситуации (точнее, представляя множество таких ситуаций): здесь налицо и интенция, и конвенциональное использование имеющих различную материальную природу артефактов для порождения смыслов. С точки зрения социально-онтологической картины, описанной Бэйтменом, Вильдфер и

Хииппалой, стоит обратить внимание на два обстоятельства. Во-первых, как на стороне производителей, так и на стороне потребителей знаков мы имеем дело не с индивидами, а с сообществами или группами. В процесс создания выставки вовлечено множество разных акторов, политические, экономические и эстетические отношения между которыми влияют на ее содержание. Вместе с тем и посетители потребляют это содержание, взаимодействуя не только с коммуникативными артефактами, но и друг с другом, с гидами, персоналом экспозиции и т.п. Иными словами, предмет нашего анализа является процесс, состоящий из нескольких систем взаимодействий, про которые необходимо помнить, даже если их невозможно охватить в рамках одного исследования. Во-вторых, возможности потребления контента мультимедийных выставок существенно опосредованы навыками работы с используемыми в них коммуникативными артефактами, которые могут быть распределены неравно. В этом смысле включение во многие экспозиции выставки «Россия» коммуникативных ресурсов, очевидно ориентированных не только на разные интересы, но и на разные компетенции – от видеоигр, требующих навыков работы с джойстиком, до песочниц с «кладами» и мастер-классов по рукоделию – является эффективным решением.

Традиция социальной семиотики уделяет большое внимание материальным основаниям процесса порождения смысла (meaning-making), понимая материальное как то, что воспринимается человеческими органами чувств [Кресс, 2016, р. 78]. Для обобщенного обозначения «материалов», способных быть носителями регулярных характеристик, используемых для выражения смыслов, Бейтман, Вильдфер и Хииппала вводят термин «холст» (canvas). Согласно их определению, «холст – это все, во что могут быть вписаны материальные регулярности, которые затем будут восприниматься и интерпретироваться» [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, р. 87]. Это интерфейс, через который транслируются сообщения [ibid., р. 101]. В роли холста могут выступать как материальные или виртуальные (цифровые) *артефакты*, так и длящиеся во времени взаимодействия, в том числе – реализуемые по заранее продуманным сценариям *перформансы*. Холсты могут иметь разную степень сложности: нередко мы имеем дело не с одним носителем различий, предназначенных выражать смысл, а с их комбинацией. Поэтому нужно уметь вычленять составляющие сложных комму-

никативных ситуаций, задействующих одновременно несколько холстов.

Потенциальные возможности холстов описываются понятием *affordance* (возможность, доступ). Переводчики статьи Г. Кресса оставили этот термин калькой с английского (аффорданс), пояснив, что он указывает на «побудительное, “приглашающее” качество объекта, показывающее способ использования этого объекта» [Кресс, 2016, р. 83]. Чтобы поддержать складывающуюся терминологическую конвенцию, я тоже буду использовать термин аффорданс без перевода. Различие характеристик *аффордансов* холстов, т.е. возможностей действия, которые они предлагают агентам, находящимся в соответствующей среде – необходимый отправной пункт в анализе мультимедийной коммуникации, поскольку для того, чтобы определить, каким образом смыслы порождаются и интерпретируются одновременно на нескольких холстах, нам нужно иметь представление о возможностях взаимодействия с каждым из них. Это не значит, что все потенциально имеющиеся аффордансы должны быть задействованы, но именно они определяют, какие материальные регулярности данного холста использовать легко (и привычно), а какие – непривычно (но иногда, при творческом подходе, возможно).

Это обстоятельство указывает на ту роль, которую в коммуникативных ситуациях может играть *дизайн*, особенно функциональный: он намеренно создает или увеличивает аффордансы для предполагаемого использования и при определенных условиях может указывать на то, какие способы использования предполагаются. Этот принцип представляется важным для понимания коммуникативных ситуаций, имеющих место в рамках мультимедийных выставок: во многих случаях производители контента не посылают его потребителям однозначное сообщение, но выступают в роли дизайнеров. Дизайнерские решения «не стремятся подвести “получателя” к простым интерпретациям, но нацелены на то, чтобы сделать определенное поведение [в рамках коммуникативной ситуации. – О. М.] более вероятным, или легким» [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, р. 98]. В таких случаях мы имеем ситуации, отличные от намеренно сформированных регулярностей воздействия на материал. Холст, на который наносится смысл, – сугубо физическая ситуация, в которой происходит взаимодействие. Она сформирована не только местом, объектами и средой, но и вербальными звуками, выражением лиц, позами и расстоянием

между взаимодействующими. Потребитель знаков может быть зрителем спектакля, происходящего на сцене, или участником компьютерной игры (рассчитанной на одного игрока). Во втором случае интерпретатор помещается внутрь мира игры. Но в отличие от обычной ситуации взаимодействия с естественным окружающим миром, холст и знаки на нем созданы производителем(-ями) [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 95–97], и поведение их потребителя так или иначе направляется сценарием. Многие коммуникативные артефакты, использованные в мультимедийных выставках, работают по тому же принципу: они предоставляют пользователю возможность самостоятельно выбирать способ потребления контента, но в рамках сценариев, созданных дизайнерами.

Картографирование доступных материальных различий является отправной точкой мультимодального анализа. Бейтман, Вильдфер и Хиппала предлагают принципы систематизации коммуникативных ресурсов в зависимости от аффордансов холстов, которая может быть полезна для осмысления коммуникативных ситуаций мультимедийных выставок. Первое измерение для систематизации оценивает свойства самих холстов. Во-первых, репрезентации, поддерживаемые разными холстами, могут быть *статическими* или *динамическими*. Динамические репрезентации изменяются во времени независимо от действий зрителя / читателя / пользователя, и эти изменения имеют значение для их семиотической функции (пример: видеофильм). Статические репрезентации (примеры: текст, напечатанный в книге, или фотография) не поддерживают такие изменения. Во-вторых, если холст имеет пространственные характеристики¹, он может быть *плоским* / *двухмерным* или *объемным* / *трехмерным*. Важно уточнить, что это относится к холсту, а не к изображению: картина на двухмерном полотне может отображать объем. В-третьих, имеет значение временная продолжительность процесса порождения знаков – насколько он *быстротечен*. Например, в случае коммуникации лицом к лицу мы имеем дело с процессом не просто динамическим, но быстротечным. В случае же с видео мы можем повторить просмотр. В-четвертых, может

¹ С точки зрения чувственного восприятия некоторые холсты обладают только временными характеристиками. Это относится, например, к звукам и запахам. Хотя в физическом смысле звуковые волны или молекулы газов распространяются в пространстве, человеческие органы чувств фиксируют их как наборы сигналов, изменяющихся во времени.

варьироваться локация потребителя знака: он может находиться внутри изображения или текста, выступая в качестве *участника* (перформанса или видеоигры), или снаружи, в качестве *наблюдателя* (зрителя фильма или спектакля) [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 103–105].

Второе измерение для систематизации оценивает усилия, которые читатель / зритель / пользователь должен инвестировать, чтобы добраться до того, что требуется интерпретировать. Для характеристики коммуникативных ресурсов по этому измерению Бейтман, Вильдфер и Хиппала вводят термин *эргодический* (от греческих корней *ergon* – *работа* и *hodos* – *путь*); он отражает то, в какой мере читатель / зритель / пользователь должен участвовать в конструировании «текста»¹ в рамках коммуникативной ситуации [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 105–108]. Введение данного измерения дает континуум типов по нарастанию сложности:

1) линейный холст (пример – традиционные линейно устроенные и неизменяемые тексты – например, текст книги с последовательным изложением);

2) микроэргодический холст: текст, в котором есть врезки и изображения, что позволяет читателю / пользователю определять, в какой последовательности двигаться (например, учебник, в котором разные типы материала графически отделены друг от друга);

3) эргодический холст: статический текст, который представляет собой сеть узлов, связанных в гиперструктуру; пользователь не просто определяет последовательность перемещения от узла к узлу, но по сути пересобирает сообщение (например, перемещение по гиперссылкам внутри сайта или между сайтами);

4) меняющийся эргодический холст: здесь читатель / зритель / пользователь может менять организацию и содержание текста (именно это имеет место в случае общения лицом к лицу).

Систематизация коммуникативных ресурсов, используемых в мультимедийных выставках, на основе этих принципов (см. таблицу) позволяет сделать ряд интересных наблюдений.

¹ Бейтман, Вильдфер и Хиппала относят это понятие к широкому спектру семантических модусов – не только вербальным, но и визуальным, музыкальным или даже связанным с физическим движением (например, в перформансе). Использование термина «текст» применительно к этим разным модусам связано с одним общим свойством этих артефактов или модусов: «они структурированы с целью быть подвергнутыми интерпретации» [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 132].

Таблица

**Систематизация коммуникативных ресурсов,
использованных в экспозициях регионов РФ на выставке-
форуме «Россия» на территории ВДНХ в 2023–2024 гг.¹**

Тип медиа / Характеристики, определяющие аффордансы холстов	Пространственные	Динамические / статические / интерактивные	Продолжительность знака(ов)	Роль потребителя	Эргодность	Реальный / виртуальный
Экран для демонстрации видео / клипов / фото	плоский или объемный	динами- ческий	воспроизво- димый	наблюдатель*)	линейный / эргоди- ческий	виртуаль- ный
Интерактивный экран / планшет	плоский	интер- активный	воспроизво- димый	участник	эргоди- ческий	виртуаль- ный
Экран, генерирующий дополненное изображение	плоский	интер- активный	быстро- точный	участник	эргоди- ческий	виртуаль- ный
Очки дополнен- ной реальности	объемный	динамиче- ский	быстро- точный	участник	линейный	виртуаль- ный
Интерактивный макет	объемный	интер- активный	воспроизво- димый	участник	эргоди- ческий	реальный
Робот	объемный	интер- активный	быстро- точный	наблюдатель / участник	меняю- щийся эргоди- ческий	реальный
Объемная фигура	объемный	статический	стационарный	наблюдатель*)	линейный / эргоди- ческий	реальный
Муляж, имитирующий объект	объемный	интер- активный	стационарный	участник	линейный / эргоди- ческий	реальный
Стенд / лайтбокс	плоский	статический	стационар- ный	наблюдатель	линейный	реальный
Предметы в витринах	объемный	статический	стационар- ный	наблюдатель	линейный	реальный
Звуки / запахи	не простран- ственный	динамиче- ский	воспроизво- димый	участник	эргоди- ческий	реальный

*) в зависимости от способа взаимодействия.

Источник: составлено автором.

¹ На основе данных, собранных методом включенного наблюдения 27 июня – 6 июля 2024 г.

Во-первых, данный формат предполагает широкое использование экранов разного размера и конфигурации. В складывающихся при этом коммуникативных ситуациях имеет место динамическое и линейное представление смыслов с помощью преимущественно визуальных средств. Как правило, это видео и / или набранные тексты: в условиях павильона, где на относительно малом расстоянии друг от друга сосредоточены десятки экспозиций, сложно использовать аудиозаписи, во всяком случае, синхронно с изображениями на больших экранах. Казалось бы, холст с линейной структурой создает идеальные условия для целенаправленной трансляции заданных сообщений. Однако одновременное наличие не одного, а множества таких холстов оставляет потребителю информации определенную свободу выбора – как минимум в пользу более интересного экрана. Кроме того, особенностью динамического контента является быстротечность: в поле внимания посетителя, перемещающегося по выставке, попадает случайная часть клипа, и нет гарантии, что клип будет досмотрен до конца. Таким образом, идеологическое воздействие выставки едва ли правильно оценивать, опираясь на «почтовую» модель коммуникации, в которой реципиенту отводится пассивная роль потребителя сообщения, созданного отправителем, – даже в случае, когда холст, казалось бы, предназначен именно для такой коммуникации.

Во-вторых, наряду с коммуникативными артефактами, транслирующими контент в заданной последовательности, в экспозициях используется много медиа, предполагающих интерактивное взаимодействие. Это дает посетителям возможность выступать в роли участников, самостоятельно выбирая линию поведения, хотя и в рамках заданного сценария. При этом сценарии могут быть разными: на выставке «Россия» интерактивные планшеты использовались в качестве интерфейсов не только для получения дополнительной информации (принцип, широко используемый в исторических парках), но и для виртуальных игр. Нетрудно догадаться, что второй вариант пользовался большей популярностью. Однако и взаимодействие с артефактами, казалось бы предполагающими пассивную роль наблюдателя, может быть превращено в перформанс – например, фотосессию на фоне изображений на экранах.

В-третьих, по сравнению с историческими парками, на выставке «Россия» заметно бóльшая часть смысловой нагрузки ложится на реальные объекты, выполняющие символическую и / или

функциональную роль (чтобы выделить это обстоятельство, я добавила характеристику реальный / виртуальный к критериям, предложенным Бейтманом, Вильдфер и Хииппалой). Это могут быть аллегорические фигуры (например, женские головы, олицетворяющие Волгу и Оку в экспозиции Нижегородской области), копии известных памятников, (в экспозициях Волгоградской, Мурманской и Кемеровской областей), муляжи, имитирующие пространственные объекты (юрта, партизанская землянка, кабина электровоза), чучела или стилизованные фигуры животных и др. Аффордансы этих коммуникативных ресурсов зависят от того, как они размещены: одни предметы можно только разглядывать, поскольку они находятся в витринах или расположены высоко, другие же приглашают к взаимодействию: их можно трогать, в них можно забираться, нажимать на кнопки и рычаги, с ними можно фотографироваться и др.

В-четвертых, в некоторых экспозициях участвуют непространственные коммуникативные ресурсы – звуки или запахи (напр., трели курских соловьев, шум прибоя в бухтах Приморского края, комбинации запахов, специфических для городов Ивановской области и др.). В этих примерах эффекты мультимодальной коммуникации особенно очевидны: непространственные коммуникативные ресурсы могут быть использованы только в комбинации с предметами, имеющими пространственные характеристики – информационными стендами, наушниками и иными специальными приспособлениями.

Семиотические модусы и (мульти)медиа

Однако вопрос заключается не только в том, какие материальные различия используются для порождения смыслов, но и в том, что мы понимаем, считывая эти различия. У *семиотических модусов* (т.е. форм, которые могут принимать практики образования и считывания смыслов) есть два измерения – материальное, связанное с чувственными каналами восприятия, и семиотическое, отвечающее за смысл, который придается используемому материалу. Бейтман, Вильдфер и Хииппала считают оба измерения составляющими семиотических модусов: материальная сторона предопределяет возможные для семиотического использования манипуляции, семиотическая – то, какие именно различия свойств материала в действительности значимы для данной модальности

[Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 114–115]. Один и тот же материал может быть по-разному использован в разных семиотических модусах. В примере выше экран, транслирующий видео, может работать как «телевизор» (когда посетитель выставки в роли наблюдателя линейно потребляет динамический контент) или служить задником для фотосессии и возможно быть частью связанного с этим процессом перформанса, после чего изображение перекочует на другой холст и станет частью фотоснимка.

За то, как именно мы взаимодействуем с семиотическими ресурсами, отвечает дискурсивная семантика, которая обеспечивает связь интерпретативных механизмов, характерных для конкретного модуса, с контекстом [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 116–117]. Дискурсивная семантика посредничает между материальными различиями, возможными для холста, и тем, что мы понимаем, считывая эти различия. Чтобы различать эти стороны, Бейтман, Вильдфер и Хииппала используют введенное Г. Крессом понятие *досыгаемость* (reach). Разные модальности «могут иметь разную досыгаемость в смысле того, что с ними можно сделать, а что – нет. Досыгаемость семиотического модуса обычно является уточнением и расширением аффорданса материала» [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 119].

Применяя эти аналитические инструменты, мы обнаруживаем, что некоторые семиотические ресурсы распадаются на семиотические модусы не так, как мы интуитивно ожидаем. Например, разговорная и письменная речь образуют разные модусы, поскольку они основаны на разной материальности. Это важно понимать, чтобы оценивать, что мы теряем при переводе из одного модуса в другой. Однако, разумеется, у устной и письменной речи немало общего. Для обозначения этого Бейтман, Вильдфер и Хииппала предлагают понятие «семья»: разговорная и письменная речь принадлежат к семиотической семье «вербальный язык».

Поскольку один и тот же материал может поддерживать разные семиотические модусы, для эффективного мультимодального анализа требуется еще одно понятие – *медиум* (*media* – во множественном числе). Медиум в этом контексте понимается как социально и исторически сложившаяся практика комбинирования модусов для достижения коммуникативных целей [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 123–124]. Наш пример с фотосессией на фоне экрана правильно описать именно в этих терминах: здесь не просто задейст-

вованы разные холсты (экран с изображением, тело фотографирующегося – его поза, выражение лица и проч.), но также имеет место перенос знакомой социально-исторической практики («сфоткаться на фоне») в новый контекст. Медиумом, в рамках которого происходит потребление смыслового контента, в данном случае оказывается сама практика – фотографирование на фоне. Однако тот же самый холст – большой экран с изображением – используется и другим медиумом, когда он работает как «телевизор». При этом данные медиа по-разному используют аффордансы холста.

Введение понятия *медиа* в арсенал мультимодального анализа полезно еще и тем, что оно позволяет заметить некоторые эффекты комбинации. Так, медиа могут «представлять» друг друга. Например, мы можем видеть в браузере цифровую версию газеты, воспроизводящую бумажную верстку. Для данного феномена Бейтман, Вильдфер и Хиппала вводят понятие *media depiction*, которое, на мой взгляд, правильно перевести как *имитацию другого медиума*. Согласно авторскому определению, «можно говорить, что медиа функционируют в качестве имитаций (*depiction*), когда их (виртуальный) материал позволяет применять семиотические модусы других медиа» [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 126]. В таком случае не требуется полной эквивалентности материальной формы (для воспроизведения верстки газеты на странице сайта не нужна бумага; изображение на достаточно большом экране может заменить натуральный вид, и при должном умении фотографа разница не будет бросаться в глаза). Нужен лишь элемент материальных различий, достаточный, чтобы поддержать сходные различия из имитируемого семиотического уклада.

Феномен имитации (*media depiction*) типичен для коммуникативных ресурсов, основанных на информационно-компьютерных технологиях. Экраны, планшеты и прочие гаджеты, используемые на выставках, представляют собой виртуальные холсты, способные имитировать другие медиа. Собственно, это основной принцип мультимедийных выставок: они могут транслировать широкий спектр информации за счет имитации холстов, которые потребителю физически недоступны (во всяком случае, в данный момент).

Впрочем, имитация – не единственный возможный вариант комбинации медиа. У разных медиа, задействованных в коммуникативной ситуации, может быть общий семиотический модус, или их модусы могут иметь частичные пересечения. Распутывание

комбинаций семиотических модусов, имеющих место в конкретном случае – это всегда эмпирическая задача, ключом к решению которой является выделение холстов, их аффордансов и медиумов [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 127–128].

Теоретически многообразие семиотических модусов должно вести к чудовищной какофонии, однако на практике мы легко ориентируемся в кажущемся хаосе сигналов. Этому способствует понимание конвенций, на основе которых формируются смыслы, а также наличие инструментов, структурирующих семиотическую деятельность. Бейтман, Вильдфер и Хиппала описывают их с помощью понятий *жанр*, *текст* и *дискурс*. *Жанр* – это «способ характеристики паттернов конвенций, вырабатываемых некоторым обществом или культурой для выполнения “коммуникативной работы” определенного рода» [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 129]. Так, нарратив нужен, чтобы рассказывать истории, научная статья – чтобы излагать научные аргументы и сообщать о полученных результатах, комедия – чтобы заставить людей смеяться, и т.д. Таким образом, жанры определяют цели коммуникации. Жанры – это распознаваемые социально сконструированные способы использования определенных медиумов, причем один и тот же жанр может поддерживаться разными медиа [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017]. Когда зритель / читатель / потребитель относит артефакт или перформанс к определенному жанру, это помогает сформировать фреймы интерпретации, которые будут помогать извлекать смысл из того, что он(а) видит, слышит, делает и т.п. *Текст* – это то, что мы получаем, когда используем семиотические модусы конкретного медиума, чтобы произвести смысл. Как уже отмечалось, Бейтман, Вильдфер и Хиппала относят это понятие к широкому спектру семантических модусов (вербальных, визуальных и не только) и связывают его со «специфическим свойством... коммуникативных и означающих артефактов или действий», которое заключается в том, что «все они структурированы с целью быть подвергнутыми интерпретации» [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 132]. Такое структурирование всегда «материально» в том смысле, что оно связано с использованием конкретных холстов, на которые наносятся материальные различия, участвующие в формировании смысла. Это отличает понятия текста и дискурса: последнее является понятием более высокого уровня абстракции. Авторы считают полезными оба широких значения

дискурса, принятые в литературе – в качестве способа думать о чем-то, или общего стиля формирования смысла (дискурс с большой буквы «Д») и в качестве инструмента утонченного анализа конкретных случаев коммуникации (дискурс с маленькой буквы «д») [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 133–134].

Как с этим работать: алгоритмы мультимодального анализа

Рассмотренные выше понятия помогают описать феномен мультимодальной коммуникации. Как применить этот арсенал на практике? Как от описания, помогающего увидеть важные свойства коммуникативных ситуаций, из которых состоит мультимодальная выставка, перейти к исследованиям, отвечающим на конкретные вопросы?

Прежде всего, нужно помнить, что любая мультимодальная коммуникация является сложной: она опирается на разные медиа, использующие разные холсты. Бейтман, Вильдфер и Хиппала предлагают начинать с сортировки медиа и их холстов. Пример, который они предлагают – фрагмент урока в классе, в ходе которого учитель использует для объяснения доску, – может быть переложен на ситуацию условной экспозиции выставки. В обоих случаях мы имеем дело с телами (людей и предметов), помещенными в трехмерное пространство (класса или выставочной экспозиции), которое допускает свободное перемещение (как правило, людей, но не предметов) и возможность видеть и слышать. В принципе это открывает широкий спектр коммуникативных активностей, поддерживаемых таким холстом. Однако в действительности в обоих случаях у агентов есть ограничения, связанные как с их ролями (в случае учителя и учеников, посетителей выставки и персонала экспозиции они асимметричны), так и особенностями холста (есть очевидные ограничения по количеству посетителей, которые могут одновременно находиться на подиуме экспозиции; для чтения информационного экрана нужно подойти к нему достаточно близко, для фотографирования крупного объекта – наоборот, отойти достаточно далеко и т.п.). Что более существенно, в обоих примерах мы имеем множество агентов, участвующих во множестве коммуникативных актов и использующих при этом разные медиа и

объединяемые ими холсты. Как все это различить? Здесь нам на помощь приходит знание о жанрах: зная, какие коммуникативные активности происходят в определенной ситуации, мы можем обнаружить, что учитель взаимодействует не только с доской, но и с учениками, а те в свою очередь могут параллельно работать с учебниками, да еще и общаться друг с другом. Это позволяет нам «нарезать» коммуникативную ситуацию урока на «кусочки», выделив задействованные холсты (доска, физическое взаимодействие с помощью речи, жестов и т.п., учебник) и медиа, которые они поддерживают (объяснение с помощью доски, живое общение, чтение и т.п.). Ту же операцию мы можем проделать применительно к выставочной экспозиции: выделив составляющие ее холсты, мы можем предположить возможные жанры, и это позволит обнаружить коммуникативные взаимодействия, а также холсты и медиа, посредством которых эти взаимодействия осуществляются. При этом каждый из выделенных кусочков при необходимости можно сегментировать дальше. Анализ всегда предлагается начинать с более широкой ситуации, включающей в себя остальные [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 221–225]. Это упражнение помогает увидеть ситуацию через «мультимодальные очки».

Однако подобное картографирование – не цель мультимодального анализа, а лишь его отправная точка. Далеко не всегда требуется дотошно выделять и анализировать все «кусочки», из которых складывается коммуникация: ведь любой семиотический артефакт – результат паутины разветвляющихся контекстов, каждый из которых может играть значимую роль в производстве объекта нашего исследования. В конечном счете все зависит от исследовательского вопроса [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 221–222]. Именно он побуждает нас фокусироваться на конкретных медиа и их холстах. Однако при этом важно понимать общую композицию.

Согласно рекомендации Бейтмана, Вильдфер и Хииппалы, начиная анализ коммуникативной ситуации, следует категоризировать ее холсты и медиа (если есть встроенные субхолсты, их нужно характеризовать тем же способом). Для этой операции они предлагают алгоритм, опирающийся на серию вопросов.

1. Имеет ли холст пространственное измерение (форма, расстояние, связанность и т.п.), которым можно манипулировать, создавая знаки? Если нет, то единственное доступное измерение – темпоральное, и наш холст однозначно является динамическим.

2. Если пространственное измерение есть, то является ли холст динамическим или статическим?

3. Используется ли холст в рамках рассматриваемого медиума по свободному усмотрению или по заданному дизайну, т.е. есть ли сценарий?

4. Поддерживает ли холст интерактивное взаимодействие?

В зависимости от ответов мы получаем набор возможных комбинаций для квалификации холстов: темпоральные холсты могут включать или не включать сценарий, пространственные холсты могут быть статическими или динамическими, при этом динамические холсты могут предполагать использование по свободному усмотрению или по сценарию, а также быть интерактивными [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 226–229]. Это определяет аффордансы холстов и достигаемость семиотических модусов, задействованных теми или иными медиумами.

Вопрос о том, какие материалы окажутся релевантными для анализа, и как эти материалы собрать, зависит от цели анализа и исследовательского вопроса. Разумеется, мы можем двигаться индуктивно, разбираясь с тем, как устроена определенная область мультимодальных коммуникаций. В таком случае исследовательские вопросы могут появиться позже. Но если мы уже понимаем, что именно хотим узнать, то стоит заняться сбором данных и определиться с аналитическим каркасом исследования. Учитывая, что мультимедийная коммуникация имеет множество разных характеристик, на этом этапе есть риск потерять контроль. Чтобы этого избежать, Бейтман, Вильдфер и Хиппала советуют определиться с тем, какие медиа используются и какие коммуникативные действия с ними предпринимаются (здесь полезным будет знание о жанрах). Выделение медиа поможет определиться с потенциально применимыми аналитическими конструкциями: здесь можно ориентироваться на исследовательские традиции, релевантные для соответствующих жанров [ibid., P. 229–230]. Чтобы дать представление о том, как это может быть реализовано на практике, в третьей части введения в мультимодальность анализируется опыт изучения кейсов, соответствующих типам коммуникативных ситуаций, категоризированным выше.

Хотя теоретизируя мультимодальность, Бейтман, Вильдфер и Хиппала сознательно ставят во главу угла феноменологическое описание, мультимодальный анализ, как и другие исследования,

нуждается в фокусе, который обычно задается исследовательскими вопросами. О них следует помнить, описывая результаты исследования. В противном случае есть опасность угодить в ловушку, подменяя анализ коммуникации ее описанием или техническим отчетом о процессе анализа [Bateman, Windfeuer, Hiippala, 2017, p. 231–232].

Заключение

Краткий экскурс в анализ мультимодальных коммуникаций, представленный в настоящем эссе, помогает лучше понять феномен мультимедийных выставок, но не предлагает готовой методологии для их анализа. Очевидно, что описательный анализ многочисленных коммуникативных площадок выставки с подробным картографированием медиа и их холстов – задача чрезвычайно объемная, но, скорее, техническая. Ее необходимо решать на этапе сбора данных, но сама по себе она не исчерпывает то, что важно узнать. Исследователей символической политики и политических коммуникаций скорее будет интересовать, что транслируют медиа, кто и каким образом этот контент создавал и как он воспринимается. Это разные исследовательские вопросы, методологические решения для которых еще предстоит разрабатывать. При разработке таких решений полезно углубляться в исследования мультимодальности: представленный в настоящем эссе обзор проблемно-ориентированного введения Бейтмана, Вильдфер и Хииппалы не далеко исчерпывает наработки, сделанные в рамках предлагаемого ими подхода, не говоря уже о том, что этот подход – не единственный. Вместе с тем сами исследовательские вопросы должны вырастать из предметных полей, связанных с политическим анализом: ведь политологов мультимодальные выставки интересуют прежде всего как инструмент символической политики, который власть считает эффективным. Таким образом, задача заключается не в том, чтобы переключиться на технический анализ коммуникативных ресурсов таких выставок, а в том, чтобы научиться использовать возможности такого анализа для объяснения их эффектов для легитимации власти, продвижения одобряемых ею интерпретаций социальной реальности, а также неизбежной конкуренции, связанной с производством таких интерпретаций.

O.Yu. Malinova*
**Multimedia exhibitions as an object
of political analysis: the challenge of multimodality**

Abstract. The methodological essay argues for the need to rely on the literature on multimodality research in studies of multimedia exhibitions. The rise of the role of such projects in Russia is demonstrated by the cases of the historical parks “Russia – My History”, and of the exhibition-forum “Russia” on the territory of VDNH, that is also planned to be transformed into a long-term project. Modern technologies create ample opportunities for broadcasting the necessary information content and at the same time make the consumption of such content an exciting form of entertainment. However, facilitating use of such exhibitions as a tool of symbolic politics, i.e. the ability to broadcast multiple streams of information through channels that involve different modes of sensory perception, it hampers their study by the traditional methods focusing on specific characteristics of either linguistic or visual content.

Searching for relevant methodological solutions, the author addresses the literature on multimodality. The essay seeks to apply the system of concepts and principles proposed by J. Bateman, J. Wildfeuer and T. Hiippala in their problem-oriented introduction to multimodality to the cases of regional exposition of the exhibition “Russia”. It presents the ontological analysis and systematization of the communicative resources used in these expositions. According to the author’s argument, it is hardly correct to assess the ideological impact of the exhibition within the framework of a model that considers communicants as passive recipients of messages, because the most part of the employed communicative resources provide customers with active participative roles, although in the boundaries established by designed scripts.

Keywords: multimodality; methodology; symbolic politics; multimodal analysis; multimedia exhibition; historical park “Russia – My History”; exhibition-forum “Russia”.

For citation: Malinova O.Yu. Multimedia exhibitions as an object of political analysis: the challenge of multimodality. *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 17–44. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.01>

References

- БЗ0378-2166., Wildfeuer J. A multimodal discourse theory of visual narrative. *Journal of Bateman J., Wildfeuer J., Hiippala T. Multimodality: foundations, research and analysis. A problem-oriented introduction*. Berlin: Mouton de Gruyter, 2017, 415 p.

* **Malinova Olga**, HSE University (Moscow, Russia); INION (Moscow, Russia), e-mail: omalinova@hse.ru

- Colleyshaw J. The Romanovs revisited: the reimagining of the romanovs within “Russia my history” history Parks. *Laboratorium: Russian review of social research*. 2021, Vol. 13, N 3, P. 158–174. DOI: <https://doi.org/10.25285/2078-1938-2021-13-3-158-174>
- Fomin I.V., Ilyin M.V. Social semiotics: paths towards integrating social and semiotic knowledge. *Sotsiologicheskii zhurnal = Sociological journal*. 2019, Vol. 25, N 4, P. 123–141. DOI: <https://doi.org/10.19181/socjour.2019.25.4.6822> (In Russ.)
- Gavrilova M.V. Social semiotics: theoretical foundations and principles of analysis of multimodal texts. *Political science (RU)*. 2016, N 3, P. 101–117. (In Russ.)
- Ilyin M.V., Fomin I.B. *Social semiotics: study of discourses and practices of social interaction. Discourse-P (RU)*. 2018, N 3–4 (32–33), P. 15–24. DOI: <https://doi.org/10.17506/dipi.2018.32.3.1524> (In Russ.)
- Kazmina P. Reconstruction of the historical park «Russia – My History»: changes of symbolic politics? *Political science (RU)*. 2020, N 2, P. 143–162. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2020.02.07> (In Russ.)
- Klimenko E.V. Building the nation, legitimizing the state: Russia – My history and memory of the Russian revolutions in contemporary Russia. *Nationalities papers*. 2020, Vol. 49, N 1, P. 72–88. DOI: <https://doi.org/10.1017/nps.2019.105>
- Klimenko E.V. Politically Useful tragedies: the soviet atrocities in the historical park(s) “Russia – My History”. *Problems of post-communism*. 2023, Vol. 70, N 5, P. 544–556. DOI: <https://doi.org/10.1080/10758216.2021.1974884>
- Kress G. Social semiotic and the challenge of multimodality. *Political science (RU)*. 2016, N 3, P. 77–100. (In Russ.)
- Kress G., van Leeuwen T. *Reading images: the grammar of visual design*. Third edition. Milton Park etc.: Routledge, 2021, xviii, 291 p.
- Laruelle M. Commemorating 1917 in Russia: ambivalent state history policy and the Church’s conquest of the history market. *Europe-Asia studies*. 2019, Vol. 71, N 2, P. 249–267. DOI: <https://doi.org/10.1080/09668136.2018.1552922>
- Makhotina E. *Refractions of memory: the Second World War in the memorial culture of Soviet and post-Soviet Lithuania*. Saint Petersburg: Publishing house of the European University in St. Petersburg, 2020, 256 p. (In Russ.)
- Malinova O. The official historical narrative as a part of identity policy of the Russian state: from the 1990s to the 2000s. *Polis. Political studies*. 2016, N 6, P. 139–158. DOI: <https://doi.org/10.17976/jpps/2016.06.10> (In Russ.)
- Valdman I.A., Krasilnikova E.I., Naumov S.S. Historical Park “Russia – My History”: regional content versus ideology and meanings of the main exposition of a multimedia project. *Prepodavatel’ XXI vek*. 2019, N 3, part 2, P. 219–238. (In Russ.)
- Zavadsky A., Sklez V., Suverina K. (eds). *The politics of affect: museum as a site of public history*. Moscow: Novoe literaturnoe obozrenie, 2019, 400 p. (In Russ.)

Литература на русском языке

Вальдман И.А., Красильникова Е.И., Наумов С.С. Исторический парк «Россия – моя история»: региональный контент versus идеология и смыслы основной экс-

- позиции мультимедийного проекта // Преподаватель XXI век. – 2019. – № 3, Ч. 2. – С. 219–238.
- Гаприлова М.В.* Социальная семиотика: Теоретические основания и принципы анализа мультимодальных текстов // Политическая наука. – 2016. – № 3. – С. 101–117.
- Ильин М.В., Фомин И.В.* Социальная семиотика: изучение дискурсов и практик социального взаимодействия // Дискурс-Пи. – 2018. – № 3–4 (32–33). – С. 15–24. – DOI: <http://www.doi.org/10.17506/dipi.2018.32.3.1524>
- Казьмина В.П.* Реконструкция исторического парка «Россия – моя история»: Смена вектора символической политики? // Политическая наука. – 2020. – № 2. – С. 143–162. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2020.02.07>
- Кресс Г.* Социальная семиотика и вызовы мультимодальности // Политическая наука. – 2016. – № 3. – С. 77–100.
- Малинова О.Ю.* Официальный исторический нарратив как элемент политики идентичности в России: от 1990-х к 2010-м годам // Полис. Политические исследования. – 2016. – № 6. – С. 139–158. – DOI: <https://doi.org/10.17976/jpps/2016.06.10>
- Махотина Е.* Преломления памяти: Вторая мировая война в мемориальной культуре советской и постсоветской Литвы. – СПб.: Изд-во Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2020. – 256 с.
- Политика аффекта: Музей как пространство публичной истории / под ред. А. Завадского, В. Склез, К. Сувериной. – М.: Новое литературное обозрение, 2019. – 400 с.
- Фомин И.В., Ильин М.В.* Социальная семиотика: Траектории интеграции социологического и семиотического знания // Социологический журнал. – 2019. – Т. 25, № 4. – С. 123–141. – DOI: <http://www.doi.org/10.19181/socjour.2019.25.4.6822>

И.А. ПОМИГУЕВ, Т.Л. ПРОКОПЧУК, А.В. КОШКИН*

ВОЗМОЖНОСТИ МЕТОДА НАРРАТИВНОГО АНАЛИЗА, ИЛИ КАК ИСКАТЬ ПОЛИТИЧЕСКИЕ ЦЕННОСТИ В РОССИЙСКОМ КИНО?¹

Аннотация. В условиях высокой активности различных органов государственной власти в области конструирования и широкого распространения ценностных парадигм через популярную культуру возникает исследовательский запрос на поиск релевантных методов, позволяющих наиболее системно подойти к анализу ценностей, содержащихся в продуктах данного типа культуры. На основе обзора имеющегося опыта проведения нарративных исследований выделены методологические особенности нарративного анализа, обозначены черты, отличающие его от метода дискурс-анализа. В работе обозначены основания рассмотрения кинофильма как объекта нарративного анализа. Данная статья представляет

*** Помигуев Илья Александрович**, кандидат политических наук, ведущий научный сотрудник, доцент кафедры политологии Факультета социальных наук и массовых коммуникаций, Финансовый университет при Правительстве РФ; научный сотрудник Отдела политической науки, Институт научной информации по общественным наукам (ИНИОН) РАН (Москва, Россия), e-mail: pomilya@mail.ru; **Прокопчук Татьяна Леонидовна**, младший научный сотрудник Отдела политической науки, Институт научной информации по общественным наукам (ИНИОН) РАН (Москва, Россия), e-mail: prokopchuk.tatyana@mail.ru; **Кошкин Андрей Вячеславович**, аспирант, Санкт-Петербургский государственный университет (Санкт-Петербург, Россия); младший научный сотрудник Центра междисциплинарных исследований, Институт научной информации по общественным наукам (ИНИОН) РАН (Москва, Россия), e-mail: a.koshkin@spbu.ru

¹ Статья подготовлена в рамках научного проекта № 124101700557-3 «Динамика изменений политических ценностей в российской массовой культуре (2020–2024): опыт нарративного анализа аудиовизуальных продуктов», поддержанного ЭИСИ и Министерством науки и высшего образования РФ и реализуемого в ИНИОН РАН.

собой попытку определить возможности применения нарративного анализа для изучения политических ценностей в отечественном кинематографе. С опорой на имеющиеся подходы авторы предлагают схему проведения нарративного анализа, направленного на поиск нарративов в кинофильмах, отражающих те или иные политические ценности. На примере кинофильма «По щучьему велению» 2023 г. выпуска был подробно продемонстрирован предлагаемый алгоритм нарративного анализа, включающий три последовательных этапа. В качестве одного из итогов работы обозначены возможности и ограничения нарративного анализа как одного из классических качественных методов.

Ключевые слова: нарративный анализ; политические ценности; традиционные ценности; кинопроизводство.

Для цитирования: Помигуев И.А., Прокопчук Т.Л., Кошкин А.В. Возможности метода нарративного анализа, или Как искать политические ценности в российском кино? // Политическая наука. – 2024. – № 4. – С. 45–65. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.02>

Введение

Политика российских государственных структур направлена на формирование и поддержание в обществе ценностей, которые определяются государством как общественно значимые. Наиболее ярким примером в этом отношении может послужить Указ Президента РФ от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

Стоит отметить высокую роль искусства в данном контексте, так Л. Альтюссер утверждает, что «искусство дает нам видеть... идеологию, из которой оно рождается, в которой оно пребывает, от которой оно, будучи искусством, себя отделяет и на которую оно намекает» [Альтюссер, 2019, с. 50]. Особую эффективность в процессе трансляции ценностей имеет массовая культура, формируя простые, привлекательные, запоминающиеся образы и «сиюминутно» распространяющая их на уровне общественного сознания. Одним из наиболее популярных средств для реализации этой цели можно считать кинофильм. Являясь по своей природе мультимодальным, он способен одновременно воздействовать на несколько уровней восприятия. При этом важно учитывать, что область киноискусства получает государственное финансирование на реализацию отдельных проектов, что в определенной степени свидетельствует о ее зависимости от по-

литического дискурса. Следовательно, изучение массовых кинопродуктов позволяет выявить ценностно-идеологические характеристики общества, что, с одной стороны, представляет содержательную ценность для науки, с другой – позволяет раскрыть познавательный потенциал науки с методологической точки зрения.

Однако стоит заметить, что, избирая в качестве предметной области ценностное содержание кинофильмов, можно столкнуться с рядом методологических сложностей. На сегодняшний день, несмотря на существующий внушительный методический арсенал, позволяющий изучить ценности под разным углом, сохраняются проблемы вербализации и операционализации данной категории, которые могут быть преодолены посредством сочетания разнообразных методов [Селезнева, 2011, с. 51–52]. Кроме того, кинофильм как эмпирический объект исследования не менее сложен, так как требует одновременного учета лингвистических, аудиальных и визуальных сторон. В связи с этим для исследователя на первый план выходит задача избрания оптимального метода, позволяющего разрешить указанные сложности и получить результаты, наиболее полно отражающие изучаемый вопрос.

В данном контексте интерес представляет процедура нарративного анализа, которая, по мнению отдельных ученых [Игнатов, Михальча, 2021; Onwuegbuzie, Abrams, 2024], хоть и ассоциируется в основном с качественным дизайном исследования, но в отдельных случаях уже находит отражение в рамках смешанной стратегии, сочетающей и качественные, и количественные методы. Однако несмотря на широкое разнообразие областей применения нарративного анализа (от антропологии до медицины), на данный момент универсальная процедура его проведения все же отсутствует.

Таким образом, исследовательский вопрос данной работы заключается в том, насколько нарративный анализ может использоваться в качестве метода для изучения политических ценностей, распространяемых посредством кинопродуктов массовой культуры. Каковы возможности и алгоритм проведения нарративного анализа в поиске политических ценностей в кинофильмах отечественного производства? Для этого в рамках статьи потребуются раскрыть особенности нарративного анализа, проанализировать опыт применения данного метода другими исследователями, разработать алгоритм работы с кинофильмом в рамках нарративного анализа, выделить возможности и ограничения метода.

Методологические особенности нарративного исследования

Традиция нарративных исследований в социальных науках восходит к конструкционистской парадигме, которая предполагает, что концептуальная модель социальной среды конструируется людьми при помощи языка через осмысление опыта повседневной жизни [Leeds-Hurwitz, 2009].

Обращаясь к понятию нарратива, важно отметить, что, с одной стороны, он может быть рассмотрен как реальный коммуникативный инструмент, активно используемый в социальной среде в зависимости от определенного контекста [Jones et al., 2022; Игнатов, Михальча, 2021, с. 162], с другой стороны, нарратив – исследовательский инструмент, позволяющий получить знания, которые существуют в латентной форме, как отмечает Ш. Линде: «Нарратив – это мостик между явным и неявным социальным знанием» [Linde, 2001].

Поэтому, в зависимости от фокуса исследования, некоторые ученые предлагают разводить понятия *narrative inquiry*, которое трактуется как нарративная методология исследования определенных социальных феноменов, и *narrative research*, предполагающее, что сам нарратив выступает в качестве предмета изучения, к которому может быть применена любая исследовательская стратегия [Onwuegbuzie, Abrams, 2024]. Narrative researches в основном посвящены определению инструментальной роли нарратива в социальной среде [ibid.]. При этом, как отмечают исследователи [ibid.], подобное размежевание подходов не является взаимоисключающим, а зачастую, наоборот, в рамках качественной стратегии они выступают в тесной связи. Исходя из логики определения роли нарратива в самом исследовании, будет избираться соответствующая стратегия его проведения.

В данной работе нас интересуют методологические тонкости, характерные для проведения нарративных исследований, поэтому первое, на чем необходимо акцентировать внимание, – вопрос о том, что можно отнести к нарративу как эмпирическому объекту.

В случае, когда речь идет о полном цикле нарративного исследования, включая сбор данных методом нарративного интервью, то эмпирическую базу, как правило, составляют транскрипты интервью, которые и выступают в качестве нарративов. Однако, когда вместо транскриптов используется готовый корпус текстов

(дневники, выступления, аудио, видео), то в первую очередь необходимо произвести отбор только тех источников либо их фрагментов, которые можно считать нарративами.

В данном контексте важно обратить внимание на замечание отдельных исследователей [Espedal, Synnes, 2022], утверждающих необходимость проведения четкой грани между понятиями «нарратив» и «история». В структуре нарратива всегда имеют место причинно-следственные связи, выраженные в сюжете, в то время как в истории они могут и не содержаться. Ссылаясь на Э.М. Форрестера, Г. Эспедаль и О. Синнес приводят наглядный пример того, что можно отнести к нарративу: «Король умер, а потом умерла королева» – элементарная история, фиксирующая факт произошедшего, не являющаяся нарративом, так как в ней отсутствует сюжет (plot). «Король умер, а потом умерла королева от горя» – в этом примере уже присутствует сюжет, так как здесь предлагается интерпретация смысла посредством причинно-следственного объяснения, а поэтому его вполне можно рассматривать в качестве нарратива [Espedal, Synnes, 2022].

Исходя из этого текст, принимаемый в качестве нарратива, обязательно должен соответствовать определенной структуре. Именно данный аспект подчеркивает особенность метода нарративного анализа, так, если сравнивать его с дискурс-анализом, можно отметить, что дискурс находит отражение фактически в любом тексте, в то время как не любой текст можно отнести к нарративу. Например, при проведении дискурс-анализа не предъявляются требований к особому построению структуры текста, чего нельзя сказать о нарративном анализе, где текст должен иметь четкую организацию [Espedal, Synnes, 2022]. В этом отношении дискурс-анализ дает более широкий исследовательский простор, претендуя на универсальность, а нарративный анализ, несмотря на детальную избирательность по отношению к текстам, позволяет уловить глубину содержания повествования.

Итак, из каких обязательных элементов должен состоять нарратив? Наиболее распространенной сегодня считается шестикомпонентная структура нарратива В. Лабова и Дж. Валецкого, включающая тезис, ориентацию, последовательность событий, оценку значимости и смысла действий, разрешение ситуации и коду [Labov, Waletzky, 1967]. В рамках модели *narrative policy framework* [Jones et al., 2022] представлена более детальная структура нарратива,

которая делится на форму и содержание нарратива. Форма нарратива представляет собой оболочку повествования, в которой выделяются следующие элементы: персонажи, нарративная среда, сюжет и мораль повествования. Нарративное содержание представлено ключевыми детерминантами, с учетом которых конструируется нарратив. В качестве детерминант авторы обозначают: систему убеждений аудитории, на которую направлен нарратив, а также стратегии, разрабатываемые нарратором в зависимости от той цели, для которой конструируется нарратив.

Помимо этого важно сказать о том, что существует два подхода к работе с нарративами: холистический и категориальный. Холистический подход предполагает рассмотрение завершенного текста, который не требуется делить на структурные блоки, поэтому чаще всего он используется для анализа транскриптов интервью. Категориальный – связан с необходимостью выделения в массиве данных аналитических категорий, непосредственно раскрывающих изучаемый предмет, а поэтому данный подход избирают, как правило, для анализа неструктурированных текстов [Narrative research..., 1998].

Таким образом, учитывая многоаспектность подходов к нарративному исследованию, можно говорить не просто о методе нарративного анализа, а о целой нарративной стратегии, в рамках которой выстраивается исследование. Кроме того, уже существуют примеры сочетания количественных и качественных методов анализа в рамках нарративных исследований [Ways of measuring agency..., 2012; Mische, 2014].

Возможности и ограничения нарративного исследования ценностей

Особое место в нарративной парадигме занимают ценности, в соответствии с которыми происходит выстраивание и потребление нарратива в общественной среде [Fisher, 1987], а это значит, что любой нарратив так или иначе содержит отсылки к определенным ценностям.

С методологической точки зрения ценности являются довольно сложным объектом исследования. Это обусловлено, в первую очередь, тем, что они «не поддаются прямой вербализации»

[Селезнева, 2011], т.е. разного рода объекты исследования напрямую могут и не отражать ценности, так, анализируя фильм, мы можем и не встретить сюжет, в котором персонаж напрямую говорит о конкретной ценности, но его поведение будет отражать ее через определенные поступки. Например, нарративный анализ азиатского кино, проведенный С. Ротлином, показывает, что ценности не лежат на поверхности сюжета, а является неотъемлемой частью образа героя, который доносит их до аудитории, совершая определенные поступки. Кроме этого, благодаря данному методу удастся зафиксировать специфический способ передачи ценностей и выделить среди них те, которые нашли наибольший отклик у аудитории [Rothlin, 2021].

Еще один аспект, требующий внимания, состоит в том, что ценности могут быть устойчивыми по форме, но динамичными по содержанию. Возможности нарративного анализа в этом случае позволяют оценить содержательную трансформацию ценностей в тот или иной период и установить причины, по которым это содержание трансформируется. В этом отношении можно привести в качестве примера подход Ш. Линде (анализ когерентности), в рамках которого нарративы анализируются на предмет содержащихся в нем ценностей на нескольких уровнях: историко-культурный контекст, структурная организация нарратива, социальное значение нарратива [Linde, 1993]. Именно многоуровневый анализ позволил Ш. Линде достаточно глубоко оценить динамическую составляющую ценностей: проанализировать особенности взаимодействия ценностей между собой и их изменчивость с течением времени [ibid.].

Важно сказать и о том, что благодаря нарративному анализу исследователь может выявить причины преобладания одних ценностей и отторжения других. Э. Карнаган в своем исследовании анализирует нарративы, полученные методом глубинного неструктурированного интервью, с целью выявления причин, по которым в российском обществе происходит отторжение демократических ценностей. Карнаган отвергает идею определяющей роли исторического прошлого в неприятии русским народом демократических ценностей, а поэтому выдвигает гипотезу о первоочередном влиянии пережитого повседневного опыта на систему политических ценностей человека, отмечая, что «обнаружение источников сегодняшних ценностей в повседневной жизни граждан создает более обнаде-

живающую картину, чем та, которую обычно рисуют исследователи политической культуры» [Карнаган, 2007].

Стоит заметить, что выше рассматривались в основном примеры, где ценность представлена как часть нарратива, вместе с тем сама ценность может стать целью использования нарратива. В этом случае исследования будут посвящены не столько содержательным аспектам, сколько оценке инструментальных возможностей нарратива в социальной практике. На первый план здесь выходит перформативность нарратива, которая позволяет оказывать воздействие на аудиторию, подталкивая ее к определенным действиям. Подобный аспект очень хорошо раскрывается в работе Г. Эспедаль и А. Карлсена, в которой выявляется связь между нарративами священности и практиками религиозной организации. Авторы приводят пример продвижения ценности сострадания через использование руководителем организации нарратива о том, как ему посчастливилось на одном из мероприятий слушать подростка, призывающего профессионалов «позволить сердцу взять на себя инициативу... а затем позволить знаниям следовать за ним» [Espedal, Carlsen, 2019]. В последующем руководитель использовала данный нарратив при каждом удобном случае, когда пыталась акцентировать внимание на необходимости воспитания сострадания [ibid.].

Несмотря на обозначенные преимущества, нарративное исследование все же имеет ряд ограничений. Во-первых, это его трудоемкость, так как изначально необходимо решить вопрос о возможности рассмотрения определенного текста в качестве нарратива, а затем уже провести сложную процедуру анализа и интерпретации данных. Во-вторых, существует риск, связанный с тем, что в процессе интерпретации первичного нарратива исследователь может сам сконструировать новый нарратив [Creswell, 2007, p. 57].

Как и другие качественные методы, нарративный анализ не позволяет охватить широкий масштаб объектов исследования, а значит, полученные результаты не могут быть распространены на всю генеральную совокупность, но все же именно в ходе нарративного исследования удастся вскрыть глубинные слои, которые содержат ценности в латентной форме.

Кинофильм как объект нарративного исследования. Классическим объектом нарративного анализа выступает повествование, выраженное в форме текста, однако по мере развития нарратологии,

традиционное понимание нарративных текстов получило расширение, так, В. Шмид, модифицировав классификацию С. Четмэна [Chatman, 1990, с. 115], делит их на повествовательные (тексты, в которых непосредственно присутствует нарратор: рассказ, роман и др.) и мниметические (тексты, в которых нарратор отсутствует: кинофильм, балет и др.) [Шмид, 2003, с. 21]. Фокус нашего исследования сосредоточен на кинофильме, понимаемом (с опорой на трактовку Ю. Лотмана) в качестве языка, имеющего специфическую форму кодирования [Лотман, 1973]. Фильм вполне может быть отнесен к категории нарративных явлений, так как в нем всегда присутствует событийность, что, по мнению П. Хюна, лежит в основе наррации, кроме того, он отмечает, что сам нарратив – это своеобразный коммуникативный акт, существующий в форме истории (событий, героев, обстоятельства), передаваемой через вербальную, визуальную и аудиовизуальную системы [Huhn, 2009]. Однако процедура нарративного анализа фильма не лишена сложностей, так как в этом случае приходится учитывать не только текстуальные, но и визуальные и аудиовизуальные особенности.

Если рассматривать кинонарратив как своеобразный коммуникативный акт, исследователю необходимо учитывать механизм взаимодействия структурных компонентов коммуникации, выстраиваемый в кинофильме. Так, С. Четмэн разработал модель «нарративно-коммуникативной ситуации», в рамках которой выделяются две стороны – адресат и адресант [Chatman, 1978]. Сторона адресата представлена реальным автором, который находится за рамками текстуальной среды, но является ее создателем; имплицитным автором, представляющим собой сконструированный образ автора посредством читательской интерпретации содержания и существующим на внутритекстовом уровне; нарратором – транслятором определенного повествования на внутритекстовом уровне (действующее лицо, герой) [ibid.]. Адресанты представлены реальным читателем – аудиторией, находящаяся вне текстуальной среды и воспринимающей определенным образом произведение; имплицитным читателем – потенциальным образом читателя, которому адресуется произведение; наррататором – внутритекстовым адресантом, на которого направлено повествование нарратора [ibid.].

Если адаптировать данную модель к кинофильму, то в нем вполне можно обнаружить все перечисленные компоненты, что особенно важно в том случае, когда в исследовании необходимо

выявить не только содержание определенных единиц анализа, но и проследить, каким образом сам кинонарратив воздействует на социальную среду, поэтому здесь следует четко структурировать его в соответствии с обозначенной выше моделью. В этом случае в рамках нарративного исследования появляется обоснованная возможность анализировать обратную связь, благодаря которой можно понять, был ли воспринят кинонарратив или же по каким-то причинам произошло его отвержение.

Таким образом, подытоживая все сказанное, можно обозначить следующую схему нарративного анализа кинофильма.

Подготовительный этап

1. Обозначение основного сюжета и сюжетных линий.
2. Оценка нарративной среды.
3. Выделение структурных частей кинонарратива (исходя из логики категориального подхода).
4. Определение героев и их функций.

Операциональный этап

1. Выделение структуры базовых категорий анализа (показатели, индикаторы).
2. Текстуальная и интертекстуальная фиксация выделенных категорий в нарративах.
3. Соотнесение выделенных нарративов с функциями героев для установления причинно-следственных связей между ними, включая оценку внутритекстовой нарративно-коммуникативной ситуации.

Этап интерпретации

1. Объяснение и обобщение выявленных результатов:
 - 1.1. Содержательная характеристика нарративов.
 - 1.2. Характеристика внетекстовой нарративно-коммуникативной ситуации (автор и его позиция, обратная связь).

«Поиск» политических ценностей в кинофильме «По щучьему велению»: процедура нарративного анализа

Прежде чем обращаться к характеристике процедуры нарративного анализа, обозначим, что политические ценности в данной работе рассматриваются как совокупность базовых общественно значимых конструктов, вырабатываемых и предлагаемых политическими акторами социальной среде, на основе которых поддерживается ее стабильность и складывается национально-государственная идентичность. Подобный подход к пониманию политических ценностей

позволяет взять в качестве базовых категорий для анализа перечень традиционных ценностей, содержащихся в Указе Президента РФ от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

Отбор эмпирического объекта для иллюстрации процедуры нарративного анализа выстраивался в соответствии со следующими критериями: во-первых, рассматривались только те фильмы, которые получили наибольший объем государственного финансирования, во-вторых, учитывался объем кассовых сборов и количество зрителей для оценки масштаба распространенности фильма. Следуя данной логике, на начальном этапе отбора был сформирован список из 10 наиболее рейтинговых кинофильмов за 2023–2024 гг. Далее, в соответствии со среднестатистическими значениями указанных критериев, был выбран фильм «По щучьему велению».

Подготовительный этап. Данный этап нарративного анализа начинается с общей характеристики фильма, что позволяет оценить нарративный контекст, в рамках которого выстраивается система ценностных координат.

Фильм «По щучьему велению» в определенной степени отражает социально-политические реалии современной России, так как затрагивает ряд аспектов, активно обсуждаемых в политической повестке. Основная сюжетная линия концентрируется вокруг ценности любви, которая ведет героя к обретению счастья. Второстепенные сюжетные линии посвящены проблеме взаимоотношения «отцов и детей», высмеиванию праздной жизни, лишенной смысла, а также «оде» русской культуре. Именно посредством данных сюжетных линий можно обнаружить трансляцию семейных и патриотических ценностей, а также идею приоритета духовных ценностей над материальными.

Далее с опорой на категориальный подход фильм был разбит на шесть структурных частей, каждая из которых характеризует новую вводную компоненту и служит развертыванию основного сюжета. В структурных частях выделяется общий нарратив (обозначим его как нарратив первого порядка), который отражает сущностные характеристики, связанные с поведением героев. Затем в нарративах первого порядка осуществляется поиск лежащих в их основе ценностных микронарративов (табл. 1). Фактически нарратив первого

порядка раскрывает определенный способ донесения ценностных микронарративов. Важно отметить, что отдельная структурная единица не всегда является полностью нарративом, по этой причине в ней выделяются фрагменты, которые соответствуют требованиям, предъявляемым к структуре нарративного содержания.

Таблица 1

Структура фильма «По щучьему велению»

№	Структурная единица	Краткая характеристика	Нарративы
1.	Вводная часть	Зачин и начало раскрытия сюжета. Знакомство с главным героем	Нарратив незрелости главного героя, который раскрывается через ценностные микронарративы, построенные по принципу противопоставления
2.	Развитие сюжета	Ввод новых героев, их характеристика. Начало зарождения конфликта ¹	Нарратив конфликтности, раскрывающийся через столкновение взглядов героев. Выделение ценностных нарративов, легитимирующих поведение героев в условиях конфликта
3.	Этап преодоления и борьбы	Решение главным героем задач, поставленных перед ним	Нарратив борьбы, представленный через преодоление главным героем сложностей, встречающихся на пути, а также через преодоление себя. В данном случае ценностные микронарративы будут выражены через ситуативное поведение героя в процессе преодоления трудностей
4.	Трансфигурация героя	Осознание героем своих ошибок, постижение истинных ценностей жизни	Нарратив трансформации рассматривается через сопоставление первичного и текущего поведения героя. Ценностные микронарративы в этом случае выражаются через результат, проделанного героем пути
5.	Развязка	Действия героя для достижения истинных жизненных ценностей	Нарратив взросления раскрывается не просто через осознание героем некорректности своих действий, но и через попытку исправления сложившейся ситуации, для обретения истинных жизненных целей
6.	Завершение	Каждый герой получает то, что заслуживает	Нарратив воздаяния раскрывается через ценность справедливости, в основе которой лежит дихотомия «награда – наказание»

Особое внимание в процедуре нарративного анализа, направленной на поиск ценностей в кинофильме, следует уделить персонажам и их предназначению, так как именно образ героев

¹ Понятие конфликта рассматривается не в социальном смысле слова, а с позиции структурного компонента литературного произведения, способствующего разворачиванию сюжета.

фильма – это источник определенных ценностей, а их поступки и слова – своеобразная форма выражения этих ценностей.

Оценку героев важно производить в привязке к жанру фильма, так как от этого зависит дальнейшая стратегия анализа. В нашем случае представлен фильм-сказка, поэтому в качестве аналитической рамки для описания персонажей был взят подход В. Проппа, который предложил классифицировать героев по их функциональному назначению [Пропп, 1928]. Характеристика героев фильма «По щучьему велению» представлена в сводной таблице (табл. 3), отражающей соотношение героев и их функций с выделенными ценностными нарративами.

Операциональный этап. Одной из сложностей аналитической работы с ценностями является их операциональное измерение в силу многообразия имеющихся трактовок. В данном исследовании подбор индикаторов производился путем контент-анализа определений конкретной ценности, обозначенных в толковых словарях¹. На основе этого выделялись наиболее повторяющиеся индикаторы, затем они принимались в качестве маркеров в работе с нарративом. Однако следует отметить, что преимущество нарративного анализа состоит как раз в том, чтобы выйти за рамки заданных категорий и обнаружить, возможно, дополнительные индикаторы, в связи с этим выделенные нами слова-маркеры выступают определенной точкой отсчета, но никак не исчерпывающим перечнем (табл. 2).

Таблица 2

**Образец структуры базовых категорий для анализа
(на примере ценности «семья»)**

Ценность	Индикаторы	Частота упоминаний (% от общего числа определений)	Количество определений
Семья	Брак	48	50
	Родство	48	
	Любовь	32	
	Дети (дочь, сын)	28	
	Супруги (муж, жена)	24	
	Родители (мать, отец)	18	
	Забота	18	
	Взаимопомощь	16	
	Взаимоответственность	16	
	Верность	10	

¹ Словари и энциклопедии. Режим доступа: <https://dic.academic.ru/searchall.php?SWord=%D1%81%D0%B5%D0%BC%D1%8C%D1%8F&stype=0&bt ure=1&p=1> (дата посещения: 10.09.2024).

Соотнесение ценностных нарративов с функциями героев для установления причинно-следственных связей между ними (на примере ценности «семья»). Как отмечалось в теоретической части, нарративный анализ подходит не только для выявления содержательной стороны нарративов, но и для установления значения нарратива в конкретном повествовании. Поэтому после выделения сюжетов, в которых с опорой на обозначенные индикаторы зафиксированы ценностные нарративы, производится их соотнесение с функциями персонажей, здесь же учитывается внутритекстовая нарративная коммуникация. Таким образом, на данном этапе, во-первых, раскрывается содержательная сторона ценностного нарратива; во-вторых, определяется роль нарратива в зависимости от выполняемой героем функции. В табл. 3 представлены результаты данного соотношения, на основе интерпретации которых производится поиск повторяющихся нарративных характеристик и делаются общие выводы о специфике ценностного наполнения кинофильма.

Таблица 3

Распределение ценностных нарративов по функциям персонажей (на примере ценности «семья»)

Персонаж (по Проппу)	Внутритекстовая нарративная коммуникация	Функции	Ценностный нарратив
1	2	3	4
Герой (Емеля)	Емеля – Василиса	Отправка в поиски	Нарратив самооценности семьи. Семья как цель
	Емеля – Кот Баюн	Реакция на требования дарителя	Нарратив о семье как инструмент воздействия на наррататора.
	Емеля – Василиса	Свадьба	Нарратив счастливой семьи, в основе которой главная ценность – любовь. Семья, созданная по любви – главная награда
Персонаж- помощник (Василиса)	Василиса – Емеля	Пространственное перемещение героя; Ликвидация беды; Разрешение трудных задач; Трансфигурация главного героя	Нарратив любви. Раскрытие прин- ципа «Любовь может все». Беско- рытность и жертвенность во имя любви
	Василиса – Кощей	Ликвидация беды; Разрешение трудных задач	Нарратив семьи в разрезе проблемы «отцы и дети»

Продолжение таблицы 3

1	2	3	4
Царевна, отправитель и вредитель (Анфиса)	Анфиса – Емеля	Задавание трудных задач Отсылка	Нарратив о браке по расчету и нежеланном браке Нарратив о семейном благословении как средство манипуляции
	Анфиса – Агриппина	Вредительство	Нарратив потребительства в семейных отношениях
Отправитель (Царь)	Царь – Посол – Емеля	Задавание трудных задач; Отсылка	Нарратив «Родина выше семьи». Готовность жертвовать семьей во имя страны
Дополнительный герой (Отец Емели)	Отец Емели – Емеля	Помощь и поддержка сына	Нарратив отцовской любви и всепрощения
Даритель (Кот Баюн, Обпывало, Обжирало, Кощей)	Кот Баюн – Емеля	Подготовка передачи волшебного средства; Передача волшебного средства	Кот-Баюн как нарратор
	Обпывало и Обжирало		Ностальгический нарратив. Важность матери
	Кощей – Василиса		Нарратив проблемы «отцы и дети» и ее преодоления благодаря любви. (См. выше: Василиса-Кощей)
Вредитель / даритель (Агриппина)	Агриппина – Анфиса	Вредительство; Подготовка передачи волшебного средства; Передача волшебного средства	Нарратив семейного опыта. Связь поколений. Меркантилизм и эгоизм губит семейные связи

Этап интерпретации (на примере ценности «семья»). По своему содержанию фильм насыщен огромным количеством ценностей (семья, любовь, дружба, взаимопомощь, справедливость, труд, достоинство, служение Отечеству), однако мы возьмем в качестве иллюстрации ценность семьи.

Способ донесения ценностных нарративов можно обнаружить в логике построения основного сюжета фильма, а также поступках и фразах персонажей. Базовая сюжетная линия транслирует семейные ценности путем выстраивания нарративного противопоставления, в рамках которого происходит целенаправленное столкновение двух нарративов: «семья по любви» и «отношения по расчету».

Обратимся к содержательной характеристике выделенных нарративов. Во-первых, следует отметить, что нарративы о семье охватывают не только взаимоотношения между мужчиной и женщиной, но и между родителями и детьми. Кроме того, в фильме присутствует посыл, что семья – это основа существования человека в обществе, что подкрепляется диалогом между персонажами:

Василиса: Емеля, а зачем тебе жениться?

Емеля: Ну как? Как без семьи-то? Я в кузнице работать буду. Детишки пойдут. Анфиса с ними возиться будет.

Идея первого нарратива состоит в том, что крепкая семья может существовать только на основе любви. Путь, проделываемый главным героем в фильме, ведет его к личностной трансформации, в ходе которой семья, построенная на искренних чувствах, становится главной наградой. Нарратив о любви легитимирует поведение Василисы и содержательно раскрывается через идею жертвенности: «любить – значит жертвовать». Линия взаимоотношений отцов и детей также обусловлена силой любви, благодаря которой преодолеваются любые конфликты и недопонимания. Например, безграничная любовь отца к сыну несет идею всепрощения:

Отец: Что? Думал, я сына своего не признаю? Я ж тебя не глазами вижу, Емелюшка.

Емеля (со слезами на глазах): Батя, я не хотел, случайно получилось ... ты меня прости, пожалуйста, я уже давно вырос, просто хитрил и пригибался.

Отец: Сынок, и правда вырос...

Противоположный нарратив фиксируется в образе Анфисы, и по большей мере в содержательном плане это нарратив не о семье, а о браке. Вопрос семьи Анфиса не рассматривает вообще, так как ее цель – заключение брака на выгодных условиях. При этом брак с Емелей является нежеланным, так как не несет никаких материальных выгод для невесты. Нарратив поколенческой связи по линии «мать – дочь» в содержательном плане свидетельствует о потребительском отношении к близким людям.

Во внутритекстовой коммуникации ценностные нарративы выступают средством легитимации поведения героев, например, образ семьи, сформированный Емелей, становится для него целью, ради которой он готов преодолевать любые сложности. Желание Анфисы заключить брак по расчету также определяет все поступки, которые она совершает. Помимо этого, семейный нарратив используется героями и как инструмент манипуляции, благодаря которому они пытаются достичь поставленных задач. Например, Анфиса, ссылаясь на традицию получения родительского благословения, пытается избежать невыгодного замужества.

В рамках внетекстовой коммуникации важно обратить внимание на такое свойство кинофильма, как перформативность, а

поэтому используемые в нем нарративы могут рассматриваться в качестве инструментов воздействия на аудиторию. К тому же, если учитывать, что эмпирический объект представлен кинофильмом, получившим господдержку, то здесь ценностный нарратив является не столько способом авторского самовыражения, сколько механизмом донесения смыслового содержания тех ценностей, которые наиболее активно фигурируют в политической повестке. Как отмечает режиссер фильма «По щучьему велению» А. Войтинский: «Киноискусство – общественный вид деятельности. Все ценности, которые мы утверждаем, и ради которых мы снимаем фильмы, должны быть утверждены в общественном смысле»¹. Нарративы о семье, обнаруженные в анализируемом фильме, во-первых, затрагивают аспекты ценности семьи, содержащиеся в официальных источниках: традиционность, многодетность и др.; во-вторых, благодаря принципу противопоставления нарративов «семья по любви vs отношения по расчету», до аудитории доносится «мораль», указывающая на необходимость поддержки одних и отвержения других ценностей.

Если судить по тем зрительским рецензиям, которые удалось проанализировать², то можно сказать, что цель по донесению ценностных смыслов реализована. Причем в данном случае не важно, какого характера рецензии: положительные или отрицательные – важно, что транслируемые ценности вызвали резонанс у аудитории.

Рецензия 16³: «Вообще, с содержанием в фильме все в порядке. Присутствует и патриотизм, и семейные ценности и проповедь самоотверженности и простой человеческой порядочности. Все подано достаточно ненавязчиво и выглядит естественным. В этом отношении фильм – образцовое произведение для подрастающего поколения, и лучшего на данный момент я не знаю».

¹ Войтинский А., Златопольская Д. Белая студия // Смотрим. – Режим доступа: <https://smotrim.ru/video/2706227> (дата посещения: 12.09.2024).

² Для анализа использовались отзывы на сайте Кинопоиск // Кинопоиск. – Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/film/4959134/reviews/ord/rating/status/all/perpage/10/page/4/> (дата посещения: 12.09.2024).

³ Там же.

Рецензия 25¹: «Огромный минус – неуважение к родителям, причем всех молодых персонажей. Одна не любит свое государство и стремится всеми правдами и неправдами попасть за границу; другой лежит на печи и бездельничает, в то время как слепой отец ждет от него помощи; а третья – была трудным подростком из-за чего и стала рыбкой, ну а дальше угодила водяному в лапы».

Рецензия 29²: «Фильм игриво и непринужденно раскрывает сущность Запада, а также наше стремление (посредством образа Анфисы) получить от этого Запада внимание, высмеивает подобострастие, которое мы веками каким-то образом поддерживаем в себе».

Заключение

Опираясь на все вышеизложенное, можно заключить, что нарративный анализ вполне может использоваться для выявления и изучения политических ценностей.

Нарративный анализ политических ценностей позволяет индуктивно реконструировать трактовки, закладываемые автором произведения культуры в те или иные понятия. Обнаружение характерных нарративов для демонстрации тех или иных ценностей дает возможность аргументированно рассуждать о том, что подразумевается под конкретной ценностью. Так же, как качественный метод, нарративный анализ политических ценностей позволяет осуществлять более глубокое изучение политики различных общественных институтов в отношении ценностей общества, нежели простой анализ формулировок, содержащихся в соответствующих нормативно-правовых актах.

Вместе с этим важно заметить, что многообразие исследовательских вопросов, возникающих в контексте анализа политических ценностей, значительно превосходит возможности представленного методологического решения. При разработке таких решений представляется полезным углубляться в исследования природы полити-

¹ Для анализа использовались отзывы на сайте Кинопоиск // Кинопоиск. – Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/film/4959134/reviews/ord/rating/status/all/page/10/page/4/> (дата посещения: 12.09.2024).

² Там же.

ческих ценностей и построения государственной ценностной парадигмы или различных идеологических конструкторов.

Несмотря на указанные достоинства, нарративное исследование имеет несколько ограничений. Во-первых, нарративный анализ требует высоких трудозатрат при обработке больших объемов эмпирического материала. Это является не только техническим ограничением, обусловленным необходимостью описывать и анализировать широкий пласт произведений массовой культуры, но и ограничением, связанным с высоким значением экспертизы для исследования. Во-вторых, данный метод все же восходит к высокой степени субъективизма, что приводит к возникновению интерпретационных рисков.

Полезным будет отметить и представляющуюся высокую потребность в синтезе качественных и количественных методов анализа. Путь систематизации и унификации правил моделирования представляется ключевым в дальнейшем развитии методологических решений в качестве ответов на возникающие исследовательские вопросы. Именно здесь в будущем и потребуются роль количественных исследований и синтеза с ними для совершенствования методов изучения политических ценностей.

I.A. Pomiguyev, T.L. Prokopchuk, A.V. Koshkin*

**The potential of the narrative analysis method,
or how to identify political values in Russian cinema**

Abstract. In the context of the high activity of various government bodies in constructing and widely disseminating value paradigms through popular culture, there is a need to find relevant methods that allow the most systematic approach to the analysis of values contained in products of this type of culture. Based on a review of the existing experience in conducting narrative studies, the methodological features of narrative analysis are highlighted, features that distinguish it from the method of discourse analysis are indicated. The paper discovers the grounds for considering a movie as an object of narrative analysis. This article attempts to determine the possibilities of using narrative analysis to study political values in national cinema. Based on existing approaches, the authors propose a scheme for conducting narrative

* **Pomiguyev Ilya**, Financial University under the Government of the Russian Federation; INION (Moscow, Russia), e-mail: pomilya@mail.ru; **Prokopchuk Tatyana**, INION (Moscow, Russia), e-mail: prokopchuk.tatyana@mail.ru; **Koshkin Andrey**, Saint Petersburg State University (Saint Petersburg, Russia); INION (Moscow, Russia), e-mail: a.koshkin@spbu.ru

analysis aimed at finding narratives in films that reflect certain political values. Using the example of the 2023 movie “At the Pike’s Command”, the proposed narrative analysis algorithm was demonstrated in detail, including three consecutive stages. As one of the results of the work, the possibilities and limitations of narrative analysis as one among the classic qualitative methods are indicated.

Keywords: narrative analysis; political values; traditional values; film production.

For citation: Pomiguyev I.A., Prokopchuk T.L., Koshkin A.V. The potential of the narrative analysis method, or how to identify political values in Russian cinema. *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 45–65. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.02>

References

- Althusser L. Letter on the cognition of art (reply to André Daspre). In: Althusser L. (ed.). *On art*. Moscow: V-A-C press, Artguide Editions, 2019, P. 44–59. (In Russ.)
- Carnaghan E. *Out of order: Russian political values in an imperfect world*. University Park: Pennsylvania state university press, 2007, 330 p. (In Russ.)
- Chatman S. *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. Ithaca: Cornell university press, 1978, 277 p.
- Chatman S. *Coming to terms: the rhetoric of narrative in fiction and film*. Ithaca: Cornell university press, 1990, 240 p.
- Creswell J.W. *Qualitative inquiry and research design: Choosing among ve approaches (2nd ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage, 2007, 395 p.
- Espedal G., Carlsen A. Don’t pass them by: figuring the sacred in organizational values work. *Journal of business ethics*. 2019, Vol. 169, N 3, P. 767–784. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10551-019-04266-w>
- Espedal G., Synnes O. A narrative approach to exploring values in organisations. In: Espedal, G., Jelstad Løvaas B., Sirris S., Wæraas, A. (eds). *Researching values. Methodological approaches for understanding values work in organisations and leadership*. Cham: Palgrave Macmillan, 2022, P. 189–204. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-90769-3_11
- Fisher W.R. *Human communication as narration: toward a philosophy of reason, value, and action*. Columbia: University of South Carolina Press, 1987, 201 p. DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctv1nwbqtk>
- Franzosi R., De Fazio G., Vicari S. Ways of measuring agency: An application of quantitative narrative analysis to lynchings in Georgia (1875-1930). *Sociological methodology*. 2012, N 42, P. 1–42. DOI: <https://doi.org/10.1177/0081175012462370>
- Huhn P. Event and eventfulness. In: Jannidis F., Martinez M., Pier J., Schmid W. (eds). *Handbook of narratology*. New York; Berlin: Walter de Gruyter, 2009, P. 80–97.
- Ignatov G., Michalcha R. *Text mining. Intellectual analysis of text: design, research, data collection and methods of analysis*. Kharkov: Humanitarian Centre, 2021, 344 p. (In Russ.)
- Jones M.D., McBeth M.K., Shanahan E.A. The narrative policy framework. In: Jones M.D., McBeth M.K., Shanahan E.A. (eds). *Narratives and the policy process: applications of the narrative policy framework*. Montana: Montana state university library, 2022, P. 2–12. DOI: <https://doi.org/10.15788/npf>

- Labov W., Waletzky J. Narrative analysis: oral versions of personal experience. In: Helm J. (ed.). *Essays on the verbal and the visual arts*. Seattle, London: University of Washington Press, 1967, P. 3–38.
- Leeds-Hurwitz W. Social construction of reality. In: Littlejohn S., Foss K. (eds). *Encyclopedia of communication theory*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 2009, P. 892–895. DOI: <https://doi.org/10.4135/9781412959384.n344>
- Lieblich A., Tuval-Mashiach R., Zilber T. *Narrative research: reading, analysis, and interpretation*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, 1998, 187 p.
- Linde Ch. *Life stories: the creation of coherence*. Oxford: Oxford university press, 1993, 256 p.
- Linde Ch. Narrative and social tacit knowledge. *Journal of knowledge management*. 2001, Vol. 5, N 2, P. 160–171.
- Lotman Y.M. *Semiotics of cinema and problems of film aesthetics*. Tallinn: Eesti Raamat, 1973, 135 p. (In Russ.)
- Mische A. Measuring futures in action: projective grammars in the Rio+20 debates. *Theory and society*. 2014, N 43, P. 437–464. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11186-014-9226-3>
- Onwuegbuzie A.J., Abrams S.S. Towards mixed methods narrative inquiry and mixed methods narrative research that are transparent, rigorous, ethical, and equitable (TREE). *Journal of mixed methods studies*. 2024, N 9, P. 82–129. DOI: <https://doi.org/10.59455/jomes.2024.9.2>
- Propp V. *Morphology of a fairy tale*. London: Academia, 1928, 152 p. (In Russ.)
- Rothlin S. The Evasive hero: narrative analysis of values in Asian movies. *La civiltà cattolica*. 2021, Vol. 4107, N 178, P. 302–315. (In Italian)
- Seleznova A.V. Methodology for the study of political ideas and values. *Bulletin of Moscow University*. 2011, N 2, P. 42–53. (In Russ.)
- Schmid W. *Narratology*. Moscow: Languages of Slavic culture, 2003, 312 p. (In Russ.)

Литература на русском языке

- Альтюссер Л. Письмо о познании искусства (ответ Андре Даспру) // Альтюссер Л. Об искусстве. – М.: V-A-C press, Artguide Editions. – 2019. – С. 44–59.
- Игнатов Г., Михальча Р. Текст майнинг. Интеллектуальный анализ текста: дизайн, исследования, сбор данных и методы анализа / пер. с англ. А.М. Морозова. – Харьков: изд-во «Гуманитарный центр», 2021. – 344 с.
- Карнаган Э. ...А порядка в ней нет. Российские политические ценности в неидеальном мире / пер. с англ. А. Горбова, Н. Махлаюка. – СПб.: Библиороссика, 2022. – 439 с.
- Лотман Ю.М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. – Таллин: Ээсти Раамат, 1973. – 135 с.
- Пропп В. Морфология сказки. – Лондон: Academia, 1928. – 152 с.
- Селезнева А.В. Методология исследования политических представлений и ценностей // Вестник Московского университета. Серия 12. Политические науки. – 2011. – № 2. – С. 42 – 53.
- Шмид В. Нарратология. – М.: Языки славянской культуры, 2003. – 312 с.

ИДЕИ И ПРАКТИКА

Д.В. АЛЕКСЕЕВ, П.С. КОПЫЛОВА*

РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ТРАДИЦИОННЫХ ЦЕННОСТЕЙ В РОССИЙСКОЙ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ: НА ПРИМЕРЕ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ПОПУЛЯРНОГО КИНО (2020–2024)¹

Аннотация. В статье рассмотрен вопрос о представленности ценностей в современном российском массовом кино. В рамках исследования проведен анализ 10 фильмов, вышедших в период 2020–2024 гг. с акцентом на те ценности, которые они транслируют аудитории, и соотнесение их с государственной политикой, связанной с сохранением и укреплением традиционных российских ценностей.

Результаты исследования показали, что массовая культура через кинофильмы чутко реагирует на общественно-политический дискурс, доминирующий в обществе, а также считывает запрос зрителя на тот или иной формат. Большинство картин, представленных в исследовании, является либо экранизациями, либо интерпретациями уже созданных произведений (7 из 10 фильмов). Также все киноленты, кроме одной («Конек-Горбунок»), вышли в последние два года.

Как показало исследование, в большинстве исследуемых кинокартин представлены ценности, которые в том числе закреплены в Указе Президента от

* **Алексеев Дмитрий Владимирович**, преподаватель, Российская академия народного хозяйства и государственной службы (Москва, Россия), e-mail: mityaalexeev@yandex.ru; **Копылова Полина Сергеевна**, ассистент Кафедры политологии Факультета социальных наук и массовых коммуникаций, Финансовый университет при Правительстве РФ (Москва, Россия); редактор, Институт научной информации по общественным наукам (ИНИОН) РАН (Москва, Россия), e-mail: pskopylova@fa.ru

¹ Статья подготовлена в рамках научного проекта № 124101700557-3 «Динамика изменений политических ценностей в российской массовой культуре (2020–2024): опыт нарративного анализа аудиовизуальных продуктов», поддержанного ЭИСИ и Министерством науки и высшего образования РФ и реализуемого в ИНИОН РАН.

9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей». Речь идет о патриотизме, гуманизме, самопожертвовании, коллективизме и др. Особый акцент сделан на семейных ценностях, которые транслируются с разных ракурсов. Также отмечено, что массовое кино выполняет важную социальную функцию развлечения и позволяет хотя бы на время абстрагироваться от повседневности.

Ключевые слова: массовая культура; искусство для масс; кинофильм; ценности; нарративы; государственная политика.

Для цитирования: Алексеев Д.В., Копылова П.С. Репрезентация традиционных ценностей в российской массовой культуре: на примере отечественного популярного кино (2020–2024) // Политическая наука. – 2024. – № 4. – С. 66–97. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.03>

Исследования «искусства для масс» становятся все более популярными и востребованными, причем преимущественно в социально-гуманитарных науках. Интерес к ним не случаен, потому что именно массовое искусство является отражением фактической реальности, так как, создавая произведения, важно не только попасть в уже сложившийся запрос аудитории, но и сформировать его.

Артефакты массового искусства – книги, музыкальные произведения или кино – хотя и направлены на широкую аудиторию, все же имеют отношение и к классическим формам искусства, поскольку так или иначе являются производными от него. Ключевой предпосылкой искусства является заложенная в человеке потребность в самовыражении, «которая и есть человек» [Ортега-и-Гассет, 2006, с. 10–40]. Иными словами, «творец», кем бы он ни был, стремится донести до аудитории идеи.

С точки зрения исследования ценностей наиболее показательной эмпирической базой являются кинофильмы, так как именно они являются одним из наиболее ярких проявлений массового искусства. Ценность такой эмпирической базы подчеркивают сразу несколько факторов.

Во-первых, это доступность кино для зрителя. С развитием стриминговых сервисов кинопродукты стали еще ближе, но и поход в кинотеатр по-прежнему является популярным вариантом досуга для россиян, и не в последнюю очередь из-за относительно невысокой цены в сравнении, например, с театром или небольшим путешествием. Сборы российских кинотеатров по итогам первой половины 2024 г. превысили показатели аналогичного периода

предыдущего года и приблизились к результатам допандемийного 2019 г., хотя с точки зрения количества зрителей результаты менее оптимистичны¹.

Во-вторых, доступность кино определяет и его социальную значимость. Так, опрос в преддверии Российской креативной недели показал: 60% россиян считают, что кинематограф влияет на выбор профессии². Исследование ВЦИОМ, проведенное еще в 2021 г., когда зарубежные киностудии не препятствовали выходу фильмов в российском прокате, показало, что уже тогда россияне предпочитали смотреть отечественное кино³. С точки зрения прокатных сборов, доля отечественного кино выросла до 30% от всех доходов от продажи билетов (в 2011 г. – лишь 16%)⁴. В последние годы появились фильмы, которые собрали в прокате более 1 млрд рублей. Все эти факты говорят о растущей роли отечественного кинематографа в жизни общества. Таким образом, с высокой долей вероятности можно говорить о том, что влияние кино на социум действительно значимо.

В-третьих, кинофильм по определению является мультимедальным произведением искусства, так как воздействует сразу на несколько каналов восприятия зрителя. Массовый потребитель визуально усваивает образ, а далее действие через движение на экране, и все это сопровождается репликами действующих лиц, и, возможно, музыкальным рядом. Как писал Ж. Делёз, даже в рамках визуального измерения режиссер имеет дело как с образом-движением, так и с образом-временем [Делёз, 2024, с. 13]. Категория времени также является важным элементом для кинематографиста в контексте влияния на зрителя. Если же использовать мультимедальность кинофильма, то можно говорить о том, что влияние кино на социум действительно значимо.

¹ Россияне стали меньше ходить в кинотеатры, но больше на них тратить // РБК. – 09.07.2024. – Режим доступа: https://www.rbc.ru/technology_and_media/09/07/2024/668bde69a794718192510b5 (дата посещения: 28.07.2024).

² Россияне рассказали, какие фильмы повлияли на выбор их профессии // ТАСС. – 05.07.2024. – Режим доступа: <https://tass.ru/kultura/21282593> (дата посещения: 28.07.2024).

³ Предпочтения россиян в кино // ВЦИОМ. – 03.09.2021. – Режим доступа: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/predpochtenija-rossijan-v-kino-1> (дата посещения 28.07.2024).

⁴ Объем рынка кинопроката в России с начала года вырос до 29 млрд рублей // ТАСС. – 04.08.2024. – Режим доступа: <https://tass.ru/ekonomika/21526177> (дата посещения: 04.08.2024).

тимодальность в значении, которое ей придавалось в семиотике, то фильм в качестве объекта исследования становится еще более комплексным, поскольку в нем присутствуют и коммуникация, и слушатель, и знаковая система, и фреймированная структура, в рамках которой разворачиваются действия [Bezemer, Kress, 2016, p. 156]. Данные наработки будут использованы далее в анализе конкретных фильмов.

Таким образом, именно кинематограф выступает одним из наиболее удобных инструментов для донесения до широкой аудитории идей, смыслов, нарративов. Актуальной является проблема рассмотрения уже вышедших в прокат российских массовых фильмов в контексте тех посылов и ценностей, которые они транслируют. В рамках обозначенной проблемы невыясненными остаются вопросы о том, насколько современное российское массовое кино соответствует ценностям, которые находятся в эпицентре государственнического дискурса, и в целом так ли актуальна задача донесения до зрителя каких-либо ценностей или для массового кино развлекательная функция является доминирующей?

Теоретические основы исследования массового кино

Х. Ортега-и-Гассет первый четко разграничил массовую и элитарную культуры. Среди прочих характеристик масс он акцентирует внимание на том, что человек, как ее часть, стремится слиться с толпой и даже «доволен своей неотличимостью» [Ортега-и-Гассет, 2016]. Подобный «массовидный» общественный строй также характеризуется ростом общественного благополучия, увеличением ассортимента товаров. Такие факторы потенциально усиливают социальное воздействие кино, поскольку они создают предпосылки для увеличения спроса, а сходство предпочтений увеличивает вероятность усвоения нарратива большим количеством людей.

Продолжая данное рассуждение, можно сказать, что кино является органичным элементом и «общества спектакля». В целом кино хотя и может нести в себе некоторый идейный заряд, но само по себе не стимулирует к действию, подразумевая лишь созерцание. Как писал Ги Дебор: «Спектакль есть деньги, на которые мы только смотрим, ибо в нем тотальность потребления уже заместила тотальностью абстрактного представления» [Ги Дебор, 2024, с. 49].

Мы можем потреблять кинопродукцию лишь в качестве образов, а в итоге и симулякров, которые подменяют действительность, в лучшем случае лишь отражают, а вероятнее всего маскируют реальность [Бодрийар, 2018]. Таким образом, массовое кино способствует распространению не только нарративов, но и симулякров, форм без смыслов.

Современные коммерческие блокбастеры в совокупности с технологиями, такими как 3D, фактически воплощают «общество потребления», поскольку дают возможность быть в иной реальности, не находясь в ней физически [Бодрийар, 2023, с. 11]. Технология стала ключевым триггером для обозначенных изменений: именно технологиям массмедиа обязаны собственному рождению и расцвету, поскольку их ключевым свойством является тиражирование информации, сообщений, в каком-то смысле самих себя с помощью технических средств [Луман, 2005, с. 10]. Технический прогресс, постоянное совершенствование инструментов, благодаря которым можно сделать спецэффекты еще более зрелищными, произвели в кино настоящую революцию. В качестве примеров можно назвать фильмы «Челюсти», «Аватар» или киноэпопею «Звездные войны».

Восприятие кино как совокупности образов и иллюзий во многом разделяется теми, кто исследовал кинематограф с позиций психоанализа. Для данного подхода характерно отношение к кино не только как к иллюзии, но и области несбывшихся желаний, причем порой столь скрытых, что их даже сложно сформулировать, осознать и субъективизировать [Жижек, 2011, с. 105]. Также именно в кино наиболее явно проявляется потребность человека в Большом другом, и это может становиться инструментом для пропаганды и политических манипуляций¹. Все больше сторонников приобретает позиция, что именно на примере массового кино можно увидеть, как идеологии воздействуют на общество [Павлов, 2015].

Ф. Джеймисон один из первых стал анализировать социальное сквозь призму массовой культуры. С точки зрения философа, становление постмодернизма характеризуется рядом тенденций, в том числе размытием границ между массовой и элитарными

¹ В наиболее явном виде это показано в фильме С. Жижека «Киногид извращения. Идеологии». В том числе на примере фильма «Летят журавли» он показывает, как фигура Большого другого (в данном случае И.В. Сталина) незримо, но влияет на события, причем отнюдь не только на политические. Именно благодаря ему происходит воссоединение главных героев.

культурами; ослаблением роли субъекта, автора произведения искусства; имитацией (пастиш); интертекстуальностью [Джеймисон, 2019]. Обозначенные тенденции и сегодня характерны для массового кино, которое часто переполнено отсылками к произведениям прошлого и нередко основано на «пересборке» или иной интерпретации того, что ранее уже было снято.

Однако точкой отсчета политологического анализа кинофильмов также неизбежно становится рассмотрение их сюжетов, контекста, в котором они были сняты. Другими словами, первыми шагами в таком анализе будут киноведческие изыскания. Одним из наиболее авторитетных исследователей является Д. Бордуэлл, методология которого во многом находится в оппозиции к психоаналитическому подходу. Будучи сторонником неформалистского подхода, он вместо интерпретаций предлагает рассматривать поэтику кино [Bordwell, 2013]. Каркас своего метода ученый объяснял через последовательность: частности, паттерны, цели, принципы, применение, обработка [Кожокару, 2021]. Такой взгляд имеет сторонников и среди русскоязычных исследователей фильмов. Например, Н.А. Агафонова писала, что киноведческое исследование в любом случае опирается на дескриптивный метод, однако этого недостаточно, поэтому необходим и структурный, включающий разделение объекта на части и выделение фундаментальных свойств этих фрагментов, формально-логическое моделирование и выведение следствий из структуры [Агафонова, 2008, с. 106–111]. Использование такого метода продуктивно для фильмов с линейной структурой¹, к которым можно отнести значительную часть массового кино.

В любом случае рассмотрение ценностей в массовом популярном кино не представляется возможным без элементов киноведческих подходов. Однако политологический взгляд на кино все же идет поверх культурологического и cinema studies [Павлов, 2015], в том смысле, что он является их органическим продолжением. Иными словами, анализ ценностей в кино шире – политологический анализ фильма возможен только при условии преодоления кинематографической оптики, в том числе путем использования уже имеющихся наработок в теории кино.

¹ Последовательное изложение сюжета без каких-либо отступлений.

Методика исследования и отбор кейсов для анализа

Синтез вышеописанных подходов к анализу фильма, а также тематический анализ позволили сформулировать методику, согласно которой возможно определить те ценности, к которым апеллирует фильм. Ценности также могут быть упакованы в качестве нарративов, которые понимаются как «набор символических конструкций и правил, которые позволяют интегрировать индивидуальный случай в некий обобщенный и культурно обусловленный опыт» [Брокмейер, Харре, 2000, с. 36–38]. Также анализ непосредственно связан с рассмотрением контекста и последовательностью событий [Griffin, 1993, p. 1094–1133]. В ходе исследования декларируемые государственные ценности будут сопоставлены с теми нарративами, которые транслируются в фильмах. Для достижения этих целей были предприняты следующие шаги.

Во-первых, для каждого из проанализированных фильмов была очерчена сюжетная рамка. Она состоит из определенных, последовательно представленных элементов композиции, которые, с одной стороны, самодостаточны, а с другой – являются важной частью общей сюжетной канвы.

Во-вторых, в рамках имеющихся элементов композиции и сюжетной рамки выявлены базовые ценности. Важно здесь отметить и те ценности, к которым создатели фильма апеллируют в большей мере. С точки зрения государственных ценностных установок за основу берется, в первую очередь, Указ Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809. Эти установки перечислены в пункте 5: «К традиционным ценностям относятся жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность, служение Отечеству и ответственность за его судьбу, высокие нравственные идеалы, крепкая семья, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение, историческая память и преемственность поколений, единство народов России»¹.

¹ Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей». – Режим доступа: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/48502> (дата посещения: 01.06.2024).

В-третьих, рассмотрение образов главных героев фильма, а также визуального ряда. Речь идет, в том числе, о композиционных особенностях и контексте, а элементы языкового портрета главных персонажей позволят лучше оценить соответствие их типов декларируемым государственным ценностям [Мищенко, Нахимова, Сегал, 2022, с. 39–48].

Здесь может иметь значение целый ряд элементов – год выхода фильма; место и время повествования, насколько сюжет реален; черты характера и внешность с акцентом на вопросе ценностей, которые герои презентуют; оценка соответствия образов героев фильма декларируемым государственным ценностям; сопоставление событий фильма с реальным общественно-политическим контекстом; соотнесение с фильмами и иными художественными произведениями, которые послужили основой для анализируемого фильма; отдельные детали, через которые может быть выражено ценностное измерение фильма. Также возможна интерпретация отдельных сквозных образов, характерных для кино.

В конечном итоге вышеуказанные элементы позволят сопоставить ценности, которые содержатся в современном массовом кино с традиционными ценностями, находящимися в эпицентре современного государственно-политического дискурса.

Важным элементом методологии является отбор кейсов. Для выявления фильмов, которые оказали наибольшее воздействие на массовое сознание россиян в контексте ценностей, которые они транслируют, были взяты три критерия: общие сборы и количество зрителей, так как именно они указывают на успех в массовом потреблении отечественного контента, а также безвозвратное финансирование, которое предоставлял Фонд кино на их производство. Последний критерий является надежным маркером поддержки производства именно этих фильмов со стороны государства.

В основе решений Фонда кино лежит зрительский успех, который измеряется количеством проданных билетов в кино за последние пять лет. Система отбора следующая: Фонд объявляет конкурс, затем заявки, прошедшие первый этап отбора, переходят на стадию оценки сценариев, потом их рассматривает экспертный совет, а в заключительной части проходят открытые питчинги – защиты продюсерами своих проектов¹. Проекты получают экспертную оценку, проходят

¹ Порядок и условия предоставления средств // Официальный сайт Фонда кино. – Режим доступа: <https://fond-kino.ru/documents/official/> (дата посещения: 10.07.2024).

согласования с Министерством культуры РФ, а затем Фонд распределяет субсидии между одобренными проектами и кинокомпаниями. Для получения господдержки продюсеры не должны иметь долгов перед Минкультом или Фондом кино за предыдущие проекты.

Отбор кейсов был произведен с помощью программы Excel и функции РАНГ по трем обозначенным критериям. Получившиеся после ранжирования значения были приведены к среднему знаменателю и отсортированы от меньшего к большему, что стало основой для составления общего рейтинга кинофильмов, вышедших в период с 2020–2024 гг. и поддержанных государством. Таким образом выделены десять фильмов, которые можно назвать наиболее показательными примерами массового кино, которое получило и большой зрительский отклик, и существенно поддержано государством финансово. В приведенной ниже таблице можно ознакомиться с отобранными для анализа фильмами.

Таблица

Топ-10 отечественных фильмов, отобранных для анализа

№	Название фильма	Компания	Дата релиза	Безвозвратное финансирование	% от бюджета	Бюджет	Сборы	Зрители
1	Бременские музыканты	ООО «СТУДИЯ “ТРИТЭ” НИКИТЫ МИХАЛКОВА»	01.01.2024	700 000 000	58,3	1 200 000 000	3 020 248 308	8 396 588
2	Чебурашка	АО «ВБД ГРУП»	01.01.2023	361 002 855	42,5	849 631 173	6 777 085 751	22 398 263
3	Мастер и Маргарита	ООО «ПРОФИТ» ООО «МАРС МЕДИА ЭНТЕРТЕЙНМЕНТ»	25.01.2024	600 000 000	50,0	1 200 000 000	2 314 451 209	5 543 393
4	Холод 2	АО «ВБД ГРУП»	01.01.2024	300 000 000	58,6	768 006 277	3 823 254 685	9 809 030
5	По щучьему велению	ООО «КИНОКОМПАНИЯ “СТВ”»	26.10.2023	350 000 000	53,0	660 000 000	2 481 417 650	8 609 640
6	Вызов	ООО «СТАРТ СТУДИО»	20.04.2023	500 000 000	55,2	905 826 715	2 136 109 974	6 717 709
7	Сто лет тому вперед	ООО «ВОДОРОД 2011»	18.04.2024	565 000 000	68,3	900 000 000	1 507 789 117	4 219 383
8	Конек-Горбунук	ООО «КИНОКОМПАНИЯ “СТВ”»	18.02.2021	400 000 000	48,7	821 157 640	1 176 976 001	4 815 051
9	Летучий корабль	ООО «ТПО “РОК”»	21.03.2024	425 000 000	56,7	750 000 000	1 115 954 874	3 716 806
10	Лёд-3	ООО «АРТ ПИКЧЕРС СТУДИЯ»	14.02.2024	250 000 000	50,0	500 000 000	1 849 792 788	5 177 820

Результаты анализа фильмов

Далее рассмотрим десять упомянутых фильмов согласно описанной методике.

«Бременские музыканты»

Премьера ремейка «Бременских музыкантов» состоялась 1 января 2024 г. Основой картины стала всем известная фабула мультфильмов «Бременские музыканты» и «По следам бременских музыкантов». Однако здесь можно говорить о «пересборке» сюжета относительно оригинальных мультфильмов.

Кино носит безусловно развлекательный характер, но оно содержит и некоторые ценностные мотивы общечеловеческого характера. Речь о важности *связи ребенка и матери* (материнство как ценность), которая красной нитью проходит через весь фильм, а также ценность *дружбы*. Можно говорить и о представленности ряда ценностей, закрепленных в Указе Президента, таких как гуманизм, милосердие и умение прощать. Важной темой кинофильма является *конфликт отцов и детей*: дочь сбежала, а отец ее, по сути, насильно вернул. Однако всё кончается хорошо, дочь остается верна отцу даже под угрозой казни, но в финале сепарация все же происходит – дочь уходит из королевства с Трубадуром и Бременскими музыкантами.

Однако центральным мотивом фильма является *приоритет коллективистского начала над индивидуалистским*. Сразу в нескольких эпизодах показано, что Бременские музыканты сильны именно как коллектив. До того, как на фестиваль вернулся Трубадур, группа фактически проваливала выступление, однако по возвращении главного героя группа выигрывает конкурс. Развязка фильма ознаменована объединением и примирением враждующих групп – разбойников и Луизы, с одной стороны, и королевства (государства) во главе с Королем – с другой. Такое *объединение* становится залогом мира в Бремене. Более того, в качестве счастливого конца преподносится именно *воссоединение* группы (животные вместе с Принцессой и Трубадуром). Таким образом, мотив единства, силы коллектива проходит фактически через всю картину.

Мотив приоритета коллективного над индивидуальным ярко проявляется через образ Гениального сыщика, который привык

преодолевать все препятствия и решать самые сложные проблемы сам. Однако в дальнейшем герой понимает, что его действия, хотя и профессиональны, но косвенно привели к тому, что разбойники захватили Бремен. В результате он добровольно садится в тюрьму вместо Трубадура. Таким образом, *через самопожертвование Гениальный сыщик становится частью общности*, происходит искупление его вины, ибо добрые поступки можно совершать только во имя благородной цели. В этом же ряду отметим и образ Петуха, который сначала делает выбор в пользу сольной карьеры и уходит из группы, но потом возвращается и приходит на помощь друзьям, таким образом *возвращаясь в коллектив*.

Через изменения образа Трубадура мы можем увидеть процесс *взросления*, становления зрелой личности. В этом смысле одним из ключевых эпизодов всего фильма является вторая встреча главного героя с разбойниками и его разговор с их лидером – Луизой. Именно тогда он понимает, что может освободить Принцессу лишь при посредничестве разбойников. Здесь он осознает, что иногда невозможно сделать нечто полезное, выгодное для себя без издержек.

Важно отметить, что укрепление базового нарратива через столь яркие образы отсутствовало в советских мультфильмах, по мотивам которых были сняты «Бременские музыканты». Вместе с тем имеет место и некоторая вторичность фильма относительно первоисточников, что видно на примере песен. Преемственность с советскими мультфильмами видна отнюдь не только на уровне сюжетов и сцен, но и в деталях. В частности, в финальной сцене Принцесса и Трубадур бегут за Бременскими музыкантами в яркой-красной одежде, что напрямую отсылает к счастливой концовке мультфильма 1969 г.

Таким образом, главной идеей фильма «Бременские музыканты» является *приоритет коллективного над индивидуальным* как важнейшего условия достижения успеха и, в том числе, удовлетворения собственных интересов (например, легче добиться успеха в составе музыкальной группы, чем выступая solo). Строго сохраняется преемственность относительно советского оригинала, что позволяет привлечь зрителя за счет ностальгии по уже давно известным героям, но ценой явно выраженной вторичности. Однако это инструмент не столько идеологической, сколько коммерче-

ский – для привлечения аудитории. При этом внесенные в сценарий изменения работают на усиление обозначенного нарратива.

«Чебурашка»

«Чебурашка» вышел в прокат в новогодние каникулы 2023 г. и стал настоящей сенсацией. По состоянию на июль 2024 г. он уверенно удерживает первое место в истории российского кинопроката по сборам и количеству зрителей (см. табл.).

В основе огромной популярности фильма безусловно находится ностальгия по прошлому и с детства любимые образы. Устав от повседневных проблем, острой и динамично меняющейся политической ситуации, *в условиях значительных изменений, люди пошли в кино как раз на нечто очень хорошо знакомое*. В том числе, чтобы хотя бы на время отрешиться от реальности. Этому еще больше способствуют *отсылки к советскому прошлому*. Самый яркий пример, когда Гена моет Чебурашку, он цитирует фильм «Ирония судьбы или с легким паром»: «Тепленькая пошла».

Присутствуют здесь и *общечеловеческие ценности, причем они транслируются, в том числе, через указание на их дефицит*. Так, Чебурашка в одной из ключевых сцен всего фильма, услышав историю отношений Гены и его дочери, отвечает: «Вы такие грустные, потому что не умеете прощать. Ни себя, ни других». Важность и приоритет *семейных ценностей* в каком-то смысле показаны от противного – в самом начале фильма Гена одинокий и потому злой, а в финале воссоединяется с семьей и становится добрым и хорошим отцом и дедом.

Ключевой *темой фильма является поиск себя*, ответа на вопрос «Кто я?», а обретение самости – главной целью героя. Важной частью счастливого конца становится обретение собственного «я», когда герой произносит, что он не человек, а Чебурашка. Такой мотив хорошо понятен многим детям и подросткам, которые только входят в отрочество. Во многом они и являются целевой аудиторией фильма.

Важность обретения самого себя, причем с помощью семьи и близких, является *важной ценностью, которая репрезентируется в фильме*. Такой посыл соответствует интерпретации традиционных ценностей в государственническом дискурсе. Вместе с

тем важнейшей задачей картины является развлечение и отвлечение аудитории от повседневных проблем.

«Мастер и Маргарита»

Работа над фильмом «Мастер и Маргарита» шла с июля 2021 г., но в прокат он вышел только 25 января 2024 г. Кино снято по одноименному роману М.А. Булгакова, но в экранизации несколько по-другому расставлены акценты. В частности, упор сделан на историю Маргарита и Мастера, образе Воланда, а также на теме отношения критиков, писательского сообщества к творчеству Мастера. Сюжетная линия, связанная с Понтием Пилатом и Иешуа Га-Ноцри, напротив, находится на периферии повествования. Следует отметить, что, хотя сцены кинокартины концептуально соответствуют оригинальному тексту и уже фактически ставшей классической экранизации В. Бортко, существенно изменен их порядок, но именно благодаря структуре фильма и монтажу создатели фильма доносят заложенные нарративы.

Частью сюжетного замысла стало почти полное стирание грани между образом Мастера и самим М.А. Булгаковым. Если в тексте романа идет речь о книге про Понтия Пилата, то здесь это пьеса, которую снимают с показа, и только потом Мастер пишет роман, который режиссер и экранизирует. Такой сюжетный ход необходим, чтобы сделать акцент на *проблематике отношения власти и государства с одной стороны, и творческой личности (и даже шире – таланта, профессионала) – с другой*.

Когда становится ясно, что Мастер находится в глубокой опале, он так объясняет Воланду ее причины: «...пострадал за то, что вчера еще было можно, а сегодня уже нельзя». Здесь считывается следующий посыл: все творческие люди уязвимы, поскольку не всегда понятны границы возможного, и даже больше – эти границы могут меняться с течением времени. Тем не менее важно оставаться честным в своем деле. Адресатом здесь являются представители современного креативного класса, причем вне зависимости от политических или каких-либо других воззрений.

Мотив важности общечеловеческих ценностей, как и в самом романе, также представлен, причем через их отсутствие, что можно считать особенностью фильма. Например, Алоизий Мога-рыч сначала говорит о полной поддержке Мастера со стороны

членов Союза писателей, а де-факто на площадь для поддержки героя никто не приходит. Более того, Могарыч пишет донос на Мастера, чтобы поселиться в его подвальчике в одном из переулков возле Арбата. С помощью такого приема как бы постулируется одиночество человека в силу *невозможности доверия к другим людям*. Лишь любовь в такой системе координат обладает *спасительной и искупляющей силой*. Ради всеми покинутого Мастера Маргарита готова бросить мужа, который преуспевает и, по словам героини, вообще неплохой человек.

В фильме можно обнаружить *большое количество параллелей социально-политического характера с сегодняшним днем*. Можно предположить, что во многом это вышло случайно, ведь фильм снимался еще в 2021 г. Однако создатели фильма, пусть и невольно, дают прочувствовать связь прошлого с настоящим, тем более что в сравнении с Москвой тридцатых это прошлое если и повторяется, то, скорее, в трагикомическом ключе, когда артистов, несогласных с «линией партии», не отправляют в лагеря, но изымают их имена из титров и театральных афиш¹. Иронично смотрятся и постоянные ремонтные работы на улицах Москвы. В картине, несмотря на объективные ограничения, связанные с хронометражем, сохранилась как булгаковская ирония (реплика Воланда в беседе с Берлиозом и Бездомным: «...что же это у вас, чего нихватишься, ничего нет!»), так присутствуют и собственные находки. Например, Алоизий отмечает сходство романа с нынешним временем, что намекает нам на параллели фильма с текущим моментом.

Учитывая акцент режиссера на сюжетной линии, связанной с творчеством Мастера и на их связи с Маргаритой, ключевой сценой видятся прения по пьесе «Понтий Пилат». Уже на собрании Мастер понимает, что остается один и фактически принимает собственную опалу.

Таким образом картина представляет собой оригинальное прочтение романа «Мастер и Маргарита». В ней выражен непростой характер взаимодействий творца, художника с государством и выражена идея важности честности в своем деле, даже при наличии серьезных угроз. Также кино содержит большое количество отсылок к сегодняшним реалиям. Можно сказать, что авторы та-

¹ Страсти по Булгакову // Литературная газета. 07.02.2024. – Режим доступа: <https://lgz.ru/article/strasti-po-bulgakovu/> (дата посещения: 12.08.2024).

ким образом апеллируют к преемственности настоящего по отношению к будущему и цикличности времени.

«Холоп-2»

Продолжение фильма «Холоп» о перевоспитании избалованных детей богатых родителей вышло на экраны 1 января 2024 г. Ранее перевоспитанный Григорий теперь обладает обостренным чувством справедливости, но также не может до конца определиться со своим местом в жизни. Главный герой не особо успешно управляет экоотелем, в который превращены декорации, созданные для изменения личности Григория.

Гриша встречает Катю, дочь федеральной чиновницы, которая просто прожигает жизнь, как когда-то он сам. У героя появляется идея изменить ее и, как выясняется в дальнейшем, во многом ради того, чтобы им гордился отец.

Исправление происходит постепенно, причем двух героев одновременно. Григорий, хотя и более не ведет «мажорский» образ жизни, тем не менее оказался склонен к безответственным поступкам. В особо активную стадию исправление героини переходит уже во дворце, «попав» в 1812 г. в разгар войны с Наполеоном. Вдохновленный проникновенной речью Кати в госпитале, в которой она выражает уверенность в победе над Наполеоном, Григорий предлагает смоделировать подвиг, который должен закрепить преобразование Кати. Героиня должна сделать выбор в пользу патриотической позиции, не смотря на ее радикально проевропейские взгляды. Если она попала в 1812 г., значит обязана встретиться с Наполеоном, и в таком случае либо предаст Отчизну, либо спасет ее. В конце героиня не просто не предает, но еще и ранит Наполеона, рискуя своей жизнью. Когда интрига вскрывается, это парадоксальным образом лишь усиливает эффект. В финале Григорий и Катя становятся парой, а Лев Арнольдович и мама Кати начинают обсуждать потенциальное сотрудничество, связанное с расширением проекта «исправления» в масштабах России (с отсылкой заключительной фразой к классическому фильму «Касабланка»).

Базовой ценностью, отраженной в ленте, является *патриотизм, который является движущей силой «спасения» героини*. В решающий момент план Гриши через перевоспитание с помощью любви к Родине срабатывает: Катя не помогает Наполеону, а

пытается его убить. Авторы кино обращаются к мотиву патриотизма лишь ближе к концу фильма, но тем не менее можно сказать, что фильм сделан в русле декларируемых в Указе Президента № 809 от 9 ноября 2022 г. государственных ценностей, в котором среди традиционных ценностей отмечаются *патриотизм, служение Отечеству и ответственность за его судьбу*. На них делается акцент в ленте и именно их можно считать главной частью магистральной идеи фильма.

Однако важнейшую роль играет и *мотив влюбленности*. Сверх того, он усиливает патриотический нарратив в кино. Важно отметить, что патриотизм, в сочетании с любовью, не только фундаментально меняет Катю, но и помогает Григорию почувствовать себя увереннее (ведь сработал именно его план). Таким образом, он учится брать на себя ответственность, и данный эпизод также становится важным для закрепления уже произошедших с героем изменений. Можно даже сказать, что Григорий становится для Кати кем-то вроде «большого другого», ибо стремление завоевать «прекрасного принца» стало триггером для позитивных изменений.

Исходя из этого, несмотря на обилие гипербол в фильме, он все же воспринимается как реалистичный, так как неплохо «попадает» в картину мира, сложившуюся у зрителей. В какой-то мере этот фильм можно назвать отражением современной эпохи, тех событий, которые ежедневно можно наблюдать в общественно-политическом дискурсе. В кино прослеживается явный патриотический нарратив, так как триггером к решающему шагу изменений в героине все же была любовь к Родине, в то время как в первой части дилогии героя спасает исключительно влюбленность.

Таким образом, главный нарратив фильма полностью соответствует государственным приоритетам. Его можно сформулировать как «приоритет добропорядочного гражданина, а также подлинный путь исправления заключается в любви к стране, а также пути к укреплению отношений и создание семьи с любимым человеком».

«По щучьему велению»

Ремейк народной сказки о Емеле и Щуке вышел в прокат весной 2023 г. Начало фильма фактически полностью соответствует каноническим версиям сказки: инфантильный и ленивый сын

кузнеца Емеля ловит волшебную Щуку, которая обещает исполнить три желания. Даром растратив первые два, Емеля решает, что третье он использует позже и отправляется в город, а Щука тем временем перевоплощается в девушку Василису (тут авторы уже отходят от оригинального сюжета). Далее Емельян решает жениться, но непременно на дочери царя. Однако она не хочет выходить замуж за мужика и начинает придумывать задания, которые изначально невозможно выполнить.

Важно отметить, что именно финал представляет собой наиболее существенное отличие от более ранних версий народной сказки. Емеля, во многом благодаря отцу и друзьям, вспоминает свою любовь и выручает ее, а царица превращается в Щуку, так как захотела сама исполнять желания. Однако и для нее это в каком-то смысле хеппи-энд, ведь она в последствии видимо выйдет замуж за Морского царя. В отличие от народных версий сказки, Емеля женится на Василисе, но не на дочери царя.

В фильме «По щучьему велению» политические ценностные мотивы во многом выражены через персонажей. Так, Царь показан ярким патриотом, однако в значительной степени это выражено через неприятие зарубежного. При этом *государю также свойственны традиционно российские добродетели*: гостеприимство, хозяйственность, пусть и своеобразная, но доброта. В пику отцу, дочь *Анфиса скорее ориентирована на западные ценности*, и прежде всего это проявляется в том, как она благоволит послу Англии, лорду Ротману. Однако исход этого противостояния, по замыслу авторов, остается за Россией, так как все английские якобы автоматические изобретения приводились в действие карликом, а подвиги Емели определенно были эффектнее заморских подарков посла.

Итог конфликта подвел Царь в одной из финальных сцен: «Не везет англичанину». Хотя противостояние с Западом (и Англией как его воплощением) здесь помещено в явно комедийную плоскость, речь идет не столько о нарративах, сколько о внешних атрибутах (недаром речь именно о вещах, а не об идеологии и готовности жертвовать собой). Тем не менее создается устойчивое ощущение победы российского над иностранным, которое неизбежно передается зрителю. Можно сказать, что фильм, пусть и иронично, отображает ценностное противостояние, которое зафиксировано, в том числе, в п. 13 Указа Президента от 9 ноября

2022 г.¹ Угроза традиционным ценностям успешно купирована. При этом ощущается и толика страха перед чем-то совсем неизвестным, ведь по словам Емели: «...у них и трава не такая зеленая, и небо не такое голубое».

Если говорить о ценностных мотивах, заложенных в фильме, то один из акцентов делается именно на *семейных ценностях*. Однако раскрываются они, скорее, через ценностный *мотив уважения к родителям, старшим*. Можно сказать, что герой действительно взрослеет, когда навещает отца по дороге в Темное царство и видит, насколько с возрастом ему тяжелее дается работа. Тогда он использует последнее желание, чтобы вернуть зрение отцу, чем, кажется, окончательно влюбляет в себя Василису. Необходимо отметить, что *мотив взросления главного героя в целом характерен для многих сказок* и тема поступательного развития персонажа во многом сближает «По щучьему велению» с «Бременскими музыкантами» и даже с «Холопом 2».

Фильм также представляет собой гипертекст, полный отсылок и метаиронии, которая связана, в том числе, с существующим социально-политическим и культурным контекстом. Так, Емеля восхищается тем, как «похорошела столица при царе-батюшке». Отец Василисы сокрушается, что она была «трудным подростком», что отсылает нас к сериалу, благодаря которому Мила Ершова, исполнительница роли Василисы, приобрела известность. В финале Емеля спасает возлюбленную почти тем же способом, что и Аладдин в одноименном мультфильме.

Таким образом, в фильме явно *присутствует нарратив если не прямого противостояния, то конкуренции между западным и традиционно-российским*. В киноленте победу одерживает консервативный и даже почвеннический вектор: в финале консервативный царь возвращает себе корону, его дочь превращается в щуку и становится невестой Морского царя, а англичанин, видимо,

¹ Пункт 13 Указа Президента «Об основах государственной политике в сфере сохранения традиционных ценностей» звучит следующим образом: «Угрозу традиционным ценностям представляют деятельность экстремистских и террористических организаций, отдельных средств массовой информации и массовых коммуникаций, действия Соединенных Штатов Америки и других недружественных иностранных государств, ряда транснациональных корпораций и иностранных некоммерческих организаций, а также деятельность некоторых организаций и лиц на территории России».

покидает Россию (последние двое – явно носители западных ценностей). Однако нельзя забывать, что картина *развлекательная* и этот конфликт дан скорее в юмористическом ключе, что, впрочем, может быть даже более выигрышно для государственнической позиции, ибо делает такой нарратив менее навязчивым.

«Вызов»

«Вызов» стал одной из нашумевших кинопремьер последних лет. Он вышел в прокат в 2023 г. и стал первым фильмом в мире, снятым в космосе.

Сам факт съемки части фильма в космосе является огромным достижением, что само по себе выступает частью *нарратива о лидерстве нашей страны в мире*. Картина сыграла определенную роль в популяризации космоса и профессии космонавта. Однако если говорить о самом содержании кинокартины, то акцент сделан скорее на сюжете, образе главной героини, чем на ценностях.

Между тем, если все же рассматривать кино с аксиологической точки зрения, то центральным ценностными мотивами здесь являются *профессионализм, готовность к жертве ради собственного дела*. Главная героиня фактически рискует жизнью, отправляясь в космос, чтобы исполнить профессиональный долг, а импровизируя во время операции, ставит на кон свою репутацию. Можно сказать, что *смелость, готовность к риску и умение в критической ситуации найти нетривиальное решение* также является важной частью профессионализма. Примером выдающегося профессионализма также выступает руководитель полетов Волин, который фактически берет на себя ответственность, во-первых, за отправку хирурга на орбиту, а во-вторых, за продолжение операции, успех которой отнюдь не гарантирован. Можно сказать, что в картине *патриотизм передается через верность своему профессиональному долгу, выполнение которого является благом для государства*.

Для «Вызова», как и прочих картин, свойственна интертекстуальность. Так, в ожидании действия наркоза, космонавт Олег читает известный по фильму «Брат 2» стих «Я узнал, что у меня // Есть огромная семья...», а главная героиня, находясь в открытом космосе и символически прощаясь с покойным мужем, напевает знаменитую песню «Эхо любви» на стихи Р. Рождественского (оригинальное исполнение А. Герман).

Таким образом, сам факт появления фильма «Вызов» уже является своеобразным нарративом – *«мы остаемся мировой космической державой и лидером»*. Нельзя не отметить и визуальные решения, демонстрацию особенностей быта на космической станции. Говоря о традиционных ценностях, представленных в Указе Президента, то здесь хотя прямо и не указывается на патриотизм, но главная героиня определенно является примером *высоких нравственных идеалов, гуманизма и созидательного труда*. В фильме показано, как именно профессионализм может служить государственным задачам.

«Сто лет тому вперед»

Картина «Сто лет тому вперед» вышла в прокат и одновременно на стриминговом сервисе «Окко» в 2024 г. Снимая фильм по мотивам одноименной повести Кира Булычёва, авторы тем не менее достаточно далеко отошли как от литературного сюжета, так и от известного советского сериала «Гостья из будущего».

Главные герои Коля Герасимов и Алиса Селезнева учатся в одной школе, но с разницей в 100 лет, и это одно из немногих сходств с фабулой советского фильма.

С точки зрения жанра можно сказать, что картина представляет собой young adults¹ со значительной примесью экшна. Фильм выполняет прежде всего развлекательную функцию, а ценностная составляющая здесь находится на вторых ролях. Более того, может сложиться впечатление, что задачей фильма является *не сколько трансляция ценностей, но отвлечение зрителя от повседневных проблем* хотя бы на время просмотра фильма. Тем не менее и здесь постулируются *семейные ценности* – важнейшей жизненной мотивацией Алисы является поиск мамы и воссоединение семьи, что в конце истории и происходит.

В картине выражены и общечеловеческие ценности, такие как *дружба* (особенно в конце фильма заметно, как приключения и трудности сплотили одноклассников) и *готовность идти на жертвы* ради друзей и любимой. Важным моментом является и то, что *развитие героев-подростков в фильме показано через их*

¹ Направление, в первую очередь рассчитанное на подростков и молодых людей в возрасте от 12 до 20 лет.

борьбу с собственными недостатками. Так, Коля все же преодолел свою природную скромность и решился пригласить Алису на свидание, а его трусоватый друг Фима все же ударил молотом Глота. Кроме того, заслуживает внимания трансформация образа Весельчака У в ходе киноповествования. Изначально отрицательный персонаж проходит путь исправления и де-факто *искупает свои грехи ценой жизни*. Персонаж уходит, находясь на стороне сил добра. Нарратив о том, что *искупление собственных ошибок не бывает запоздалым*, является сквозным для современного отечественного массового кино.

Как и в фильме «По щучьему велению», ярким является дуэт главных героев, и такой эффект достигается за счет контраста между ними. Алиса сильно отличается от своих прототипов. В фильме она не увлеченный наукой подросток, а хорошо тренированная и мечтающая поступить в кадетское училище девушка, которая не может найти общий язык с отцом. Коля же архетипичный подросток своего времени – сочиняет рэп, ухаживает за самой красивой девушкой в классе и мечтает спасти мир, на что указывают предметы в его комнате (молот Тора, постеры и комиксы Marvel). Именно этим молотом Фима ударил Глота в одной из ключевых сцен. Внешность героев также делает образы более понятными современным подросткам. Типажи активной молодой девушки с коротко стриженными розовыми волосами, и сообразительного, доброго, похожего на Тимоти Шаламе молодого человека несложно примерить на себя современным школьникам.

В фильме присутствует множество отсылок, функция которых состоит в привлечении внимания подростковой аудитории. Визуальный ряд картины узнаваем, прежде всего, по фильмам вселенной Marvel, есть и отдельные артефакты, например, вышеупомянутый молот Тора. Космические виды возможно вдохновлены фильмом «Интерстеллар». В целом команда создателей картины старается *«переупаковать» персонажей в более убедительную для современного зрителя форму*. Например, не слишком грозный космический пират Крыс в литературном оригинале стал Глотом, который похож на Фейд-Раута из сиквела «Дюны», видеоигровые вставки отсылают к «Ночному дозору», также заметно влияние фильма «Назад в будущее» и вселенной Гарри Поттера. Прием слома четвертой стены широко применяется в современном Голливуде, причем в самых разных историях, от «Дэдпула» до извест-

ного сериала о политике «Карточный домик». Создатели активно используют *визуальные эффекты*, чтобы подчеркнуть остроту повествования и переживания героев. Так, сцены 2024 г. темные, а в Москве 2124 г., напротив, много света и все цвета яркие. Переходной ступенью между двумя мирами становится лес, ведь именно оттуда Алиса и Коля попадают в прошлое, что можно интерпретировать как отсылку к дантовскому лесу¹.

Таким образом, мы имеем дело с современным подростковым кино, которое если и содержит нарративы, то они не выражены слишком явно. При этом важность следования общечеловеческим ценностям донесена в доступной и интересной форме. У фильма есть хорошие шансы стать популярной франшизой, появление такой картины напоминает, что у советской фантастики есть большой потенциал для эффектной экранизации, благодаря которой она может сохранить и даже увеличить собственную популярность у современных школьников. Роль такой литературы и кино не стоит недооценивать, хотя идеологическая и ценностная подоплека в них неочевидна, но именно это и привлекает. Наличие подобного пласта массовой культуры является важной предпосылкой для формирования и новой технической интеллигенции, которая в перспективе будет работать над совершенствованием российской научной, технологической и производственной базы.

«Конёк-Горбунок»

Фильм «Конек-Горбунок» вышел в прокат раньше других, рассмотренных в исследовании фильмов, в 2021 г. Основой сценария стали одноименный фильм 1941 г. и сказка Петра Ершова, написанная в 1834 г.

Анализируя содержание фильма, можно говорить о том, что в нем представлены как некоторые ценностные мотивы, так и сюжеты, относящиеся к политической сфере. Иван-дурак, особенно в начале фильма, буквально *преклоняется перед Царем* (персонаж олицетворяет власть как таковую) *просто по причине того, что он*

¹ Первые строки «Божественной комедии» Данте Алигьери (часть «Ад»):
Земную жизнь пройдя до половины,
Я очутился в сумрачном лесу,
Утратив правый путь во тьме долины.

Царь, в силу его статуса: «Вон у Царя какой талант, а его все любят, потому что он Царь». Дальнейшее повествование показывает, что Царь на самом деле самодур и даже хочет погубить Ивана, особенно после того, как он все-таки достал Жар-птицу и приобрел популярность среди людей. В то же время Царь также побаивается Ивана, как минимум из-за его молодости и силы.

В фильме мы наблюдаем два конфликтных пласта. Первый связан с *межпоколенческими противоречиями*, причем старшее поколение (Царь и ближайшее окружение) обладает властью и держится за нее, а молодое (Иван) как будто не осознает собственный потенциал. Второй заключается в *латентных противоречиях между властью и народом*. В фильме показано, как власть, несмотря на кажущийся контроль, опасается общества из-за его непредсказуемости и отсутствия возможностей прогнозирования его поведения. Картину дополняет *сатира на социально-политическую тему*. Так, Казначей постоянно носит за собой сундук с казной и одновременно повторяет, что денег нет.

Как и во многих других проанализированных картинах здесь репрезентуются и *общечеловеческие ценности* сквозь призму событий, которые происходят с главным героем. Особенностью фильма является то, что *образу главного героя придаются стереотипные русские черты*. Иванушка действительно простоват, всегда забывает о собственном интересе (сначала Иван даже забыл спросить у Чудо-юдо Рыбы-кита про колечко для Царь-девицы), но добр, отзывчив, способен на самопожертвование. Концентрированно это выразил Конек-Горбунок в ходе монолога: «...головой не думает, одним только сердцем».

Царь представляет собой пусть и ироничный, но портрет пороков человека, долгое время находящегося у власти, а Царь-девица – это образ девушки, которую многие пытаются добиться.

Фильм безусловно обладает социально-политическим подтекстом, который частично соотносится с ценностями, закрепленными в Указе Президента. Вместе с тем картина хотя и ставит целью развлечение зрителя, все же представляет собой довольно непредвзятое высказывание о чертах российской ментальности в формате сказки.

«Летучий корабль»

Сюжет фильма «Летучий корабль» концептуально соответствует советскому мультфильму, хотя и содержит некоторые дополнения. Премьера состоялась 21 марта 2024 г.

В целом основная функция данной картины – развлекательная, однако присутствует и *мотив противопоставления России Западу*, представленный через антагонизм двух персонажей – сына Полкана Поля и матроса Ивана. Антагонист главных героев обладает набором отталкивающих характеристик – учился 10 лет за границей, хитрый заговорщик, богатый, но обладающий сомнительными человеческими качествами. На фоне зарубежного гостя матрос Иван – милый сердцу русский народный дурак, способен и Соловья-разбойника в музыкальном состязании победить, и Летучий корабль построить – с помощью набора отечественных инструментов, которые автоматически подстроятся под чертеж. Звучит здесь и *самоирония* (не критика) по отношению к импортозамещению. «Аппарат [с инструментами] греется» и Водяной просит сохранять спокойствие, зато с их помощью можно построить Летучий корабль. Таким образом, здесь мы можем наблюдать отсылки к актуальному социально-политическому дискурсу.

Как и во многих других сказках, *репрезентация общечеловеческих ценностей представлена через приключения главного героя*. При встрече с Соловьем-разбойником, с бабками-ёжками, с Водяным Иван предстает как *добрый и понимающий персонаж*, который стремится проникнуться проблемами героев, при этом не теряя цель в виде спасения Забавы.

Фильм также апеллирует к *зрительской ностальгии* и достигает этого эффекта за счет песен, которые хоть и осовременены аранжировкой, но все же легко узнаваемы. В целом это характерно для большинства ремейков, однако в «Летучем корабле» это выражено особенно.

Рассматриваемая лента больше нацелена на развлечение, отвлечение внимания зрителей, но в то же время в ней выражен *нарратив конкуренции дискурсов России и западных стран*. В заключение добавим, что трансформация социально-политического дискурса оказала на фильм существенное влияние. Вносились изменения не только в титры, но и в визуальный ряд самой картины, что неоднозначно сказалось на восприятии фильма аудиторией.

«Лёд-3»

Фильм «Лёд 3» является заключительной частью трилогии о семье Гориных. Лента вышла в прокат 14 февраля 2024 г., в День всех влюбленных.

Акцент в фильме сделан на развитии романтической линии, которая, по мысли режиссера, должна органично переплетаться со спортивной тематикой. Базовый посыл здесь – *любовь, близкие отношения не мешают, а только помогают добиваться успехов*, даже в такой сложной сфере, как спорт высших достижений. Данная мысль вписывается в государственный нарратив о приоритете развития традиционных и семейных ценностей. При этом важно отметить и ряд ценностных мотивов, которые имеют более выраженный социально-политический оттенок, хотя они и не столь очевидны.

Если рассматривать фильм в контексте всей трилогии, то можно увидеть, как в нем отчетливо выражена идея *патриотизма в отношении родного региона*. По сюжету Александр Горин родился и вырос в Иркутске, всю профессиональную карьеру провел в местной команде. Прямо об этом не говорится, но заметно, что так воспитана и дочь. Как она делится с Сергеем, в детстве они нередко приезжали на Байкал, лежали на льду и слушали его треск. Совершенно логично, что в финале трилогии все герои остаются в Иркутске. Квинтэссенцией проявления этого чувства стала сцена перед финальной игрой, когда Александр Горин снова выходит на лед. Все в раздевалке в едином порыве начинает скандировать «Байкпромаш» и ясно, что сегодня они не могут проиграть.

Особенностью фильма является фон, на котором проходили съемки. Ключевым местом действия фильма, помимо ледового дворца, становится замерзшее озеро Байкал. Там Надя втайне от отца тренируется и знакомится с хоккеистом Сергеем, а Горин-старший проводит важную тренировку, где перспективный игрок по-настоящему знакомится с командой. Знаковое место используется, чтобы подчеркнуть моменты *взросления* главных героев. При этом героиня символически прощается с детством уже в Москве, перед решающим катанием, когда дарит свой талисман Хилли, сопровождающий ее с самого раннего детства, юной поклоннице.

В фильме присутствует и *нарратив приоритета семейных ценностей*. Примечательно, что они представлены через диалог

поколений: Надя и Сергей – Александр Горин – Ирина Сергеевна. Несмотря на возникающие противоречия, отец и дочь чрезвычайно близки. В традициях классического happy-end все приходят к согласию.

Образы главных героев, их история любви ностальгически повторяет историю родителей Нади, что поднимает вопрос о тиражируемости семейных сценариев в жизни детей. Надя так хотела быть похожей на маму, что не только выбрала ее профессиональный путь, но и партнера, похожего на отца. Неосознанно она пытается воссоздать образ матери, которую знает только по рассказам: целеустремленная, настойчивая, способная жертвовать своей любовью ради стремлений другого человека. Таким образом, через главных персонажей показана важность и *общечеловеческих ценностей*. Кульминация фильма, где вместе соединены моменты побед отца и дочери, является результатом их упорства и любви. Важной сценой также стала ссора Александра Горина с дочерью, в которую гармонично вплетены слова песни группы Дельфин «Любовь». Это и есть квинтэссенция отношений отца с дочерью, сложности сепарации от гиперопекающих родителей и вечных переживаний родителей за своих детей.

В кинокартине репрезентуется важный *нарратив о любви к своей малой родине, родному региону*. Также фильм погружает зрителя в историю отдельной семьи в России, транслируя таким образом ценности, понятные каждому, – крепкая семья, взаимопомощь и взаимоуважение. Данные послы соответствуют Указу Президента от 9 ноября 2022 г. № 809, хотя подобная повестка, скорее, является фоном к сюжетным линиям, связанным с романтическими отношениями героев.

Выводы

Массовую культуру тяжело отделить от социального дискурса и, следовательно, фильмы без морали и ценностной нагрузки могут быть банально неинтересны зрителю [Рапопорт, 2013, с. 28]. Проведенное исследование подтверждает этот факт: *все рассмотренные фильмы так или иначе несут в себе определенную ценностную нагрузку*. Безусловно, от фильма к фильму акценты разли-

чаются, но во всех фильмах транслируется определенный набор ценностей.

Отметим, что большинство рассмотренных фильмов структурно схожи. Для них характерна крещендирующая структура, предусматривающая последовательно-линейное повествование [Агафонова, 2008, с. 92–93]. Иными словами, конфликт развивается последовательно, от завязки до кульминации. Некоторыми исключениями в силу особенностей литературного первоисточника и научно-фантастического жанра стали «Мастер и Маргарита» и «Сто лет тому вперед».

Проанализированные фильмы отличает некоторая вторичность, связанная с тем, что в 9 из 10 случаях речь идет о сиквелах, экранизациях, интерпретациях уже написанных или ранее снятых историй (исключение – фильм «Вызов»). Можно назвать современное массовое российское кино *постмодернистским*, ибо оно работает с тем, что уже написано или снято, но «пересобирает» его и вносит некоторые изменения. Усиливает данный эффект большое количество отсылок и параллелей, причем как с классикой кино, так и с сегодняшними социально-политическими культурными реалиями.

Не в последнюю очередь такие параллели создаются с помощью *эффекта ностальгии*. Для этого воспроизводятся целые сюжеты и песни («Летучий корабль»), используются знакомые герои («Чебурашка», «По щучьему велению»), прямое цитирование знаковых произведений. В значительной степени это связано не столько с потребностью в донесении ценностей, сколько с экономическими мотивами. Знакомые образы привлекают дополнительных зрителей.

Если говорить о ценностях конкретнее, то везде так или иначе репрезентуются *общечеловеческие ценности*, но в разных формах:

- прямая демонстрация примеров, образцов для подражания («Вызов»);

- логика «от противного», через указание на дефицит определенных ценностей («Чебурашка»: в начале фильма Гена явно недолюбливал окружающий мир, а в конце перед нами уже образ любящего отца и деда);

- в ходе трансформации и взросления героя («Холоп 2», «По щучьему велению»).

Мотив взросления или исправления героя в целом типичен для фильмов, которые можно отнести к волшебным сказкам («Холоп-2», «По щучьему велению», «Бременские музыканты») [Пропп, 2023]. *Движущей силой современного отечественного массового кино в целом является именно сказочный сюжет.* Интересно, что данный тезис подтверждают и те, кто имеет непосредственное отношение к индустрии кино, отмечая, что сегодня «сказку сделали былью и обживают ее»¹. Отчасти данная тенденция является производной от общемировой, заключающейся в росте популярности супергероев [Орестова, Ткаченко, 2018]. Герои массового российского кино, такие как Гриша («Холоп-2»), Трубадур («Бременские музыканты»), явно обладают чертами супергероев. Также они являются удобным инструментом, чтобы максимально раскрыть возможно главный государственный нарратив: *приоритетом добропорядочного человека должны стать любовь к Родине и крепкая семья.*

Отдельно отметим, что *семейные ценности* в разной степени представлены фактически во всех фильмах. Как и в случае с общечеловеческими ценностями, здесь может идти речь *о разных способах их трансляции на аудиторию.* Так, если в фильме «По щучьему велению» важность семейных ценностей дана в первую очередь через уважение к родителям, старшему поколению, осознание необходимости помощи отцу, то в фильме «Лёд-3» все многообразие этой темы выражается через отношение дочери и отца.

Говоря о политических нарративах, обращает на себя внимание присутствие сюжета *если не о прямом противостоянии России и Запада, то о жесткой конкуренции.* В «Летучем корабле» явно противопоставляются образ главного героя Ивана и его антагониста Поля, который едва ли не десять лет проучился в «европах», а в «Холопе-2» ключевым процессом перевоспитания героини становится жертва во имя Родины, пусть и сама сцена построена в несколько ироничном ключе.

Патриотизм как ценность также широко представлен, причем в разных ракурсах. Так, в картине «Лёд-3» сделан акцент на региональном патриотизме – в финале трилогии все герои остаются в Иркутске, хотя у хоккеиста Сергея были варианты уехать в НХЛ. Фильм «Вызов» преподносился как огромное достижение России. При этом там присутствует

¹ В ожидании [круглый стол журнала «Искусства кино»] // Искусство кино. 2024. № 1/2. – С. 5 – 13.

нарратив патриотизма через профессионализм. Героиня, проводя операцию в космосе, как бы одновременно исполняет и профессиональный долг, и действует во имя страны.

Совсем иначе ценность профессионализма, верности своему делу показана в фильме «Мастер и Маргарита». Ключевой его нарратив заключается в необходимости отстаивать собственную позицию, *оставаться верным своему призванию, даже если приходится сталкиваться с серьезными рисками* и платить за это высокую цену. Мотив сложности отношений власти и государства с художником, интеллигентом и просто талантливым человеком пронизывает всю картину.

Также по результатам исследования можно сказать, что в отдельных кинофильмах выявлены идеи и нарративы, которые работают, но со смысловой точки зрения не находятся на поверхности. Например, в «Бременских музыкантах» присутствует посыл о *приоритете коллективизма над индивидуализмом*, даже свободы можно достичь только вместе.

В завершение отметим: не стоит забывать, что массовое кино имеет не менее важную функцию, чем демонстрация ценностей, а именно *развлечение*. Секрет популярности «Чебурашки» состоит в том, что картина, используя образы всеми узнаваемых героев, помогла зрителю хотя бы на время уйти от окружающей реальности. В этом смысле прямолинейная трансляция каких-то конкретных, навязанных кем-то ценностей может даже навредить.

Иными словами, важны не просто те ценности, которые транслируются, но и способы и инструменты их донесения до зрителя. Некоторые из них были раскрыты в рамках данной статьи на примерах наиболее успешных российских массовых фильмов последних лет.

D.V. Alekseev, P.S. Kopylova*

**Representation of traditional values in Russian popular culture:
a case study of Russian cinema (2020–2024)**

Abstract. The article examines the issue of the representation of values in contemporary Russian mass cinema. The study analyzes 10 films released in 2020–

* Alekseev Dmitry, RANEPa (Moscow, Russia), e-mail: mityaalexeev@yandex.ru; Kopylova Polina, Financial University under the Government of the Russian Federation; INION (Moscow, Russia), e-mail: pskopylova@fa.ru

2024 with an emphasis on the value narratives that they convey to the audience and their correlation with the state policy related to the preservation and consolidation of traditional Russian values. The results of the study show that mass culture, through films, sensitively responds to the socio-political discourse dominating in society, and also recognizes the viewer's request for a particular format. Most of the films presented in the study are either adaptations or interpretations of already created works (7 out of 10 films). Also, all films except one ("The Little Humpbacked Horse / Konek-Gorbunok") were released in the last two years. As the study shows, most of the films studied present values that are, among other things, enshrined in the Presidential Decree of November 9, 2022, No. 809 "On Approval of the Fundamentals of State Policy for the Preservation and Strengthening of Traditional Russian Spiritual and Moral Values": patriotism, humanism, self-sacrifice, collectivism and others. Particular emphasis is placed on family values, which are broadcast from different angles. It is also noted that mass cinema performs an important social function of entertainment and allows one to detach from everyday life, at least for a while.

Keywords: mass culture; art for the masses; film; values; narratives; public policy.

For citation: Alekseev D.V., Kopylova P.S. Representation of traditional values in Russian popular culture: a case study of Russian cinema (2020–2024). *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 66–97. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.03>

References

- Agafonova N.A. *General theory of cinema and basics of film analysis*. Minsk: Theseus, 2008, 392 p. (In Russ.)
- Baudrillard J. *Consumer society*. Moscow: AST, 2023, 384 p. (In Russ.)
- Baudrillard J. *Simulacrum and simulation*. Moscow: Ripol-classic, 2018, 320 p. (In Russ.)
- Bezemer J., Kress G. *Multimodality, learning and communication: a social semiotic frame (1st edition)*. London: Routledge, 2015, 170 p. (In Russ.)
- Bordwell, D. *Narration in the fiction film*. London: Routledge, 2013, 384 p.
- Brockmeyer J., Harre R. Narrative: problems and promises of one alternative paradigm. *Questions of philosophy*. 2000, N 3, P. 29–42. (In Russ.)
- Debord G. *Society of the spectacle*. Moscow: AST publishing house, 2024, 256 p. (In Russ.)
- Deleuze J. *Cinema*. Moscow: Ad Marginem, 2024, 560 p. (In Russ.)
- Griffin L. Narrative, event-structure analysis, and causal interpretation in historical sociology. *The American journal of sociology*. 1993, N 98 (5), P. 1094–1133.
- Jamison F. *Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism*. Moscow: Gaidar Institute Publishing House, 2019, 816 p. (In Russ.)
- Kozhokaru T.I. On the methodology of film analysis. *Articult*. 2021, N 4 (44), P. 118–148. (In Russ.)
- Luhmann N. *The reality of mass media*. Moscow: Praxis, 2005, 256 p. (In Russ.)
- Mishchenko A.N., Nakhimova E.A., Segal N.A. Linguistic representation of a Policeman (Based on the Materials of the 20th–21st Centuries). *Political linguistics*. 2022, N 3 (93), P. 39–48. (In Russ.)

- Orestova B., Tkachenko D. The reflection of the needs of today's young people through the film preferences and perceptions of superheroes in the conditions of transitivity. *Psychological studies*. 2018, N 11 (61). (In Russ.)
- Ortega y Gasset J. *The revolt of the masses*. Moscow: AST, 2016, 256 p. (In Russ.)
- Ortega y Gasset J. *The smell of culture*. Moscow: Algorithm, Eksmo, 2006, 384 p. (In Russ.)
- Pavlov A. *Shameful pleasure: Philosophical and socio-political interpretations of mass cinema*. 2nd ed. Moscow: Publishing House of the National Research University Higher School of Economics, 2015, 360 p. (In Russ.)
- Propp V. *The morphology of a fairy tale*. Moscow: Mann, Ivanov and Ferber, 2023, 608 p. (In Russ.)
- Rapoport E. Logic of the series. *Logos*. 2013, Vol. 23, N 3, P. 21–36. (In Russ.)
- Zizek S. The art of the funny sublime. About David Lynch's film *Lost Highway*. Moscow: Publishing House "Europe", 2011, 168 p. (In Russ.)

Литература на русском языке

- Агафонова Н.А. Общая теория кино и основы анализа фильма. – Минск: Тесей, 2008. – 392 с.
- Бодрийяр Ж. Общество потребления. – М.: АСТ, 2023. – 384 с.
- Бодрийяр Ж. Симулякр и симуляция. – М.: Рипол-классик, 2018. – 320 с.
- Брокмейер Й., Харре Р. Нарратив: проблемы и обещания одной альтернативной парадигмы // Вопросы философии. – 2000. – № 3. – С. 29–42.
- Ги Дебор Общество спектакля / пер. с французского С. Офертаса. – М.: издательство АСТ, 2024. – 256 с.
- Делёз Ж. Кино. – М.: Ad Marginem, 2024. – 560 с.
- Джеймисон Ф. Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма, – изд. 2-е, испр. / пер. с англ. Д. Кралечкина; под научн. ред. А. Олейникова. – М.: Издательство Института Гайдара, 2019. – 816 с.
- Жижек С. Искусство смешного возвышенного. О фильме Дэвида Линча «Шоссе в никуда». – М.: Издательство «Европа», 2011. – 168 с.
- Кожокару Т.И. К вопросу о методологии анализа фильма // Art&Cult. – 2021. – № 4 (44). – С. 118–148.
- Луман Н. Реальность массмедиа / пер с нем. А.Ю. Антоновского. – М.: Праксис, 2005. – 256 с.
- Мищенко А.Н. Нахимова Е.А., Сегал Н.А. Языковой портрет полицейского (по материалам кинофильмов XX–XXI вв.) // Политическая лингвистика. – 2022. – № 3 (93). – С. 39–48.
- Орестова В.Р., Ткаченко Д.П. Кинопредпочтения и представления о супергероях как отражение потребностей современного молодого человека в условиях транзитивности // Психологические исследования. – 2018. – Т. 11, № 61. – С. 1–11.
- Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. – М.: АСТ, 2016 – 256 с.

-
- Ортега-и-Гассет Х.* Запах культуры. – М.: Алгоритм, Эксмо, 2006. – 384 с.
- Павлов А.* Постыдное удовольствие: Философские и социально-политические интерпретации массового кинематографа. 2-е изд. – М.: Издательский дом НИУ ВШЭ, 2015. – 360 с.
- Пропт В.Я.* Морфология волшебной сказки. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2023. – 608 с.
- Рапопорт Е.* Логика сериала // Логос. – 2013. – Т. 23, № 3. – С. 21–36.

С.В. РАСТОРГУЕВ, М.А. ДАВЫДОВА*

**РОССИЙСКИЕ СЕРИАЛЫ КАК МЕХАНИЗМЫ
ФОРМИРОВАНИЯ И ПОДКРЕПЛЕНИЯ ЦЕННОСТЕЙ
МОЛОДЕЖИ¹**

Аннотация. Современные сериалы представляют собой мультимодальный продукт массовой культуры и исследуются в рамках различных научных дисциплин. Посредством трансляции дискурсов у зрительской аудитории формируются и подкрепляются разнообразные ценности. В работе с помощью метода дискурс-анализа изучены 15 наиболее рейтинговых российских сериалов 2023 г. на предмет выявления дискурсов, которые транслируют ценности. В статье выявлялись традиционные духовные ценности из Указа Президента России и более широкий список ценностей, предложенный нейросетью «ChatGPT4-о». В результате было установлено, что топовые российские сериалы 2023 г. в своем содержании преимущественно не отражают ценности, упоминаемые в Указе Президента России. В большей степени сериалы транслируют ценности «удовольствия и развлечения», «социального статуса», «лидерства», «самореализации и саморазвития». Авторы объясняют полученный вывод коммерческой ориентацией индустрии сериалов. Таким образом, механизм формирования и подкрепления ценностей индустрии сериалов ориентирован в большей степени на частную жизнь индивида, не стремящегося к участию в социально-политических процессах мезо- и макроуровня. Ориентация на зрелищность и откры-

* **Расторгуев Сергей Викторович**, доктор политических наук, главный научный сотрудник Института гуманитарных технологий и социального инжиниринга, профессор кафедры политологии Факультета социальных наук и массовых коммуникаций, Финансовый университет при Правительстве РФ (Москва, Россия), e-mail: SRastorguev@fa.ru; **Давыдова Мария Александровна**, младший научный сотрудник Института гуманитарных технологий и социального инжиниринга; ассистент кафедры политологии факультета социальных наук и массовых коммуникаций, Финансовый университет при Правительстве РФ (Москва, Россия), e-mail: madavydova@fa.ru

¹ Статья подготовлена по результатам исследований, выполненных за счет бюджетных средств по государственному заданию Финуниверситета.

тый финал в определенной степени уменьшает эффект трансляции нормативно одобряемых социумом ценностей и моделей поведения. В перспективе государство может за счет средств культурной политики задействовать канал индустрии сериалов для формирования целевых фреймов.

Ключевые слова: массовая культура; индустрия сериалов; дискурсы; традиционные ценности; политическая социализация; российская молодежь.

Для цитирования: Расторгуев С.В., Давыдова М.А. Российские сериалы как механизмы формирования и подкрепления ценностей молодежи // Политическая наука. – 2024. – № 4. – С. 98–120. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.04>

Теоретический обзор

Телевизионные сериалы являются одной из самых распространенных форм современной массовой культуры, они конкурируют с популярной музыкой, видеоконтентом и текстами социальных сетей, полнометражными фильмами, видеоиграми, разнообразными телевизионными и стриминговыми шоу за самый ценный ограниченный ресурс массового потребителя – внимание и время, «потребление» которых приносит прибыль производителям медиаиндустрии. Фильмы, сериалы, шоу, выходящие на различных площадках, публикации в социальных сетях становятся в постиндустриальном обществе ключевыми механизмами в трансляции ценностей. Авторы статьи разделяют понимание ценностей, представленное в работе Ю.А. Зубок и В.И. Чупрова как «совокупности установок на высшие жизненные принципы, идеалы, отраженные в целях жизнедеятельности и средствах их достижения, содержащиеся в коллективных представлениях о должном, важном, значимом» [Зубок, Чупров, 2018].

Среднестатистический россиянин около пяти часов проводит в интернет-пространстве, 20% времени тратит на видеоконтент, по 16% времени на мессенджеры и социальные сети, 8% на игры, 4% на e-commerce¹. Современный российский пользователь тратит почти 19 часов на просмотр фильмов и сериалов в месяц, без учета

¹ Медиапотребление и E-commerce в России // Mediascope. – 2024. – Режим доступа: https://mediascope.net/upload/iblock/4fe/y85jka001645h8f5qaw2zd52fhxrz4x3/Ecom%202024_Mediascope.pdf (дата посещения: 17.06.2024).

времени на просмотр сериалов на пиратских сайтах¹. Существует ярко выраженная корреляция между возрастом и количеством времени, проводимым в Интернете: чем младше возраст – тем больше времени тратится на активности в Интернете. Указанная корреляция ставит вопрос о ценностях, распространяемых в цифровой среде, так как именно эта среда становится основной площадкой для агентов социализации поколения Z.

В контексте внешних и внутренних вызовов последних лет институты власти и политологическое сообщество акцентировали внимание на причинно-следственных связях формирующихся ценностей молодежи как результатах политической социализации. Указанный интерес нашел отражение в документах стратегического планирования – перечень традиционных российских духовно-нравственных ценностей представлен в Указах Президента России «О стратегии национальной безопасности Российской Федерации» №400 от 2 июля 2021 г. и «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» № 809 от 9 ноября 2022 г. Защита традиционных российских духовно-нравственных ценностей была провозглашена одним из стратегических национальных приоритетов. Для школ была создана новая линейка учебников по истории, отражающая базовые традиционные ценности, за авторством историка, помощника Президента России В.Р. Мединского, историка и политолога, ректора МГИМО А.В. Торкунова, историка, директора Института всеобщей истории РАН А.О. Чубарьяна². Во всех вузах России в 2023 г. была введена обязательная учебная дисциплина «Основы российской государственности», транслирующая студенческой молодежи традиционные духовно-нравственные ценности.

¹ Исследование: российский пользователь ежемесячно тратит почти 19 часов на просмотр фильмов и сериалов // Хабр. – 2024. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/news/798441/> (дата посещения: 17.06.2024).

² Мединский В.Р., Торкунов А.В. История России. 1945 год – начало XXI века. 11 класс. Базовый уровень. Учебник. – М.: Просвещение, 2024. – 448 с.; Мединский В.Р., Торкунов А.В. История России. 1914–1945 годы. 10 класс. Базовый уровень. Учебник. – М.: Просвещение, 2023. – 496 с.; Мединский В.Р., Чубарьян А.О. Всеобщая история. 1945 год – начало XXI века. 11 класс. Учебник. Базовый уровень. – М.: Просвещение, 2024. – 272 с.; Мединский В.Р., Чубарьян А.О. Всеобщая история. 1914–1945 годы 10 класс. Учебник. Базовый уровень. – М.: Просвещение, 2024. – 240 с.

Российские политологи, как в рамках обеспечения государственной политики по трансляции традиционных ценностей, так и независимо от этого, проводили теоретические и эмпирические исследования ценностей молодежи и их влияния на поведенческие установки. Среди данных работ можно выделить разработку концепции пентабазиса [Восприятие базовых ценностей..., 2022], исследование влияния ценностей школьников на формирование гражданской ответственности [Селезнева, Азарнова, 2020], анализ влияния ценностей на формирование национально-государственной и политической идентичности молодежи [Титов, 2020; Попова, Гришин, 2023], необходимость учета ценности индивидуализма при реализации государственной молодежной политики [Коряковцева, 2022], исследование влияния ценностей референтной группы на политическую социализацию молодежи [Таланов, 2020], влияние ценностных установок на участие в акциях протеста [Казанцев, 2022], использование символической политики для трансляции традиционных ценностей [Ефремова, 2023], анализ механизмов формирования созидательных ценностей студенческой молодежи [Мухортов, Стрелец, 2023] и др.

Исследование российских сериалов как механизмов формирования ценностей молодежи находится в русле вышеперечисленных научных публикаций. Потребление контента популярных у молодежи сериалов как продуктов массовой культуры оказывает непосредственное влияние на формирование и корректировку ценностей посредством мультимодальной коммуникации. Потребители формируют иерархию предпочтений жанров, сюжетов, актерского состава, становясь тем самым частью сообщества, ориентированного на свои референтные группы и ценности. Принятие молодежью политических ролей, как и сознательный отказ от участия в политике, обусловлены многими факторами, в том числе целевыми установками и моделями поведения виртуальных персонажей и реальных инфлюэнсеров из сферы индустрии массмедиа.

В зарубежной научной литературе широко представлены работы, посвященные методологии анализа фильмов и сериалов, а также работы, анализирующие возможности выявления в текстах киноиндустрии ценностей и смыслов. К первой группе относятся классические киноведческие работы Д. Бордуэлла и К. Томпсон, Б. Солта, Г. Беншоффа и К. Мерфи, Р. Стэма [Bordwell, Thompson, 2008; Salt, 2009, Benshoff, 2015, Stam, 2000]. Й. Бейтмен и К.-Х. Шмидт

в работе «Мультимодальный анализ фильма» представили инновационный, технологичный алгоритм исследования фильмов на основе изучения парадигматической и синтагматической организации фильма, семантического анализа текста, кинематографических практик дизайна и структурирования кадров. Авторы констатируют, что фильмы открыты для новых интерпретаций, поскольку даже технические приемы не могут иметь одни раз и навсегда фиксированные значения [Bateman, Schmidt, 2012].

Ко второй группе работ относятся следующие. У. Эко в книге «Границы интерпретации» на примере сериала «Коломбо» показал, что телесериалы открыты для разнообразной интерпретации смыслов – авторского (намеренного или ненамеренного); «наивного, семантического зрителя» первого уровня; «умного семиотического зрителя» второго уровня. Контекст произведения только в определенной мере ограничивает вариативный размах возможных интерпретаций [Есо, 1994]. В работе Р. Барта «Третий смысл» постулируется особенность кинематографического текста – он содержит не готовые знаки, а процесс означивания, придание смысла в результате просмотра всегда порождает новый смысл, отличный от формального текста как коммуникации и авторского нарратива [Барт, 2015]. Мультимодальный формат кинематографа, когда смыслы порождаются не столько вербальными нарративами, сколько видео- и аудиорядами, расположенными на шкале времени фильма, ставит вопрос о необходимости ограничений в выборе методов исследования, что отражается в преобладании узкопрофессиональных работ искусствоведов, психологов, культурологов, социологов и политологов [Корте, 2018]. В концепциях Ж. Бодрийяра современный кинематограф представляет собой мифологизированный соблазн, в котором невозможно определить смысл, поскольку реальность приобрела черты кинематографа / гиперреальности [Бодрийяр, 2000]. На основе лакановского психоанализа выстраиваются интерпретационные стратегии в работах С. Жижека и К. Метц [Жижек, 2011, 2021; Метц, 2013]. Через психологическую концепцию атрибуции объясняются смыслы кинопродукции в работе П. Перссон [Persson, 2003].

В российском научном дискурсе XXI в. сериалы стали объектом изучения искусствоведов, культурологов, филологов, философов, психологов, социологов, политологов, в соответствии с предметным ракурсом и исследовательской оптикой каждой научной дисциплины.

Предметный интерес ученых разных отраслей науки распределен следующим образом:

- искусствоведение – репрезентация советского прошлого в сериалах [Бугаева, 2022], жанры отечественных сериалов [Беленький, 2012], сериалы в традиции отечественной кинодраматургии [Акопов, 2011];

- культурология – формирование имиджа через медиаобразы [Лю, 2022], социокультурные потребности аудитории и их удовлетворение сериальной культурой [Пархоменко, 2018], ценностные аспекты массовой культуры на примере сериалов [Норманская, 2017], сериалы как инструмент социализации [Рапопорт, 2013];

- филология – геопоэтика сериалов разных стран [Кислова, Рацен, Драчева, 2023], сериалы как медиатексты [Кудрина, 2022]; языковые портреты героев [Мищенко, Нахимова, Сегал, 2022], телесериалы как социальные проекты [Кислова, Ветошкина, 2021];

- философия – медицинские темы в сериалах и их влияние на популяризацию отраслевых знаний [Артамонов, Гришечкина, 2023], влияние сериалов на изменение социальной реальности [Тихонова, 2022], отражение дискурса свободы в сериалах [Пеннер, 2015], восприятие социальных норм прошлого современным зрителем [Хитров, 2013], сериал как культурный текст [Зайцева, 2001];

- психология – драматические конфликты зарубежных сериалов [Пархоменко, Кононов, 2019], выбор супергероев сериалов как отражение потребностей молодежи [Орестова, Ткаченко, 2018];

- социология – значение сериальной культуры в молодежной среде [Кичерова, 2023], отображение традиционных ценностей в сериалах [Дубровин, 2022];

- политология – стриминговые сервисы как элемент «мягкой силы» в странах Азии [Паксютов, 2023], модели героев сериалов как образцы для подражания современной российской молодежи [Кузнецов, Куликова, Петрова, 2023], дискурс патриотизма в американских сериалах [Самарин, 2021].

На основе изучения вышеуказанных работ можно сделать несколько заключений, по которым в научном сообществе в целом достигнут консенсус.

Во-первых, жанр телевизионного сериала для отечественного зрителя не является исключительно заимствованной и адаптированной под национальную специфику инновацией 1990-х годов,

так как популярные многосерийные художественные фильмы СССР вполне укладываются в концептуальные рамки сериала. Заимствованные форматы, технологии, сюжеты оказали влияние на российскую индустрию сериалов, которая тем не менее имеет национальную специфику. На мировую индустрию сериалов существенное влияние оказало развитие интернет-технологий. До 2013 г. сериалы выходили отдельными эпизодами, что создавало особое ощущение зрительского ожидания и сопровождалось различными стратегиями удержания интереса для продажи рекламы в ходе показа, после 2013 г. появилась возможность одномоментного просмотра всего сезона, что создало принципиально иную бизнес-модель, в которой главными бенефициарами стали стриминговые сервисы. Из продукта массового потребления («мыльной оперы») сериал превратился в товар, персонально нацеленный на определенную целевую группу.

Во-вторых, бóльшая часть времени российская аудитория (особенно молодежь) посвящает просмотру иностранных, прежде всего американских и британских, сериалов. В связи с этим анализ сериалов как механизмов социализации, формирования и подкрепления ценностей неизбежно предполагает обращение к исследованию зарубежной кинопродукции. Тематика публикаций российских ученых учитывает данный факт – наибольшее число статей посвящено разбору зарубежных сериалов. Одновременно авторы указывают, что доминирование в списках предпочтений иностранных сериалов потенциально угрожает конфликтом отечественных и зарубежных ценностей – даже ряд универсальных ценностей по объему содержания, историческим интерпретациям, традиционным формам репрезентации не одинаковы в разных культурах.

В-третьих, сериалы выполняют функцию социализации следующими способами: формирование ценностей в процессе периодического «подглядывания / просмотра» за жизнью персонажей; формирование образа героя как образца для подражания; формирование определенных моделей поведения, понимание альтернативных сценариев судьбы при изменении выбора поступков; формирование различных типов идентичности (политической, этнической, расовой, гендерной и др.); формирование определенной картины прошлого (истории страны) как элемент политики памяти, внутренний и внешний инструмент «мягкой силы»; изменение социальных практик под влиянием сериалов (Social Impact

Entertainment); популяризация научных знаний, демонстрация навыков и умений отраслевых специалистов и влияние на выбор профессии; формирование желаемого образа будущего на микро-, мезо- и макроуровне; психотерапевтическая компенсация, уменьшающая стресс и фрустрацию; трансляция языковых конструкций, позволяющая поддерживать различные типы коммуникации в сложносоставном обществе.

Методология исследования сериалов является составной частью методологии анализа фильмов, которая в свою очередь опирается на разнообразные подходы Cinema studies: семиотический, феноменологический, структуралистский, постструктуралистский, психоаналитический (в версии Ж. Лакана), культурологический (франкфуртская школа) [Штейн, 2019]. Независимо от выбранных подходов анализ сериалов предполагает изучение сюжета (в некоторых случаях сценариев), образов персонажей и игры актеров, визуального и аудиального ряда, особенностей режиссуры, исторического фрейма с политическими, социальными, психологическими контекстами. Сериалы представляют собой разновидность мультимодальной коммуникации, доносящей заложенные создателями смыслы по аудитории посредством изображения, звука, текста, исследовательская процедура анализа сериалов предполагает внимательный сплошной просмотр всех серий и фиксацию законченных смысловых фрагментов. Далее выявленные фрагменты можно исследовать классическими методами анализа текстов: дискурс-анализом, контент-анализом. Понимание сериалов как текстов позволяет сослаться на идеи и аналитический инструментарий таких авторов, как М. Бахтин, Ю. Лотман. Искусствоведческий ракурс исследования отсылает к работам Я. Иоскевича, В. Куренного, К. Разлогова, С. Штейна, Г. Аристарко, Д. Эндрю и др. [Кожокару, 2021]. На основе анализа концептуальных подходов и выводов, полученных вышеперечисленными зарубежными и отечественными исследователями, авторы статьи определили методологические рамки изучения российских сериалов (мультимодальных продуктов массовой культуры), формирующих и подкрепляющих разнообразные ценностные ориентации современной молодежи.

Источники и методика исследования

Эмпирическим объектом анализа выступили наиболее популярные сериалы российского производства 2023 г. Выбор произведений 2023 г. обусловлен тем, что это был первый год после издания Указа Президента России № 809 от 9 ноября 2022 г. «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей», который выбран в качестве бенчмарка для оценки ценностного содержания продуктов массовой культуры. При этом следует сделать оговорку о том, что производственный цикл сериалов, вышедших в 2023 г., начался до издания Указа Президента России № 809 от 9 ноября 2022 г. и, следовательно, не мог быть заранее ориентирован на государственный запрос традиционных ценностей. С другой стороны, полный перечень традиционных духовно-нравственных ценностей впервые был обнародован в Указе Президента России № 400 от 2 июля 2021 г. «О стратегии национальной безопасности Российской Федерации», что позволяет поставить исследовательский вопрос о наличии или отсутствии одобряемых государством ценностей в продуктах массовой культуры.

Было проанализировано 15 сериалов общей продолжительностью 102 часа. Пул сериалов для анализа был сформирован на основании анализа рейтинга зрительских оценок «Кинопоиска», рейтинга авторов-экспертов «Кинопоиска»¹, рейтинга издания РБК². На основании места сериала в этих рейтингах был составлен сводный рейтинг топ-15 сериалов. В случае отсутствия одной из трех рейтинговых оценок расчет сводного рейтинга сериала производился на основании двух имеющихся рейтинговых оценок. Если сериалы имели равные зрительские оценки на «Кинопоиске» или получили одинаковый балл в сводном рейтинге, то они делят одно и то же место друг с другом.

¹ Лучшие российские сериалы 2023 – выбор Кинопоиск // Кинопоиск. – 2023. – Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/4008815/> (дата посещения: 17.06.2024).

² 20 лучших российских сериалов 2023 года. Самые громкие премьеры. «Фишер», «Цикадь» и, конечно, «Слово пацана» // РБК. – 2023. – Режим доступа: <https://www.rbc.ru/life/news/65858b999a79476f3d5b96d7> (дата посещения: 17.06.2024).

Таблица 1

**Список сериалов 2023 г., отобранных
для анализа на основании рейтингов**

Название сериала, продолжительность	Место в рейтинге «Кинопоиска» по оценкам авторов- экспертов	Место в рейтинге РБК	Место в рейтинге «Кинопоиска» по зрительским оценкам	Место в сводном рейтинге
Сериал «Слово пацана. Кровь на асфальте» (6 ч. 40 мин.)	1	1	1	1
Сериал «Король и шут» (10 ч. 08 мин.)	2	3	2	2
Сериал «Кибердеревня» (5 ч. 20 мин.)	3	2	3	3
Сериал «Фишер» (7 ч. 13 мин.)	6	4	4	4
Сериал «Мир, дружба, жвачка», 3 сезон (8 ч.)	9	6	4	5
Сериал «Плейлист волонтера» (6 ч.)	8	5	6	5
Сериал «Лада Голд» (6 ч.)	7	—	8	6
Сериал «Цикады» (7 ч. 15 мин.)	4	13	6	7
Сериал «Убить Риту» (6 ч. 26 мин.)	—	10	7	8
Сериал «Почка», 2 сезон (8 ч.)	-	11	9	9
Сериал «Балет» (7 ч.)	11	15	5	10
Сериал «Ласт квест» (7 ч. 40 мин.)	14	—	7	11
Сериал «Секс. До и после» (3 ч. 30 мин.)	13	—	8	11
Сериал «Разрешите обратиться» (7 ч. 15 мин.)	12	—	10	12
Сериал «Актрисы» (6 ч. 13 мин.)	10	20	11	13

Источник: составлено авторами.

Представленные произведения относятся к разным жанрам и характеризуются разными особенностями сюжета. Так, для анализа ценностного ядра российских сериалов 2023 г. были отобраны произведения в следующих жанрах: драма, криминал, фантастика, комедия, фэнтези, детектив, триллер.

Сюжеты отобранных материалов могут быть сгруппированы по основным направлениям: сериалы, сюжет, которых основан на фантастической или околофантастической реальности («Кибердеревня», «Разрешите обратиться»), с демонстрацией классических проблем межличностных отношений; биографические произведения, где в основе сюжета лежат истории реальных людей («Слово

пацана. Кровь на асфальте», «Король и Шут», «Фишер»), при этом повествование включает фрагменты художественного вымысла; сериалы с превалирующей криминальной линией сюжета – махи-нации, разборки, конкуренция («Убить Риту», «Лада Голд» «Ласт Квест»); произведения, поднимающие социальную проблематику прямо или завуалированно, говорящие про существующие проблемы в российском обществе («Плейлист волонтера», «Почка»); сериалы, раскрывающие внутренние проблемы отдельных профессиональных сфер («Балет», «Актрисы»); произведения, концентрирующиеся на особенностях и сложностях межличностных коммуникаций («Мир, дружба, жвачка», «Цикады», «Секс. До и после»). Таким образом, были отобраны сериалы разной сюжетной и смысловой направленности.

Для анализа ценностного ядра сериалов как продуктов массовой культуры был использован метод дискурс-анализа, рассматривающий дискурс как коммуникацию, основанную на общественных нормах, правилах и ценностях [Сарна, 2014, с. 89]. Авторы статьи придерживаются понимания дискурса в трактовке М.В. Ильина: «...фрагменты действительности, обладающие временной протяженностью, логикой развертывания (сюжетом) и «представляющие собой законченное сочинение, сформированное на основе организации смыслов, с использованием смыслового кода» (цит. по: [Ирхин, 2014]). Авторы используют в качестве единиц анализа дискурсивные стратегии предикации, которые наиболее близки по смыслу указанной трактовке дискурса [Reisigl, Wodak, 2016]. В сериалах дискурсивные стратегии предикации транслируются явным текстом и латентным контекстом, первый указывает на внеязыковой референт, второй апеллирует к способности зрителей в процессе интерпретации подключить ассоциации и эмоционально нагруженные коннотации.

Дискурс-анализ осуществлялся в четыре этапа. На первом этапе была изучена информация о сюжетах сериалов, размещенная на площадках онлайн-кинотеатров, а также на сайтах www.vokrug.tv, www.kino-teatr.ru. На втором этапе сериалы были полностью просмотрены с целью выявления сюжетных линий и дискурсивных стратегий. На третьем этапе происходила фиксация дискурсивных стратегий предикации, которые были выявлены в ходе просмотра произведения, фиксация осуществлялась в матрицы. Дискурсивные стратегии фиксировались как в формате цитат, которые произносились персонажами сериала, так и обобщенными исследова-

тельскими фразами в случаях, когда дискурсивная стратегия передавалась смешанным путем (вербальным и невербальным одновременно). В таблице 2 представлен фрагмент матрицы сериала «Фишер».

Таблица 2

Фрагмент матрицы сериала «Фишер»

Название произведения	Краткий обзор сюжета	Примеры дискурсивной стратегии предикации
Сериал «Фишер»	1986 год. В районе правительственных дач на Рублевском шоссе одного за другим убивают подростков. Интеллигентный следователь Валерий Козырев, его дерзкий напарник из Ростова Евгений Боков и совсем молодая следователь Наталья Добровольская начинают расследование, даже не подозревая, как сильно оно изменит судьбу каждого из них. Единственный свидетель, способный опознать маньяка, – школьник Игорь, родители которого совсем не в восторге от контактов сына с милицией	«У Бокова жена умирает от рака», «У Козырева напряженные отношения с сыном-подростком», «Добровольская – мать-одиночка, которая воспитывает темнокожую дочь, сталкивающуюся с абьюзом в школе». «Попытки поймать маньяка с угрозой для собственной жизни», «Атмосфера большого упадка накануне развала СССР: Афганские ветераны с ПТСР, спиритические сеансы надеющихся самостоятельно найти маньяка гражданских лиц, двоемыслие, обогащение спекулянтов», «Недоверие правоохранительным органам – неготовность сотрудничать и помогать, предубеждение», «У нас тут все сидели. Это ж мясокомбинат – доступ к сокровищам. Все воруют и все сидят», «Я следователь по этому делу. – Какой же вы следователь? Вы же даже не мужчина»

Источник: составлено авторами.

На четвертом этапе определялось наличие или отсутствие в дискурсивных стратегиях предикации ценностей из перечня ценностей двух множеств. В первое множество вошли ценности (17 ценностей) из Указа Президента Российской Федерации «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»: жизнь, достоинство, права и свободы человека, патриотизм, гражданственность, служение Отечеству и ответственность за его судьбу, высокие нравственные идеалы, крепкая семья, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, гуманизм, милосердие, справедливость, коллективизм, взаимопомощь и взаимоуважение, историческая память и преемственность

поколений, единство народов и России¹. Данный перечень представляет собой основной бенчмарк для анализа, поскольку отражает актуальный курс государственной политики.

Второе множество включает список ценностей (13 обобщенных ценностей), сформированный на основании информации, собранной нейросетью ChatGPT4-о на базе следующих поисковых запросов: «базовые ценности человека», «ключевые ценности человека», «какие ценности у людей существуют», «какие группы ценностей можно выделить», «перечисли все ценности человека». В данный перечень вошли следующие ценности: социальный статус; авторитет; власть, лидерство; свобода и независимость; семья, брак, дети; самореализация саморазвитие; веселье, удовольствие, развлечение; карьера, работа; сила закона, общественный порядок; нравственные качества, мораль; деньги, материальное благополучие; культура, искусство, творчество; толерантность, разнообразие; справедливость, равенство; здоровье. Использование нейросети обусловлено двумя факторами. Во-первых, второе множество может рассматриваться как оппозиционный бенчмарк, ориентированный в большей степени на постматериалистические ценности, противостоящие традиционным духовно-нравственным ценностям документов стратегического планирования. Во-вторых, интересом политологического сообщества к тестированию возможностей использования данного инновационного инструмента исследования [Виноградов, Казаринова, 2022; Авдонин, Силаева, 2023]. Некоторые ценности двух множеств формально пересекаются, но имеют разное содержание (например, «крепкая семья» и «семья, брак»; «справедливость» как социально-политическая ценность и «справедливость и равенство» как социальная-экономическая). Списки выявленных в дискурсивных стратегиях предикации ценностей каждого из двух множеств приняты за 100%, для простоты репрезентации производилось округление процентных показателей до целых чисел.

Следует указать на методологические ограничения, присутствующие проведенному исследованию. При расширении хронологии и

¹ Указ Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» // Гарант. – Режим доступа: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405579061/> (дата посещения: 17.06.2024).

количества анализируемых сериалов, включения дополнительных множеств ценностей (например, списков М. Рокича, Р. Инглхарта), методологической триангуляции (например, дополнительным применением нарративного анализа) можно повысить точность и обоснованность результатов работы. Вместе с тем в заданных авторами рамках исследования полученные результаты позволяют решить поставленные задачи.

Результаты исследования

В 15 сериалах было выявлено 464 случая трансляции ценностей из первого множества, включающего традиционные ценности. Иерархия выглядит следующим образом: взаимопомощь и взаимопочтение – 143 (31%), гражданственность – 69 (15%), жизнь – 44 (9%), милосердие – 43 (9%), гуманизм; крепкая семья – 42 (9%), справедливость – 41 (9%), служение Отчеству и ответственность за его судьбу – 40 (9%).

В проанализированных сериалах практически не выявлены следующие ценности из Указа Президента России: достоинство, права и свободы человека, патриотизм, высокие нравственные идеалы, созидательный труд, приоритет духовного над материальным, коллективизм, историческая память и преемственность поколений, единство народов России. Подобные результаты, с одной стороны, показывают, что в сериалах частично находят отражение традиционные ценности, которые лежат в основе государственной политики и определяют самобытный путь развития России. С другой стороны, перечень ценностей, которые демонстрируются в сериалах, не включают такие актуализированные в современной политической обстановке ценности, как патриотизм, историческая память, единство народов России, приоритет духовного над материальным.

В 15 сериалах было выявлено 638 случаев трансляции ценностей из второго множества, включающего ценности, предложенные нейросетью ChatGPT4-о. Иерархия выглядит следующим образом: веселье, удовольствие, развлечение – 121 (19%), социальный статус; авторитет власть, лидерство – 108 (17%), свобода и независимость – 89 (14%), самореализация саморазвитие – 83 (13%), карьера, работа – 57 (9%), семья, брак, дети; сила закона,

общественный порядок – 38 (6%), деньги, материальное благополучие; здоровье – 26 (4%), толерантность, разнообразие – 15 (2%), культура, искусство, творчество; нравственные качества, мораль – 13 (2%), справедливость, равенство – 11 (2%).

Как показывает анализ, индустрия сериалов акцентирует ценности отдыха и развлечений, социального статуса и авторитета в межличностных коммуникациях. Также акцентированы ценности, связанные с самореализацией, профессиональным и личностным развитием. Макросоциальные ценности, основанные на важности общественного, государственного, социального, представлены в меньшей степени. Можно предположить, что полученные результаты объясняются ориентацией продюсеров и сценаристов на коммерчески успешный конечный продукт.

Выводы

Проанализированная научная литература и полученные результаты эмпирического исследования 15 популярных российских сериалов 2023 г. позволяют сделать следующие выводы.

1. Сериалы в настоящее время стали одним из самых популярных и прибыльных видов массовой культуры, опирающимся на технологии стриминговых сервисов и кастомизации продукта. Сериалы представляют собой мультимодальный продукт, который изучается представителями разных научных дисциплин со своими собственными предметными ракурсами и исследовательской оптикой. Базируясь на понимании материала сериалов как кинотекста, целесообразно применять для исследования ценностного содержания сериалов метод дискурс-анализа.

2. Сериалы для современной российской молодежи играют роль механизма формирования и подкрепления ценностей. Исследователи отмечают, что сериалы оказывают влияние на выбор героев времени, формирование моделей поведения и коммуникации, самоопределение идентичности, популяризируют знания по общественным, гуманитарным, естественным наукам, способствуют профессиональной ориентации. Отличительной чертой сериалов как механизма социализации и ценностной ориентации является развлекательная форма подачи материала, что позволяет оказывать

косвенное, подсознательное влияние через трансляцию определенных дискурсов.

3. Наиболее популярные российские сериалы 2023 г. в своем содержании преимущественно не отражают ценности, упоминаемые в Указе Президента России о традиционных ценностях. Проанализированные популярные российские сериалы, являющиеся механизмами социализации молодежи, не могут быть квалифицированы как пропагандистские / агитационные продукты для распространения традиционных ценностей. Это объясняется тем, что основной целью производства сериалов является получение прибыли, продюсеры ориентируются на максимальную монетизацию сюжета, актерского состава, актуальных трендов и только во вторую очередь учитывают ценностные ориентиры государства.

Анализ сериалов с точки зрения более широкого пула ценностей выявил доминирование постматериалистических ценностей «удовольствия и развлечений», «социального статуса», «лидерства», «самореализации и саморазвития». Данные ценности ориентированы в большей степени на частную жизнь и индивида, который заинтересован в собственном развитии и удовлетворении личных интересов в рамках локального статусно и нормативно конгруэнтного ему сообщества, не готового вовлекаться в социально-политические процессы мезо- и макроуровня.

4. Проанализированные сериалы концентрируются на существующих проблемах российского общества, художественно интерпретируют настоящее и недавнее прошлое. Авторы полагают, что большинство сериалов следуют тенденции демонстрации крайностей, девиаций, конфликтов, трагедий, что в совокупности с техникой открытого финала (без счастливого конца, победы добра над злом и т.п.) не закрепляет нормативно одобряемые социумом ценности и модели поведения. Большинство проанализированных российских сериалов ставят социальные проблемы, но не предлагают путей их решения.

В целом можно утверждать, что российская индустрия сериалов является в настоящее время в большей степени потенциальным и перспективным каналом распространения ценностных конструктов для решения тактических и стратегических задач политики.

S.V. Rastorguev, M.A. Davydova*
Russian TV series as mechanisms
for the formation and reinforcement of youth values¹

Abstract. Modern TV series are a multimodal product of popular culture and are studied by various scientific disciplines. Through the broadcasting of discourses, a variety of values are formed and reinforced among the audience. Using the method of discourse analysis, 15 of the highest-rated Russian TV series of 2023 were studied in order to identify discourses that convey values. The article revealed traditional spiritual values from the Decree of the President of Russia and a broader list of values proposed by the ChatGPT4-o neural network. The authors conclude that the top Russian TV series of 2023 mostly do not reflect the values mentioned in the Decree of the President of Russia on traditional values. To a greater extent, the series broadcast the values of “pleasure and entertainment”, “social status”, “leadership”, “self-realization and self-development”. The authors explain the conclusion obtained by the commercial orientation of the TV series industry. Thus, the mechanism of formation and reinforcement of the values of the TV series industry is focused more on the private life of an individual who does not seek to participate in the socio-political processes of the meso- and macro-levels. The focus on entertainment and an open ending to a certain extent reduces the effect of broadcasting values and behaviors that are normatively approved by society. In the future, the state can use the means of cultural policy to use the channel of the TV series industry to form target frames.

Keywords: mass culture; TV series industry; discourses; traditional values; political socialization; Russian youth.

For citations: Rastorguev S.V., Davydova M.A. Russian TV series as mechanisms for the formation and reinforcement of youth values. *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 98–120. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.04>

References

- Avdonin V. S., Silaeva V.L. New generation neural networks in the context of artificial intelligence technologies, philosophy and socio-political sciences. *Political science (RU)*. 2023, N 4, P. 127–154. DOI: <https://doi.org/10.31249/poln/2023.04.05> (In Russ.)
- Akopov A.Z. *Television series of the beginning of the 21st century in twenty traditions of Russian film dramaturgy*: author's abstract. diss. ...cand. art history: 17.00.03. Moscow, 2011, 29 p. (In Russ.)

* **Rastorguev Sergey**, Financial University under the Government of the Russian Federation (Moscow, Russia), e-mail: SRastorguev@fa.ru; **Davydova Maria**, Financial University under the Government of the Russian Federation (Moscow, Russia), e-mail: madavydova@fa.ru

¹ The article was prepared based on the results of research carried out at the expense of budget funds under the state assignment of the Financial University

- Artamonov D.S., Grishechkina N.V. Medical discourse in social movies as a means of broadcasting the normativity. *Logos et Praxis*. 2023, Vol. 22, N 1, P. 26–34. DOI: <https://doi.org/10.15688/lp.jvolsu.2023.1.4> (In Russ.)
- Bateman J., Schmidt K.H. *Multimodal film analysis: how films mean*. New York: Routledge, 2012, 338 p.
- Belenky Yu.M. *The formation of genres of domestic TV series: the initial stage of the formation of the modern structure of television broadcasting: abstract of thesis. diss. ...cand. art history*: 17.00.03. Moscow, 2012, 30 p. (In Russ.)
- Bart R. *The third sense*. Moscow: Ad Marginem Press, 2015, 104 p. (In Russ.)
- Benshoff H. *Film and television analysis: An introduction to methods, theories, and approaches*. London: Routledge, 2015, 332 p.
- Baudrillard J. *Temptation*. Moscow: Ad Marginem, 2000, 318 p. (In Russ.)
- Bordwell D., Thompson K. *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw Hill, 2008, 505 p.
- Bugaeva L.D. The soviet past on the post-soviet screen. *Vestnik of Saint Petersburg University. Arts*. 2022, Vol. 12, N 2, P. 243–258. DOI: <https://doi.org/10.21638/spbu15.2022.202> (In Russ.)
- Dubrov V.L. Russian core spiritual and moral values – peculiarities of representation in audiovisual content. *Social and humanitarian knowledge*. 2022, N 1, P. 204–215. (In Russ.)
- Eco U. *The Limits of Interpretation*. Bloomington: Indiana university press, 1994. 295 p.
- Efremova V.N. All-Russian holidays as symbolic markers of political changes: their role and significance in the promotion of traditional values in modern Russia. *Political science (RU)*. 2023, N 2, P. 114–139. DOI: <https://doi.org/10.31249/poln/2023.02.05> (In Russ.)
- Irkhin Yu.V. Discourse analysis: essence, approaches, methodology, design. *Social and humanitarian knowledge*. 2014, N 4, P. 128–143. (In Russ.)
- Kazantsev D.A. Escape from politics: is there a future for youth political protests in Siberia and the Far East? *RUDN journal of political science*. 2022, Vol. 24, N 4, P. 904–917. DOI: <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2022-24-4-904-917> (In Russ.)
- Kharichev A.D., Shutov A. Yu., Polosin A.V., Sokolova E. N. Perception of basic values, factors and structures of socio-historical development of Russia (based on research and approbation). *Journal of political research*. 2022, Vol. 6, N 3, P. 16–17. DOI: <https://doi.org/10.12737/2587-6295-2022-6-3-9-19> (In Russ.)
- Khitrov A. “Mad Men” and the conventions of social norms. *LOGOS*. 2013, N 3, P. 118–138. (In Russ.)
- Kicherova M.N., Borodkina A.A. The role of TV series in the life of young people. *Tyumen State University Herald. Social, economic, and law research*. 2023, N 9 (3), P. 68–88. DOI: <https://doi.org/10.21684/2411-7897-2023-9-3-68-88> (In Russ.)
- Kislova L.S., Ratsen T.N., Dracheva S.O. TV series in a big city: geo-poetics of telenovelas 1980s-2020s. *Nauchnyi dialog*. 2023, N 12 (10), P. 166–191. DOI: <https://doi.org/10.24224/2227-1295-2023-12-10-166-191> (In Russ.)
- Kislova L.S., Vetoshkina M.A. TV series as a social project in modern mass discourse: national specifications. *Tyumen State University Herald. Humanities research*.

- Humanitates*. 2021, Vol. 7, N 1 (25), P. 80–105. DOI: <https://doi.org/10.21684/2411-197x-2021-7-1-80-105> (In Russ.)
- Korte H. *An introduction to systematic film analysis*. Moscow: HSE, 2018, 360 p. (In Russ.)
- Koryakovtseva O.A. State and youth: problems of civil interaction. *Social and political researches*. 2022, N 3 (16), P. 20–32. DOI: <https://doi.org/10.20323/2658-428x-2022-3-16-20-32> (In Russ.)
- Kozhokaru T.I. On the methodology of film analysis. *Art&Cult*. 2021, N 4(44), P. 118–148. (In Russ.)
- Kudrina L.V. TV series as a media text: problematic aspects. *Mediascope*. 2022, N 3–4. Mode of access: <http://www.mediascope.ru/2777> (accessed: 28.08.2024) (In Russ.)
- Kuznetsov I.I., Kulikova E.V., Petrova I.V. The space of heroes in the minds of Russian youth: variety of offers and unclear preferences. *Political science (RU)*. 2023, N 2, P. 179–202. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2023.02.08> (In Russ.)
- Liu S. TV series as a value barometer of image media. *Litera*. 2022, N 11, P. 83–94. DOI: <https://doi.org/10.25136/2409-8698.2022.11.39077> (In Russ.)
- Metz K. *An imaginary signifier. Psychoanalysis and cinema*. Saint Petersburg: Publishing House of Europe University in St. Petersburg, 2013, 334 p. (In Russ.)
- Mishchenko A.N., Nakhimova E.A., Segal N.A. Linguistic representation of a policeman (based on the materials of the 20th–21st centuries). *Political linguistics*. 2022, N 3 (93), P. 39–48. (In Russ.)
- Mukhortov D.S., Strelets I.E. Problems of forming social values in student youth (survey results). *Political science (RU)*. 2023, N 4, P. 186–203. DOI: <https://doi.org/10.31249/poln/2023.04.07> (In Russ.)
- Normanskaya A.V. *Value aspects of texts of modern mass culture: on the material of mass literature and television series*: diss... cand. cultural studies: 24.00.01. Simferopol, 2017, 180 p. (In Russ.)
- Orestova V., Tkachenko D. Cinema preferences and ideas about superheroes as a reflection of the needs of a modern young man in conditions of transitivity. *Psychological research*. 2018, N 11 (61). DOI: <https://doi.org/10.54359/ps.v11i61.263> (In Russ.)
- Paksiutov G.D. The impact of streaming on the film industry and soft power strategies in China, South Korea and Japan. *Polis. Political studies*. 2023, N 2, P. 41–53. DOI: <https://doi.org/10.17976/jpps/2023.02.04> (In Russ.)
- Parkhomenko A.Ya., Kononov I.V. What Walter White afraid? Structural features of the main conflict of the series “Breaking Bad”. *Art&cult*. 2019, N 35 (3), P. 114–129. (In Russ.)
- Parkhomenko A.Ya. Serial culture in the context of aesthetic and functional guidelines of our time. *Telekinet*. 2018, N 3(4), P. 6–12. (In Russ.)
- Penner R.V. *The phenomenon of modern TV series in the context of discourses about human freedom*: diss... cand. Phil. Sciences: 09.00.13. Chelyabinsk, 2015, 175 p. (In Russ.)
- Persson P. *Understanding cinema: a psychological theory of moving imagery*. Cambridge: Cambridge university press, 2003, 296 p.

- Popova O.V., Grishin N.V. Political identity of Russian youth in self-assessments and experts' assessments. *Political science (RU)*. 2023, N 2, P. 140–162. DOI: <https://doi.org/10.31249/poln/2023.02.06> (In Russ.)
- Rapoport E. The logic of TV series. *LOGOS*. 2013, N 3, P. 21–36. (In Russ.)
- Reisigl M., Wodak R. The discourse-historical approach (DHA). In *Methods of Critical Discourse Studies*. 3rd ed. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington DC: Sage, 2016, 121 p.
- Salt B. *Film style and technology: history and analysis*. London: Starword, 2009, 453 p.
- Samarin Ya.V. The discourse of patriotism in a modern American mass culture: The case of “Watchmen” TV series. *Political expertise: POLITEX*. 2021, Vol. 17, N 1, P. 28–38. DOI: <https://doi.org/10.21638/spbu23.2021.103> (In Russ.)
- Sarna A.Ya. Content analysis in new media research. *Bulletin of Volgograd State University. Series 7. Philosophy*. 2014, N 3, P. 88–98. (In Russ.)
- Selezneva A.V., Azarnova A.A. “Birth of a citizen”: political and psychological analysis of Russian high school students' civic consciousness. *Polis. Political studies*. 2020, N 5, P. 101–113. DOI: <https://doi.org/10.17976/jpps/2020.05.08> (In Russ.)
- Stam R. *Film and theory: an anthology*. Oxford: John Wiley and Sons Ltd, 2000, 880 p.
- Stein S.Yu. *Theoretical foundations of art forms based on the phenomenon of automatic fixation. Textbook*. Moscow: Institute of cinema and television, 2019, 116 p. (In Russ.)
- Talanov S.L. The influence of the reference person (group) on the protest mood of students. *Social and political researches*. 2020, N 2 (7), P. 32–47. DOI: <https://doi.org/10.20323/2658-428x-2020-2-7-32-47> (In Russ.)
- Tikhonova S.V. How cinema changes social reality: the social impact entertainment. *Izvestiya of Saratov University. Philosophy. Psychology. Pedagogy*. 2022, Vol. 22, N 2, P. 170–175. DOI: <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2022-22-2-170-175> (In Russ.)
- Titov V.V. On the creation of the national identity of Russian youth in the digital age. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Filosofiya, sotsiologiya, politologiya*. 2020, N 57, P. 257–264. DOI: <https://doi.org/10.17223/1998863x/57/24> (In Russ.)
- Vinogradov M.Yu., Kazarinova D.B. The tool of “philosophical questioning”: CHAT GPT and other models of artificial intelligence in political theory, methodology and applied research. *Comparative politics*. 2022, Vol. 13, N 3, P. 130–139. DOI: <https://doi.org/10.24833/2221-3279-2022-3-13-130-139>. (In Russ.)
- Zaitseva S.A. *The genre of a television series as a cultural text: diss... candidate of philosophical sciences: 24.00.01*. Moscow, 2001, 151 p. (In Russ.)
- Zizek S. *The art of the ridiculous sublime. About David Lynch's film “Highway to nowhere”*. Moscow: Publishing house “Europe”, 2011, 168 p. (In Russ.)
- Zizek S. *The pervert's movie guide. Cinema, philosophy, ideology*. Moscow: Gonzo, 2021, 480 p. (In Russ.)
- Zubok Yu.A., Chuprov V.I. Life values in the cultural space of the Russian youth. *Research result. Sociology and management*. 2018, Vol. 4, N 3, P. 3–13. DOI: <https://doi.org/10.18413/2408-9338-2018-4-3-0-1> (In Russ.)

Литература на русском языке

- Авдонин В.С., Силаева В.Л.* Нейросети нового поколения в контексте технологий искусственного интеллекта, философии и социально-политических наук // Политическая наука. – 2023. – № 4. – С. 127–154. – DOI: <https://doi.org/10.31249/poln/2023.04.05>
- Акопов А.З.* Телесериал начала XXI века в контексте традиций отечественной кинодраматургии: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. – М., 2011. – 29 с.
- Артамонов Д.С., Гришечкина Н.В.* Медицинская тема в социальном кино как средство транслирования нормативности // Logos et Praxis. – 2023. – Т. 22, № 1. – С. 26–34. – DOI: <https://doi.org/10.15688/lp.jvolsu.2023.1.4>
- Беленький Ю.М.* Становление жанров отечественных сериалов: начальный этап формирования современной структуры телевидения: автореф. дис. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. – М., 2012. – 30 с.
- Барт Р.* Третий смысл. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2015. – 104 с.
- Бодрийяр Ж.* Соблазн. – М.: Ад Marginem, 2000. – 318 с.
- Бугаева Л.Д.* Советское прошлое на постсоветском телеэкране // Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение. – 2022. – Т. 12, № 2. – С. 243–258. – DOI: <https://doi.org/10.21638/spbu15.2022.202>
- Виноградов М.Ю., Казаринова Д.Б.* Инструмент «философского вопрошания»: CHAT GPT и другие модели искусственного интеллекта в политической теории, методологии и прикладных исследованиях // Сравнительная политика. – 2022. – Т. 13, № 3. – С. 130–139. – DOI: <https://doi.org/10.24833/2221-3279-2022-3-13-130-139>
- Восприятие базовых ценностей, факторов и структур социально-исторического развития России (по материалам исследований и апробации) / *А.Д. Харичев, А.Ю. Шутов, А.В. Полосин, Е.Н. Соколова* // Журнал политических исследований. – 2022. – Т. 6, № 3. – С. 16–17. – DOI: <https://doi.org/10.12737/2587-6295-2022-6-3-9-19>
- Дубровин В.Л.* Традиционные российские духовно-нравственные ценности и некоторые особенности их отображения в аудиовизуальном контенте // Социально-гуманитарные знания. – 2022. – № 1. – С. 204–215.
- Ефремова В.Н.* Общероссийские праздники как символические маркеры политических изменений: их роль и значение в пропаганде традиционных ценностей в современной России // Политическая наука. – 2023. – № 2. – С. 114–139. – DOI: <https://doi.org/10.31249/poln/2023.02.05>
- Жижек С.* Искусство смешного возвышенного. О фильме Дэвида Линча «Шоссе в никуда». – М.: Издательство «Европа», 2011. – 168 с.
- Жижек С.* Киногид извращенца. Кино, философия, идеология. – М.: Гонзо, 2021. – 480 с.
- Зайцева С.А.* Жанр телевизионного сериала как культурный текст: дис. ... канд. философских наук: 24.00.01. – М., 2001. – 151 с.
- Зубок Ю.А., Чуров В.И.* Смысложизненные ценности в культурном пространстве российской молодежи // Научный результат. Социология и управление. – 2018. – Т. 4, № 3. – С. 3–13. – DOI: <https://doi.org/10.18413/2408-9338-2018-4-3-0-1>

- Ирхин Ю.В. Дискурс-анализ: сущность, подходы, методология, проектирование // Социально-гуманитарные знания. – 2014. – № 4. – С. 128–143.
- Казанцев Д.А. Бегство от политики: есть ли будущее у молодежного политического протеста в Сибири и на Дальнем Востоке? // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Политология. – 2022. – Т. 24, № 4. – С. 904–917. – DOI: <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2022-24-4-904-917>
- Кислова Л.С., Ветошкина М.А. Телесериал как социальный проект в современном массовом дискурсе: национальная специфика // Вестник Тюменского государственного университета. Гуманитарные исследования. Humanitates. – 2021. – Т. 7, № 1 (25). – С. 80–105. – DOI: <https://doi.org/10.21684/2411-197x-2021-7-1-80-105>
- Кислова Л.С., Рацен Т.Н., Драчева С.О. Сериал в большом городе: геопоэтика теленовеллы 1980–2020-х годов // Научный диалог. – 2023. – Т. 12, № 10. – С. 166–191. – DOI: <https://doi.org/10.24224/2227-1295-2023-12-10-166-191>
- Кичерова М.Н., Бородкина А.А. Роль сериалов в жизни молодежи // Вестник Тюменского государственного университета. Социально-экономические и правовые исследования. – 2023. – Т. 9, № 3. – С. 68–88. – DOI: <https://doi.org/10.21684/2411-7897-2023-9-3-68-88>
- Кожокару Т.И. К вопросу о методологии анализа фильма // Артикульт. – 2021. – № 4 (44). – С. 118–148.
- Корте Г. Введение в системный киноанализ. – М.: Издательский дом Высшей школы экономики, 2018. – 360 с.
- Коряковцева О.А. Государство и молодежь: проблемы гражданского взаимодействия // Социально-политические исследования. – 2022. – № 3 (16). – С. 20–32. – DOI: <https://doi.org/10.20323/2658-428x-2022-3-16-20-32>
- Кудрина Л.В. Сериал как медиатекст: проблемные аспекты // Медиаскоп. – 2022. – Вып. 3–4. – Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/2777> (дата посещения: 29.08.2024).
- Кузнецов И.И., Куликова Е.В., Петрова Ю.В. Пространство героев в сознании российской молодежи: разнообразие предложений при неясных предпочтениях // Политическая наука. – 2023. – № 2. – С. 179–202. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2023.02.08>
- Лю С. Телесериал как ценностный барометр имиджевой медиаобразности // Litera. – 2022. – № 11. – С. 83–94. – DOI: <https://doi.org/10.25136/2409-8698.2022.11.39077>
- Метц К. Воображаемое означающее. Психоанализ и кино. – СПб.: Изд-во Европ. ун-та в Санкт-Петербурге, 2013. – 334 с.
- Мищенко А.Н., Нахимова Е.А., Сегал Н.А. Языковой портрет полицейского (по материалам кинофильмов XX–XXI вв.) // Политическая лингвистика. – 2022. – № 3 (93). – С. 39–48.
- Мухортов Д.С., Стрелец И.Э. Проблемы формирования созидательных ценностей студенческой молодежи (итоги опроса) // Политическая наука. – 2023. – № 4. – С. 186–203. – DOI: <https://doi.org/10.31249/poln/2023.04.07>
- Норманская А.В. Ценностные аспекты текстов современной массовой культуры: на материале массовой литературы и телевизионных сериалов: дис. ... канд. культурологии: 24.00.01. – Симферополь, 2017. – 180 с.

- Орестова В., Ткаченко Д. Кинопредпочтения и представления о супергероях как отражение потребностей современного молодого человека в условиях транзитивности // Психологические исследования. – 2018. – № 11 (61). – DOI: <https://doi.org/10.54359/ps.v11i61.263>
- Пакзатов Г.Д. Влияние стриминговых сервисов на киноиндустрию и стратегии мягкой силы Китая, Южной Кореи и Японии // Полис. Политические исследования. – 2023. – № 2. – С. 41–53. – DOI: <https://doi.org/10.17976/jpps/2023.02.04>
- Пархоменко А.А., Кононов И.В. Чего боится Уолтер Уайт? Драматические конфликты и мотивации в сериале «Во все тяжкие» // Артикульт. – 2019. – № 35 (3). – С. 114–129.
- Пархоменко Я.А. Сериальная культура в контексте эстетических и функциональных ориентиров современности // Телекинет. – 2018. – № 3 (4). – С. 6–12.
- Пеннер Р.В. Феномен современного сериала в контексте дискурсов о свободе человека: дис. ... канд. фил. наук: 09.00.13. – Челябинск, 2015. – 175 с.
- Попова О.В., Гришин Н.В. Политическая идентичность российской молодежи в самооценках и оценках экспертов // Политическая наука. – 2023. – № 2. – С. 140–162. – DOI: <https://doi.org/10.31249/poln/2023.02.06>
- Рапопорт Е. Логика сериала // ЛОГОС. – 2013. – № 3. – С. 21–36.
- Самарин Я.В. Дискурс патриотизма в современной американской массовой культуре на примере сериала «Хранители» // Политическая экспертиза: ПОЛИТЭК. – 2021. – Т. 17, № 1. – С. 28–38. – DOI: <https://doi.org/10.21638/spbu23.2021.103>
- Сарна А.А. Анализ контента в исследовании новых медиа // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 7. Философия. – 2014. – № 3. – С. 88–98.
- Селезнева А.В., Азарнова А.А. «Рождение гражданина»: политико-психологический анализ гражданственности российских старшеклассников // Полис. Политические исследования. – 2020. – № 5. – С. 101–113. – DOI: <https://doi.org/10.17976/jpps/2020.05.08>
- Таланов С.Л. Влияние референтной личности (группы) на протестные настроения студенческой молодежи // Социально-политические исследования. – 2020. – № 2 (7). – С. 32–47. – DOI: <https://doi.org/10.20323/2658-428x-2020-2-7-32-47>
- Титов В.В. К вопросу о конструировании национально-гражданской идентичности российской молодежи в цифровую эпоху // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. – 2020. – № 57. – С. 257–264. – DOI: <https://doi.org/10.17223/1998863x/57/24>
- Тихонова С.В. Как кино меняет социальную реальность: the social impact entertainment // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. – 2022. – Т. 22, Вып. 2. – С. 170–175. – DOI: <https://doi.org/10.18500/1819-7671-2022-22-2-170-175>
- Хитров А. «Безумцы» и условность социальных норм // ЛОГОС. – 2013. – № 3. – С. 118–138.
- Штейн С.Ю. Теоретические основы форм искусства, базирующихся на феномене автоматической фиксации: учебное пособие. – М.: Институт кино и телевидения, 2019. – 116 с.

РАКУРСЫ

Я.Ю. ШАШКОВА, Д.А. КАЗАНЦЕВ, Д.А. КАЧУСОВ*

ВОСПРИЯТИЕ ВОЙНЫ И МИРА МОЛОДЫМИ РОССИЙСКИМИ ГЕЙМЕРАМИ НА ФОНЕ СВО¹

Аннотация. Социализация современной молодежи в значительной степени связана с развлекательным контентом (видеоигры, социальные медиа и др.). В данной статье проводится анализ обзоров и комментариев молодых геймеров на платформе Steam, затрагивающих общественно-политическую тематику. Исследование направлено на выявление особенностей дискурса российской молодежи по проблеме «войны и мира» и темы СВО, отраженных в отзывах о компьютерных играх. Применяя возможности BERT-модели, обученной на более чем 10 тысячах текстовых обзоров, авторы приходят к выводу о наличии размежевания молодежного игрового сообщества относительно СВО и силового способа решения конфликтов на «милитаристов» и «антимилитаристов». Первые отличаются более молодым возрастом, уверенностью в необходимости и легитимности военных действий, «виртуальным соучастием» в них, риторикой патриотизма и поддержкой СВО, выраженной в Z-символике, антизападных и антиукраинских

* **Шашкова Ярослава Юрьевна**, доктор политических наук, профессор кафедры философии и политологии института гуманитарных наук, Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия), e-mail: yashashkova@mail.ru; **Казанцев Дмитрий Анатольевич**, старший преподаватель кафедры философии и политологии института гуманитарных наук, Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия), e-mail: dimkazanchev@mail.ru; **Качусов Дмитрий Анатольевич**, кандидат политических наук, доцент кафедры философии и политологии института гуманитарных наук, Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия), e-mail: dmitrij.kachusov@mail.ru

¹ Исследование выполнено при финансовой поддержке РНФ в рамках научного проекта № 24-28-01584 «Политическая социализация российской молодежи в контексте трансформации ее коммуникативных стратегий».

DOI: 10.31249/poln/2024.04.05

лозунгах. «Антимилитаристы» принадлежат к старшей группе молодежи, акцентируют внимание на издержках войн и их негативном влиянии на обычного человека, и, в отличие от «милитаристов», оценивают видеоигры в качестве проводников ценностей гуманизма и пацифизма.

Авторами установлено, что в процессе киберсоциализации посредством компьютерных игр политическая идентичность молодых людей формируется под действием ряда факторов и представляется мультимодальным явлением. Игровые предпочтения индивида и его коммуникация с геймерским сообществом осуществляется через призму жизненного опыта, формируя определенного рода эхо-камеры, которые состоят из объединения единомышленников с похожим бэкграундом. Постоянное столкновение молодежи с «повесткой дня» привносит в сферу видеоигр новые интерпретации, идеи и смыслы, что в конечном счете порождает определенную синергию персонального и коллективного в идентичности молодого человека.

Ключевые слова: политическая социализация; киберсоциализация; компьютерные игры; молодежь; война и мир; СВО; нейросети; политические ценности и установки.

Для цитирования: Шашкова Я.Ю., Казанцев Д.А., Качусов Д.А. Восприятие войны и мира молодыми российскими геймерами на фоне СВО // Политическая наука. – 2024. – № 4. – С. 121–145. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.05>

Введение

Современная молодежь большую часть своей жизни проводит в виртуальной среде, приобретая коммуникативные, образовательные и социальные компетенции при активном использовании информационных каналов (мессенджеров, социальных сетей, интерактивных игровых платформ, видеохостингов и др.), и характеризуется как поколение «цифровых аборигенов» [Prensky, 2001]. Молодой человек эпохи digital пребывает в «смешанной офлайн / онлайн-реальности» [Солдатова, 2018], которая в значительной мере определяет особенности его социализации, также принимающей цифровую форму. Согласно справедливому, на наш взгляд, определению Г.У. Солдатовой, под киберсоциализацией следует понимать опосредованный всеми «доступными цифровыми технологиями процесс овладения и присвоения человеком социального опыта, приобретаемого в онлайн-контекстах, воспроизводства этого опыта в смешанной офлайн / онлайн-реальности и формирующего его цифровую личность как часть реальной личности» [Солдатова, 2018, с. 76]. Всемирная паутина дает молодежи возможность «апробировать себя в разных ролях и присоединиться

к конкретным сообществам...» [Роль личностных особенностей подростков..., 2018, с. 5], изменяя саму структуру процесса социализации. Интернет позволяет «не только “впитывать” транслируемые модели поведения, но и обмениваться этими моделями с другими посредством виртуальных технологий и опосредованных средств коммуникации» [Айсина, Нестерова, 2019, с. 48].

Цель настоящей статьи – выявить особенности восприятия российскими молодыми геймерами проблемы «войны и мира», степень влияния на них специальной военной операции (далее – СВО). В связи с этим задачами выступают: достижения анализ литературы о роли компьютерных игр в формировании сознания и поведения молодежи, определение потенциала нейросетей в изучении «эффектов игрока», характеристика на примере игрового сообщества в Steam содержания и аргументации позиций молодых российских геймеров по вопросу «войны и мира».

Анализ научной литературы по теме исследования

Обсуждаемая в статье проблема тесно связана с таким важным аспектом цифровой или киберсоциализации, как геймификация – использование приемов «игрового мышления с целью коррективки человеческого поведения за счет создания благоприятного эмоционального фона» [Ветушинский, 2020, с. 14]. Необходимо оговориться, что научное сообщество выделяет два аспекта геймификации. В первом она рассматривается как инструмент целенаправленной социализации и связана с разработкой специализированных игр или приспособлением уже имеющихся к образовательным, воспитательным и иным задачам обучения [Wagner, 2019; Асташова, Бондырева, Попова, 2023; Полякова, 2024], ведущих к трансформации жизненных стратегий и моделей социальной адаптации юных индивидов. Во втором, актуальном для данной статьи, геймификация подразумевает применение компьютерных игр для реализации социальных ролей и переживания социального опыта. В этом случае геймеры используют игры, зачастую многопользовательские, для расширения реальных отношений, знакомства с новыми людьми, самопрезентации [Williams et al., 2006; Cermak-Sassenrath, 2018, Bevc, 2010], обсуждая общественно-политические темы в неполитических сегментах вирту-

ального пространства [Munson, Resnick, 2011; Rajadesingan et al., 2021].

С развитием индустрии производства видеоигр и компьютерной графики разработчики интерактивных развлечений, пользуясь богатым арсеналом художественных средств и приемов, уже к концу 1990-х годов научились передавать через экран монитора сложные нарративы, влияющие на мировоззрение не только молодых, но и взрослых людей, внося тем самым существенный вклад в дискуссию о способности игр осуществлять социализацию человека [Murray, 1997; Jenkins, 2006].

Данный период стал новой вехой для *game studies* – временем появления ключевых подходов, позднее названных нарратологией и людологией, между которыми шел ожесточенный академический спор о природе игр [Murray, 2005]. В это время возник ряд новых концепций, включая, например, процедурную риторику. И несмотря на то что нарратология фокусируется на повествовательных элементах контента [Kapell, 2015; Green, 2018; Jarvis, 2019], людология указывает на значимость игровых механик [Jesper, 2003; Consalvo, 2009; Frasca, 2013], а процедурная риторика исследует, как правила игры и процедуры убедительно передают идеи [Bogost, 2006; Bogost, 2010; Hayden, 2017], научным сообществом признается, что и нарративы, и игровые механики, и процедуры выступают трансмедийным явлением. Все они играют важную роль в формировании сознания человека, предлагая геймеру различные способы осмысления и анализа социальных и политических процессов. Одним из них, по мнению Я. Богоста, является симуляция как «разрыв между основанным на правилах представлением исходной системы и субъективностью пользователя» [Bogost, 2006, p. 106]. Влияя на игрока, она может порождать у него «симуляционную лихорадку» [Bogost, 2006]: осознание субъектом, что симуляция не в полной мере соответствует действительности [Schoppmeier, 2020], вызывает в нем когнитивный диссонанс и негативную реакцию на моделируемые видеоигрой обстоятельства. В определенном смысле Я. Богост, что важно для нас, апеллирует к объективной идентичности игрока, полученной им в ходе социализации, в которой возникает конфронтация «между тем, что происходит в игре, с проблемами реального мира и доминирующими в культуре способами их решения» [Bourgonjon et al. 2011, с. 98], а ценности и установки актора сталкиваются с

заложенными в игру идеями [Bogost, 2006], провоцируя не только обсуждение правил игры, но и протест или отказ от них [Taylor, 2006 a, Taylor 2006 b; Taylor, 2009; Flanagan, 2009]. Так видеоигры становятся не столько методом познания действующих социальных и политических институтов, сколько способом бросить им вызов средствами, отличными от традиционной массовой культуры [Castronova, 2005; Nakamura, 2009; Taylor, 2009].

Отдельные авторы, рассматривая роль компьютерных игр в политической социализации молодежи, отмечают присутствие «эффектов игрока» – просоциального и образовательного воздействия на мировоззрение геймера [Bevc, 2010]. Так как видеоигры влияют на политические ценности и установки человека, прибегая к увлекательному и драматургическому нарративу, они способны изменять его политические взгляды [Robertson, 2022] или углублять текущие политические представления [Wagner, 2019], становиться отправной точкой для новых способов мышления о социальной организации общества, формировать политические интересы и протестное сознание [Макгонигал, 2018]. Также выступая в качестве развивающих практик и конструирования собственного политического Я [Dishon, Kafai, 2019], они задают рамки для восприятия человеком правового, исторического и политического пространства [Shaw, Sharp, 2013; Newbery-Jones, 2015; Metzger, Paxton, 2016; Белов, 2021]. Игровой опыт может содействовать получению молодежью в процессе межличностных коммуникаций социальных и политических знаний и навыков [Dalisay et al., 2021], решению совместных проблем в игре [Steinkuehler, Duncan, 2008; Dishon, Kafai, 2019], стимулировать публичные дебаты [Battista, 2023]. При этом, как обоснованно указывают авторы, возникающие в процессе игры дискуссии геймеров о политике зачастую происходят не целенаправленно, а стихийно и создают сквозной политический дискурс [Hampton, Shin, Lu, 2016], свидетельствующий о том, что геймеры активно развивают социальные взаимодействия и накапливают игровой социальный капитал, который, в свою очередь, может стать фундаментом как политического капитала, так и гражданского развития и активности [Williams et al., 2006; Mahnic, 2014; Molyneux, Vasudevan, Zúñiga, 2015; Wagner, 2019].

Иной точки зрения относительно связи между игрой и политическим участием придерживается Д. Чермак-Сассенрат, утверждая, что внутриигровой активизм начинается с активизма повсе-

дневности, при котором игрок переносит элементы своей идентичности из реального в виртуальное, эвристически трансформируя первоначальное содержание контента [Cermak-Sassenrath, 2018]. Нередко видеоигры становятся инструментом политического маркетинга, предвыборной и партийной агитации, политической сатиры и карикатуры, целенаправленной политической рекламы и пропаганды [Bossetta, 2019; Baltezarevic et al., 2019], преобразования традиционных ценностей в постматериальные, где свобода и автономия являются маркером продемократической [Mahnic, 2014; Sou, 2017; Torres-Toukoumidis et al., 2023] или патриотической [Мальцева, Федотов, Каминский 2023; Барановский, 2023] социализации.

В то же время компьютерные игры часто подвергаются критике за изображение и поощрение насильственных действий, которые могут оказывать значительное влияние на взгляды игроков, подкреплять определенные политические нарративы и подходы к решению социальных и политических конфликтов. Дискурс насилия сопровождает индустрию геймдева с момента ее зарождения, вызывая ожесточенные дискуссии, непрекращающиеся до сих пор. Однако серьезные исследования на тему жестокости, «войны и мира» в играх, ученые начали проводить только в 1990-е годы [Ferguson, 2007; Breuer, 2015; Ferguson, Colwell, Meaner, 2016; Макгонигал., 2018; Wagner, 2019]. Анализ поведения геймеров показал, что современные игры имеют техническую возможность обеспечить чувство присутствия (реалистичная графика, достоверная симуляция поведения NPC и др.), повышая уровень вовлеченности, обеспечивая эмоциональную реакцию, тем не менее устойчивой связи между геймингом и уровнем агрессии выявлено не было [James, 2007; Ferguson, 2015; Przybylski, Weinstein 2019].

Еще один объект критики видеоигр – политическая ангажированность и возможность их использования акторами политики (государствами, террористическими организациями и др.) для достижения своих, как правило, агитационно-пропагандистских целей [Schulzke, 2013; Schulzke, 2014]. Подобная предвзятость сюжета, по мнению исследователей, наиболее заметна в играх, посвященных войнам и вооруженным конфликтам, например в популярных шутерах серий Call of Duty, Tom Clancy's Splinter Cell и др. Для них характерно приписывание США решающей роли в изображенных событиях, оценка действий их армии и военно-политического

руководства как обоснованных и оправданных [Верч, 2019; Белов, 2023], позиционирование условного Ближнего Востока как места постоянной войны и источника угроз, в связи с чем игроку предлагается не просто сражаться против виртуального противника, но и разделять заложенную в нарратив идеологию [Höglund, 2008]. Таким образом, видеоигры становятся частью «военно-развлекательного комплекса», который, с одной стороны, превращает милитаризм, войну и боевые действия в продукт потребления, с другой – служит закреплению в сознании определенных политических констант [Godfrey, 2021]. Вместе с тем анализ литературы показал, что проблема репрезентации «войны и мира» в видеоиграх, ее влияния на политическую социализацию игроков, в отличие от темы насилия, изучается гораздо реже.

Методы

Одной из лакун в *game studies* выступает проблема операционализации указанных выше «эффектов игрока» [Svarny, Sisler, 2019]. Применяемые сейчас качественные методы, такие как опросы, наблюдение или фокус-группы, позволяют глубже понять мотивацию и реакции геймеров, но они субъективны и ограничены по выборке. Количественные методы стремятся к большей объективности и масштабируемости, особенно в случае использования *big data* и нейросетей, но не учитывают контекстуальные факторы, которые играют важную роль в понимании воздействия видеоигр на политическую социализацию игроков. В настоящее время *game studies* развиваются в направлении расширения инструментария нейросетей в распознавании жанров и типов отзывов об аудиовизуальном продукте [Jiang, Zheng, 2023; Fadhurrahman et al., 2023], более системного представления информации об игре [Britto, Pacifico, 2020], идентификации тональности и настроений, передающихся через текстовые комментарии на платформе STEAM [Reddy et al., 2024], и лишь немногие работы обращаются к тематической классификации текста и установлению преобладающих сюжетов в отзывах об играх [Straat, Verhagenand, 2017; Mascellis, Grassia, Stavolo, 2022].

В данной статье предлагается гибридный подход к изучению «эффектов игрока», включающий в себя применение количествен-

ных и качественных методов с целью более последовательной верификации модели политической киберсоциализации молодых людей. Методическая основа исследования включает в себя перекрестное использование данных, полученных как вручную, так и через автоматизированные системы, а именно анализ запросов в Google-трендах и содержательных (общественно-политическая оценка), а также формальных характеристик (>1 комментария с общественно-политической оценкой на объект) обзоров на видеоигры в Steam. Подобный подход позволяет проверить гипотезу о том, что общественно-политические темы, доминирующие в сознании общества, находят отражение в отзывах на видеоигры. Идентификация компьютерных игр осуществлялась в два этапа: первый включал поиск игр на платформе Steam и VKPlay. В ходе него учитывались такие параметры, как наличие в комментариях общественно-политической проблематики (принадлежность обзора к ней оценивалась по шкале от 1 до 3, где 1 – низкая степень выраженности, 3 – высокая; оценка производилась независимыми экспертами параллельно, что обеспечивало более надежное и объективное представление округленной средней); второй основывался на изучении популярных запросов в Google-трендах за последние четыре года. В последнем случае были проанализированы более 1000 тем через раздел «Анализ» Google-трендов, отражающих общественно-политические интересы пользователей, таких как пандемия COVID-19, СВО, актуальные проблемы россиян, личности политиков, политические события, история, война и др. (выраженные через слова и словосочетания темы выдает инструмент Google, систематизируя и классифицируя популярные поисковые запросы граждан за указанный период). Обращение к Google-трендам и ручной отбор позволили выявить и зафиксировать ключевые слова, по которым впоследствии осуществлялся автоматический парсинг отзывов в Steam. VKPlay был исключен из работы на этапе автоматизации сбора данных, так как обнаружилось, что объем комментариев по общественно-политической тематике в нем, по сравнению со Steam, чрезвычайно мал, к тому же они периодически удаляются.

В итоге в выборочную совокупность попали те видеоигры, по которым было дано два и более отзывов с общественно-политическими оценками. Если обзор содержал прямое упоминание политических понятий, не отраженных в Google-трендах или

их контекстуальные характеристики, он также включался в выборку, а его категории – в список ключевых слов. Применение этой методики обеспечило комплексность анализа, объединяющего как количественные, так и качественные методы исследования: автоматизированный парсинг по ключевым словам из Google-трендов дал высокую скорость и масштабируемость сбора данных, в то время как ручной отбор и перекрестная оценка экспертами повышали его точность и глубину.

Сбор сведений об аудиовизуальном продукте и текстовых отзывах, содержащих признаки общественно-политической оценки, осуществлялся в Google-Sheets через автоматический парсер на базе Python 3 с применением библиотек Google API, HTTP-библиотеки requests и json, методом автоматического извлечения ключевых слов [Wang, Zhang, 2017] при коррекции экспертами его результатов (более 1,5 тыс. слов социального и политического содержания, полученных в ходе анализа трендов в Google-трендах)¹. Окончательный список игр и их жанров дан в Google-Sheets² во вкладе STEAM в «Название игры» и «Жанр», иные параметры, требующиеся для анализа объектов, приведены в смежных столбцах. Некоторые игры, что могли бы из-за своей процедурной природы или нарратива повлиять на политическую социализацию актора (например, часть тактических стратегий или игры-песочницы), по причине отсутствия на них отзывов с общественно-политической составляющей в Steam, не были включены в выборочную совокупность, но, следуя идее гибридного подхода, могут быть добавлены на следующем этапе по итогам качественных исследований.

Так как основной задачей являлась классификация обзоров и комментариев на политические и нейтральные, собранные данные (более 40 тыс. отзывов и комментариев) были размечены сначала авторами статьи (10 тыс. из них), а затем нейронной сетью на архитектуре BERT [Devlin et al., 2019]. Она предназначена для случаев, когда данных немного, и в генеральной совокупности наблюдается высокая вероятность встретить смежные и/или сходные

¹ Репозиторий сборщика на GITHUB. – Режим доступа: <https://github.com/railswarm/xks1> (дата посещения: 26.08.2024).

² Таблица с данными в Google-Sheets. – Режим доступа: <https://clck.ru/3Bu6aq> (дата посещения: 26.08.2024).

ключевые слова, имеющие влияние на определение политизированности комментария (например, слово «политика» в значении «политика отбора кадров»). Следует отметить, что распознавание отзывов на общественно-политическую тематику на русском языке затруднено тем, что нейросети чаще всего обучены на английских текстах, поэтому для целей статьи авторы применяли предобученную нейронную сеть семейства BERT-rubert-tiny2 на основе BERT-токенизатора, который уже «имел дело» с русскими словами, размещенными в массиве русскоязычной версии Bert – ruBert-base. Он учитывает двусторонний контекст и помогает Bert корректнее понимать смысл лексем, выделяя более важные из них, а также производить более точное сопоставление контекстов речи.

При проверке сбалансированности классов выяснилось, что они не сбалансированы, вследствие чего использовалась стратегия Random oversampling, характерная для imbalanced learning, метрика качества F1-score (87%). Для векторизации был выбран TF-IDF vectorizer¹, так как его алгоритмы осуществляют преобразование текста в нужные для вычисления форматы, повышая эффективность семантического и контекстуального распознавания, а также его производительность. Random oversampling позволил сохранить все данные из большого класса (принадлежность к политическим высказываниям) в условиях их немногочисленности внутри тематических групп. Авторы обращались и к архитектурам типа RoBERTa и DistilBERT, однако классическая BERT-модель продемонстрировала более высокий показатель метрики в 87%, что обуславливает ее выбор в качестве наиболее предпочтительного инструмента для распознавания массива. Обучение моделей и выполнение предобработки исходных данных велось в Google Colaboratory и Visual Studio Code. Классификация отзывов геймеров по возрастным интервалам проводилась на базе заранее обученного ChatGPT-4o под контролем экспертов-лингвистов, с учетом доступной статистики аналитических агентств Brand Analytics, Mediascope и DIGITAL 2024: GLOBAL OVERVIEW REPORT, а также BERT-модели. В начале эксперты-лингвисты выделили критерии соотнесения языковых единиц с возрастными интервалами. Затем, сопоставляя лексические единицы, активные словообразо-

¹ Репозиторий BERT-модели на GITHUB. – Режим доступа: https://github.com/zlatatikhomirova/analysis_of_political_comments (дата посещения: 26.08.2024).

вательные модели, типичные синтаксические конструкции, коннотативные или дополнительные значения, свойственные для определенной возрастной когорты, ChatGPT-4o определил условный возраст авторов обзоров. Тем самым применение ChatGPT-4o статистических (вероятностные) и когнитивных (нейролингвистическим) методов анализа и прогнозирования текста (приемы компонентного анализа значений лексем, методы сравнительного анализа и концептуального анализа) существенно снизили вероятность того, что возраст геймера он устанавливал исключительно по тональности и содержанию обзора. После указанной процедуры осуществлено дообучение BERT-модели для автоматизации разметки возрастных интервалов. В итоге из генеральной совокупности в 40 тысяч в выборку вошло 33% обзоров и комментариев, написанных молодыми людьми в возрасте до 30 лет, что соответствует статистической информации о возрастных распределениях социальных медиа в докладе DIGITAL 2024: GLOBAL OVERVIEW REPORT¹.

Из-за небольшого массива данных содержательная интерпретация отзывов и определение их тональности внутри указанных тем / проблем («война и мир»; «игра в войну»; «гуманизм»; «анти-милитаризм» и пр.) проводились методом качественного контент-анализа, поэтому их метрики носят вероятностный характер в рамках порядковой шкалы.

Вследствие того, что публикация отражает итоги разведывательного этапа исследования, полноценный анализ трансформаций содержательного наполнения комментариев и коррекция полученных данных будут осуществлены по итогам массового опроса и фокус-группового исследования.

Результаты исследования

В ходе изучения сформированной выборки отзывов и комментариев на игры в Steam, имеющих общественно-политический характер, было установлено, что в большинстве из них прямо или

¹ Kemp S. Digital 2024 Global Overview Report. 31 January 2024, 2024. – Mode of access: https://datareportal.com/reports/digital-2024-global-overview-report?utm_source=Global_Digital_Reports&utm_medium=Partner_Article&utm_campaign=Digital_2024 (accessed: 20.06.24).

косвенно затрагивается фундаментальная проблема «войны и мира», современная геополитическая ситуация (СВО), что может быть обусловлено перманентным интересом молодых людей к шутерам и играм военной тематики, а также переносом на них, в соответствии с принципами «симуляции» Я. Богоста и «реальности виртуального» С. Жижека [Жижек, 1998], оценок и представлений об актуальных событиях. Как отметил автор одного из комментариев, «в нынешней ситуации нельзя воспринимать игру как развлечение».

Анализ содержания обзоров показал наличие в игровом сообществе существующего оффлайн размежевания российской молодежи на сторонников силового способа решения проблем и СВО, обозначенных в статье как «милитаристы», и противников – «антимилитаристов».

Взгляды «милитаристов» на войну в играх носят более предметный характер. Главными для них выступают собственно военные действия, победы и достижения, в то время как вопрос об их цене и издержках не поднимается вообще или отходит на второй план. В связи с подобной позицией «милитаристы» чаще, чем «антимилитаристы», воспринимают войну как реальность, проводят параллели с событиями СВО, точнее, проецируют реальность СВО на игры.

В их дискурсе относительно СВО выделяется несколько особенностей. Первая касается уверенности в победе, в закономерности и правильности происходящих событий, причем они артикулируются достаточно четко, в то время как образ победы носит больше лозунговый характер и связан либо с присоединением территорий, либо с утверждением на них новой идентичности («все будете русскими»), либо с тем, что «все нацисты будут уничтожены». Вторая особенность – доминирование «слепого», «воинствующего» патриотизма и великодержавности, которые раскрываются через поддержку СВО, гордость за Россию («слава России») и ее победы, проведение параллелей между СВО и победой в Великой Отечественной войне («как деды»). Следует отметить, что данные высказывания также принимают форму лозунгов и имеют весьма агрессивную риторику. Третья включает проявления субкультуры СВО: в обзорах присутствуют слова «ленточка», «слышу зов», Z-символика, много эмодзи и символов, нарисованных с их помощью, другие маркеры, по которым можно сказать,

что человек погружен в повестку СВО и понимает, о чем идет речь. И, наконец, четвертая заключается в явно выраженном деятельностном аспекте, когда примерно в половине отзывов демонстрируется «виртуальное соучастие» в войне, например, через уничтожение украинцев, даже если в игре этого не предусмотрено или она посвящена другому временному периоду. Так как война, по мнению «милитаристов», законна и неизбежна, то убийства тоже допустимы, легальны и легитимны. Они оправдываются аргументом «либо ты, либо тебя» и рациональной стратегией, что «ты должен совершить это первым, потому что по отношению к тебе допустят эту жестокость». Лейтмотивом здесь проходит мысль о неизбежности насилия, которая сочетается с описанием его красочности, притягательности и ощущением власти (обзор к игре Wolfenstein: «как хорошо убивать нацистов, так красочно и ярко, всех бы так убивал»).

Кроме того, некоторые игры, в частности, «FPV Kamikaze Drone», оцениваются геймерами как симуляторы для отработки различных боевых навыков (можно «управляя дроном, ударять в батальоны пехоты, разнося их в щепки, в пух и прах, в мясо и кровь»), а также как возможность получения нового жизненного опыта («я поиграл, но в жизни я туда не пойду, мне тут хватает») или своеобразный вызов общественной морали, когда в игре можно совершать антиобщественные действия, которые офлайн запрещены или сопряжены со значительными рисками и издержками. В этом случае коммуникация в сети позволяет молодым людям «быть собой» в межличностном общении, демонстрируя другим свое «я» или общаясь на темы, о которых в реальной жизни они умалчивают, входить в иные круги общения «с чистого листа» или скрывать и изменять свою личность [Собкин, Федотова, 2019]. Особенности позиции «милитаристов», как представляется, обусловлены не только их мировоззрением, влиянием официальной пропаганды, но и возрастом аудитории – среди них преобладают игроки до 20 лет (66%), еще не всегда умеющие читать «между строк», выходить на концептуальные рассуждения и обобщения или не желающие это делать.

Аргументы противоположной позиции – «антимилитаризма» – явно коррелируют с моралью и ценностями гуманизма и пацифизма, делая акцент на «ужасах войны», ее цене, человеческих страданиях, священности человеческой жизни, несправедливости к

мирному населению и в целом любому «рядовому» ее участнику, что делает их более рефлексивными и идеалистическими.

В представлениях «антимилитаристов» война ассоциируется со «злом» и «адам», в котором «нет победителей». В центре этой позиции, несмотря на то, что главными героями в играх обычно являются военные, стоит «простой человек». И даже, когда в обзорах говорится об ужасах войны, то «кровь, грязь, окопы и разрушения» влияют на жизнь людей, ведь за каждой статистикой стоят отдельные судьбы. Война – жестокое и несправедливое действие, но по отношению именно к человеку. Отсюда выводится проблема ценности человеческой жизни, трагедии «обычных» людей, которые оказались вовлечены в войну, но ничего не могут изменить.

В комментариях «антимилитаристов» часто звучит тезис о том, что война меняет людей в худшую сторону, ломает их психологически, что «нельзя оставаться человеком на войне». В одном из комментариев прямо формулируется дилемма: «ты или хороший человек, или хороший солдат». Хороший солдат не может быть хорошим человеком, так как совершает насилие, которое лишает его возможности быть «хорошим человеком». Исключение составляет только ситуация, когда война оценивается как борьба за выживание, а «хороший солдат» становится заложником войны – он применяет насилие, потому что вынужден воевать. Но особенно определение «жертвы» в подобных обзорах и комментариях распространяется на лиц, непосредственно с войной не связанных, – врач, ребенок, мирные жители, которые живут в условиях оккупации. Да, возможно, они будут совершать какие-то насильственные действия: грабить, убивать, мародерствовать, – однако ответственность за это перекладывается на обстоятельства. Последнему тезису чаще всего соответствует более взвешенная позиция, согласно которой поступки во время войны нужно оценивать не через призму насилия и ненасилия, а с точки зрения того, что у большинства участников нет иного выхода.

В какой-то мере война, по мнению «антимилитаристов», – это проверка людей на прочность. У человека есть моральный долг: если ты – человек, то и на войне «следует оставаться человеком». Интересен неоднократно звучавший в этой связи вывод авторов обзоров – «война сама по себе не монстр», «именно человек создает войну такой кошмарной, чудовищной, когда совершает подобные моральные выборы», «не монстры, которых придумы-

вают фантазии человека, убивают, а само человечество и сами люди являются монстрами, которые наносят ущерб себе и окружающим».

В отзывах «антимилитаристов», так же как и у «милитаристов», присутствует деятельностный компонент, однако он в основном выражается в рефлексии и эмоциональной реакции. Сторонники данной позиции часто отмечают, что ценна не сама игра как игра, а тот опыт и переживания, которые она вызывает. Например, игра «заставляет переосмыслить реальность»; увидев ужасы войны в игре, люди начинают задумываться, что, наверное, так же и в реальности. Они пишут, как поменяли мнение, поплакали, осознали и т.п., т.е. и для этой группы игры выполняют роль симуляторов, но симулируют экзистенциальную ситуацию трагедии для народа и человека.

При этом у обзоров «антимилитаристской» направленности прослеживается одна значимая особенность – они гораздо более развернуты и аргументированны, чем высказывания «милитаристов». Конечно, это может быть связано с преобладающим возрастом их авторов – 20–30 лет (70%). Но и немаловажную роль, на наш взгляд, играет специфика современного «антимилитаристского» дискурса – в отличие от «милитаристов», у них нет готовых и общепринятых слоганов и символов как маркеров идентификации, поэтому свою позицию им приходится разяснять более подробно. В условиях массовой пропаганды «антимилитаристы» считают себя меньшинством и ищут аргументы как «оправдания» своим взглядам.

В то же время нельзя сводить «антимилитаризм» только к идеалистически-гуманистическим мотивам. К нему примыкают и геймеры с «рациональной» аргументацией, указывающие на ухудшение материального положения в связи с СВО, нарушение привычного образа жизни, появившиеся ограничения («нас лишили доступа к играм»).

Кроме того, выявилась интересная зависимость: если сюжет игры связан с конкретной войной, а ее разработчики отчетливо обозначают свою точку зрения (как, например, в *Valiant Hearts: The Great War* или *This War of Mine*, что война – это зло), игроки с более высокой вероятностью соглашаются с ней, присоединяются к этому мнению или дискутируют с ним. Если же игра не говорит напрямую о войне, как в *FPV Kamikaze Drone*, не дает никаких

оценочных суждений, тогда геймеры подсоединяют свой рефлексивный опыт, интерпретируют эту игру, видя в ней какие-то реальные истории, в частности, события в Украине.

Также имеет значение временной период военных действий. Хотя отдельные комментарии к играм о Первой и Второй мировым войнам (серия Battlefield) проводят аналогии с Бахмутом, борьбой с нацизмом, большинство игроков воспринимает их не как элемент реальности, а как художественную постановку, события в которой вызывают историческую и моральную рефлексию. В то время как игры, сюжет которых более близок по времени, например FPV Kamikaze Drone, или предполагает в основном военные действия, напрямую ассоциируются с современными событиями и вызывают соответствующую реакцию.

В блоке обзоров, упоминающих СВО, размежевание на «милитаристов» и «антимилитаристов» тесно связано и взаимообусловлено с целым комплексом других разграничений – «Z-товцы и не Z-товцы», «свой – чужой» в значении негативного национализма и антизападничества. Интересно, что последнее размежевание, присущее, в основном, «милитаристам», отталкивается от негативной повестки, от «чужого». «Свои», как правило, либо подразумеваются, либо вообще не фигурируют, зато «чужой», противник, однозначно выделен.

Среди «чужих», «врагов», которые «должны быть уничтожены», абсолютно доминируют украинцы, обозначаемые в обзорах как «хохлы», «хохлячки», «хохло-рейх», «свиньи», «хрюки», «собаки», «укропы» и т.п., что и придает восприятию СВО молодыми игроками контекст негативного национализма. Только в отдельных комментариях общее противопоставление украинцев и россиян заменяется на конкретное – солдаты вооруженных сил Украины и России. В этом случае, как правило, говорят об ущемленном положении ВС РФ по сравнению с ВСУ («они все получают, а мы ничего не получаем»). Далее в рейтинге «чужих» следуют США и НАТО, которые рассматриваются как исторические враги, проявляющие себя таковыми и в условиях СВО («пиндосы», «американские солдаты», «НАТОВцы», «НАТОВки», «НАТОВские свиновозки»). «Антимилитаристы», критикуя сторонников СВО, именуют их «ватниками», «любителями скреп», «Z-етами-долбаебами», «бобрами», «бобродами», «черкашами».

На основе приведенных маркеров можно констатировать, во-первых, что на «врагов» навешиваются более жесткие, оскорбительные, но креативные и яркие ярлыки. Во-вторых, проявляются характерные для военного времени анимизация и расчеловечивание их образа. Сравнение врагов с животными (собаками, свиньями и др.) подчеркивает не только превосходство человека («своего») над ними, но и то, что животное легче убить. И, в-третьих, ярлыки негативного национализма часто сочетаются с обозначением применяемых к соответствующим этническим или политическим группам действий («убил», «покрошил», «снес кабину»), еще сильнее подчеркивая агрессивный настрой авторов обзоров.

Отдельную, очень малочисленную группу, составляют обзоры с ироничным восприятием войны и СВО. Например, встречаются шутки и сарказм в положительном ключе про Вооруженные силы России, ВСУ, смерть, оружие, мобилизацию, в негативном – про нехватку оружия и российскую армию. Также есть шутки по поводу конкретных личностей, ставших мемами – Е. Пригожина, С. Шойгу, В. Герасимова.

Выводы

Таким образом, анализ отзывов и комментариев на игры в Steam, имеющих общественно-политический характер, показал, что российские геймеры в значительной степени вовлечены в дискуссию вокруг фундаментальной проблемы «войны и мира» и актуальных геополитических событий. Молодые люди, особенно интересующиеся шутерами и военными играми, активно переносят свои оценки и представления об окружающей действительности на виртуальный мир, отражая глубокое размежевание российской молодежи на два лагеря – «милитаристов» и «антимилитаристов».

Маркерами первых выступают уверенность в неизбежности и правомочности военных действий, со ссылкой на СВО, патриотическая риторика, Z-символика и явно выраженный образ врага, проявляемый через антиукраинские и антизападные настроения. Милитаристы также склонны к «виртуальному соучастию» в военных действиях, используя игры не только как средство развлечения, но и как симуляторы боевых навыков. Они чаще проецируют злободневные мировые события на игровой контент, ассоциируя

виртуальные победы с реальными военными успехами в зоне СВО, оставляя вопросы о цене и издержках войн на периферии обсуждения. Антимилитаристы, напротив, рассматривают их как трагическое и несправедливое явление, негативно влияющее на судьбы людей, человеческую мораль и психику, обесценивающее человеческую жизнь. Даже если игра не связана напрямую с боевыми действиями, антимилитаристы используют игровой опыт для рефлексии и переосмысления реальных военных конфликтов, делая акцент на их негативных последствиях. Проведенное исследование показало, что милитаристские позиции в основном распространены в возрастной группе до 20 лет, тогда как антимилитаристские – в возрасте от до 20 до 30 лет.

В целом можно констатировать, что идентичность и процесс социализации молодежи в пространстве видеоигр представляют собой мультимодальное явление, детерминированное несколькими факторами. Во-первых, молодые люди приходят в геймерский мир с уже сформированным личным бэкграундом и мировоззрением, которые влияют на выбор игр и их восприятие. Тем самым игровое сообщество превращается в систему своеобразных эхо-камер, отличающихся между собой и объединяющих людей с определенным типом ценностей. Во-вторых, они не могут полностью игнорировать «повестку дня», поэтому коммуникация вокруг видеоигр может производить новые смыслы, обусловленные актуальными событиями и контекстом. И в-третьих, игровая среда предлагает ограниченный набор тем, среди которых наиболее распространены военные конфликты.

Как результат текущая ситуация в российском обществе способствует интересу к военизированным играм, которые провоцируют политическую рефлексию и кристаллизацию позиций игроков, укрепляемых дискурсом в сообществе единомышленников. Их сочетание может укоренять существующие офлайнсистемы ценностей и поведенческие паттерны или конструировать новые. Все это обуславливает значимость игрового контента в формировании общественных настроений современной российской молодежи, а также указывает на необходимость дальнейшего изучения взаимодействия между ее игровыми предпочтениями и социально-политическими практиками.

Ya.Yu. Shashkova, D.A. Kazantsev, D.A. Kachusov*
Perception of war and peace among young Russian gamers
in the context of the special military operation (SMO)

Abstract. The socialization of contemporary youth is significantly influenced by entertainment content such as video games and social media. This paper analyzes reviews and comments by young gamers on the Steam platform on socio-political topics. The study aims to identify the characteristics of the discourse among Russian youth on the issue of «war and peace» and the topic of the SMO, as reflected in reviews of computer games. Utilizing the capabilities of a BERT model trained on more than 10,000 textual reviews, the authors conclude that there is a division within the youth gaming community in perception of the SMO and the use of force in conflict resolution, categorized into “militarists” and “anti-militarists”. The former group tends to be younger, with a belief in the necessity and legitimacy of military actions, demonstrating “virtual participation” in these actions, and employing rhetoric of patriotism and support for the SMO, as evidenced by the use of Z-symbols, anti-Western, and anti-Ukrainian slogans. “Anti-militarists”, on the other hand, belong to the older youth, emphasizing the costs of war and its negative impact on common people. Unlike “militarists”, they view video games as conduits for values of humanism and pacifism. The authors establish that in the process of cyber-socialization through computer games, the political identity of young people is shaped by several factors and is a multimodal phenomenon. An individual’s gaming preferences and their communication with the gaming community are filtered through their life experiences, forming certain echo chambers that consist of like-minded individuals with similar backgrounds. The constant clash of youth with the “agenda of the day” introduces new interpretations, ideas, and meanings into the realm of video games, which ultimately generates a certain synergy between the personal and the collective in the identity of young individuals.

Keywords: political socialization; cyber-socialization; computer games; youth; war and peace; SMO; neural networks; political values and attitudes.

For citation: Shashkova Ya.Yu., Kazantsev D.A., Kachusov D.A. Perception of war and peace among young Russian gamers in the context of the special military operation (SMO). *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 121–145. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.05>

References

- Aysina R.M., Nesterova A.A. Cyber socialization of youth in the information and communication space of the modern world: effects and risks. *Social psychology and society*. 2019. Vol. 10, N 4, P. 42–57. DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2019100404> (In Russ.)

* **Shashkova Yaroslava**, Altai State University (Barnaul, Russia), e-mail: yashashkova@mail.ru; **Kazantsev Dmitry**, Altai State University (Barnaul, Russia), e-mail: dimkazanchev@mail.ru; **Kachusov Dmitry**, Altai State University (Barnaul, Russia), e-mail: dmitrij.kachusov@mail.ru

- Astashova N.A., Bondyрева S.K., Popova O.S. Gamification resources in education: a theoretical approach. *The Education and science journal*. 2023, Vol. 25, N 1, P. 11–45. DOI: <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2023-1-15-49> (In Russ.)
- Baltezarevic R., Baltezarevic B., Baltezarevic V., Kwiatek P., Baltezarevic I. Political marketing in digital games: game over for traditional political marketing methods. *Acta Ludologica*. 2019, Vol. 2, N 2, P. 28–47.
- Baranovskiy N.S. Using video games in patriotic education. *Izvestiya of Saratov University. Sociology. Politology*. 2023, Vol. 23, N 4, P. 482–486. DOI: <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2023-23-4-482-486> (In Russ.)
- Battista D. Play, participate, decide: the emergence of video games as tools for political participation. *Journal of sociological research*. 2023, Vol. 15, N 1. DOI: <https://doi.org/10.5296/jsr.v15i1.21360>
- Belov S.I. Prospects for using video games with a historical plot as a memory policy instrument of the Russian Federation. *Political science issues*. 2021, Vol. 11, N 4 (68), P. 1089–1096. DOI: <https://doi.org/10.35775/PSI.2021.68.4.013> (In Russ.)
- Belov S.I. Reflection of the Caribbean crisis in video games. On the example of Call of Duty: Black Ops. *RSUH / RGGU Bulletin Series "Political Science. History. International Relations"*. 2023, N 2, P. 105–116. DOI: <https://doi.org/10.28995/2073-6339-2023-2-105-116> (In Russ.)
- Bevc T. Models of politics and society in video games. Design and implementation of educational games: theoretical and practical perspectives. In: Zemliansky P., Wilcox D. (eds). *IGI Global*. 2010, P. 47–64. DOI: <https://doi.org/10.4018/978-1-61520-781-7.ch004>
- Bogost I. *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2010, 464 p.
- Bogost I. *Unit operations. An approach to videogame criticism*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006, 272 p.
- Bourgonjon J., Rutten K., Soetaert R., Valcke M. From Counter-Strike to Counter-Statement: using Burke's pentad as a tool for analysing video games. *Digital Creativity*. 2011, Vol. 22, N 2, P. 91–102. DOI: <https://doi.org/10.1080/14626268.2011.578577>
- Bossetta M. Political campaigning games: digital campaigning with computer games in European National Elections. *International journal of communication*. 2019, Vol. 13, P. 3422–3443.
- Breuer J. Violent video games and physical aggression: Evidence for a selection effect among adolescents. *Psychology of popular media culture*. 2015, Vol. 4, N 4, P. 305–328. DOI: <https://doi.org/10.1037/ppm0000035>
- Britto L.F.S., Pacifico L.D.S. Evaluating video game acceptance in game reviews using sentiment analysis techniques. XIX SBGames, Brazil, November 7th. *Proceedings of SBGames*. 2020, P. 399–402.
- Castronova E. *Synthetic worlds: the business and culture of online games*. Chicago: University of Chicago Press, 2005, 332 p.
- Cermak-Sassenrath D. On political activism in digital games. *MedieKultur: Journal of media and communication research*. 2018, Vol. 34, N 64, 29 p. DOI: <https://doi.org/10.7146/mediekultur.v34i64.96924>
- Consalvo M. There is no magic circle. *Games and culture*. 2009, Vol. 4, P. 408–417. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412009343575>

- Dalisay F., Kushin M., Kim J., Forbes A., David Cl., Somera L. Motivations for video game play and political decision-making: evidence from four countries. *Game Studies - the international journal of computer game research*, Vol. 21, N 3.
- Devlin J., Chang M., Lee K., Toutanova K. Bert: Pre-training of deep bidirectional transformers for language understanding. *North American Chapter of the Association for Computational Linguistics*. 2019, arXiv preprint arXiv:1810.04805
- Dishon G., Kafai Y.B. Connected civic gaming: rethinking the role of video games in civic education. *Interactive learning environments*. 2019, Vol. 30, N 6, P. 999–1010. DOI: <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1704791>
- Fadhilurrahman J.A.M., Herawati N.A., Aulya H.R.W., Puspasari I., Utama, N.P. Sentiment analysis of game reviews on STEAM using BERT, BiLSTM, and CRF. *2023 International Conference on Electrical Engineering and Informatics (ICEEI)*, 2023, P. 1–6. DOI: <https://doi.org/10.1109/iceei59426.2023.10346219>
- Ferguson C.J. Do Angry Birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. *Perspectives on psychological science*. 2015, Vol. 10, N 5, P. 646–666. DOI: <https://doi.org/10.1177/1745691615592234>
- Ferguson C.J. The good, the bad and the ugly: a meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatr Q*. 2007, Vol. 78, N 4, P. 309–316. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11126-007-9056-9>
- Ferguson C.J., Colwell J.A., Meaner M.C. Digital world for youth? The relationship between violent digital games, motivation, bullying, and civic behavior among children. *Psychology of popular media culture*. 2016, Vol. 7, N 3, P. 202–215. DOI: <http://dx.doi.org/10.1037/ppm0000128>
- Flanagan M. *Critical play. Radical game design*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2009, 353 p.
- Frasca G. Simulation versus narrative: introduction to ludology. In: Wolf M.J.P., Perron B. (eds). *The video game theory reader (1st ed.)*. London, New York: Routledge, 2004, P. 221–237. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203700457-17>
- Godfrey R. The politics of consuming war: video games, the military-entertainment complex and the spectacle of violence. *Journal of marketing management*. 2021, Vol. 38, N (7–8), P. 661–682. DOI: <https://doi.org/10.1080/0267257X.2021.1995025>
- Green A.M. *Storytelling in video games: the art of the digital narrative*. Jefferson, North Carolina: McFarland and Company, Inc, 2018, 235 p.
- Hampton K.N., Shin I., Lu W. Social media and political discussion: when online presence silences offline conversation. *Information, communication & Society*. 2016, Vol. 20, N 7, P. 1090–1107. DOI: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1218526>
- Hayden C. The procedural rhetorics of mass effect: video games as argumentation in international relations. *International studies perspectives*. 2017, Vol. 18, N 2, P. 175–193. DOI: <https://doi.org/10.1093/isp/ekw002>
- Höglund J. Electronic Empire: orientalism revisited in the military shooter. *Game studies*. 2008, Vol. 8, N 1.
- James D.I., Sriram K. The effects of technological advancement and violent content in video games on players' feelings of presence, involvement, physiological arousal,

- and aggression. *Journal of communication*. 2007, Vol. 57, N 3, P. 532–555. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2007.00356>
- Jarvis L. Narrative as virtual reality 2: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media: by Marie-Laure Ryan, Baltimore, John Hopkins University Press, 2015, 304 p. *International journal of performance arts and digital media*. 2019, Vol. 15, N 2, P. 239–241. DOI: <https://doi.org/10.1080/14794713.2019.1637100>
- Jenkins H., Game design as narrative architecture. In: Wardrip-Fruin N., Harrigan P. (eds). *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006, P. 124–25.
- Jesper J. The game, the player, the world: looking for a heart of gameness. In: Copier M., Raessens J. (eds). *Level up: digital games research conference proceedings*. Utrecht: Utrecht University, 2003, P. 30–45.
- Jiang Y., Zheng L. Deep learning for video game genre classification. *Multimed tools appl*. 2023, Vol. 82, P. 21085–21099. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11042-023-14560-5>
- Kapell M.W. *The play versus story divide in game studies: critical essays*. Jefferson, NC, United States: McFarland, 2015, 208 p.
- Mahnich N. Gamification of politics: Start a new game! *Teorija in Praksa*. 2014, Vol. 51, N 1, P. 143–161.
- Maltseva D.A., Fedotov D.A., Kaminsky S.I. Video Games as a tool for forming a political image of a social state in the consciousness of youth: case of “TROPICO 6”. *Konfliktologia*. 2023, Vol. 18, N 4, P. 7–22 DOI: <https://doi.org/10.31312/2310-6085-2023-18-4-7-22> (In Russ.)
- Mascellis A., Grassia M., Stavolo A. Topic modeling and sentiment analysis: an analysis of tweets about the game Cyberpunk 2077. *JADT 2022: 16th International Conference on Statistical Analysis of Textual Data*, 2022, P. 282–289.
- Metzger S.A., Paxton R.J. Gaming history: a framework for what video games teach about the past. *Theory & Research in social education*. 2016, Vol. 44, N 4, P. 532–564. DOI: <https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1208596>
- Molchanov S.V., Almazova O.V., Voiskounsky A.E., Poskrebisheva N.N. Role of personality features of adolescents in processing information via social network communication. *National psychological journal*. 2018, Vol. 4, P. 3–15. DOI: <https://doi.org/10.11621/npj.2018.0401> (In Russ.)
- Molyneux L., Vasudevan K., Zúñiga H.G. Gaming social capital: exploring civic value in multiplayer video games. *Journal of computer-mediated communication*. 2015, Vol. 20, N 4, 2015, P. 381–399. DOI: <https://doi.org/10.1111/jcc4.12123>
- Munson S., Resnick P. The prevalence of political discourse in non-political blogs. *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*. 2011, Vol. 5, N 1, P. 233–240.
- Murray J.H. *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1997, 324 p.
- Murray J. The last word on ludology v narratology in game studies, *DIGRA 2005*, Vancouver, 2005, P. 1–4.
- Nakamura L. Don't hate the player, hate the game: the racialization of labor in World of Warcraft. *Critical studies in media communication*. 2009, Vol. 2, N 2, P. 128–144. DOI: <https://doi.org/10.1080/15295030902860252>

- Newbery-Jones C.J. Answering the call of duty: the phenomenology of justice in twenty-first-century video games. *Law and humanities*. 2015, Vol. 9, N 1, P. 78–102. DOI: <https://doi.org/10.1080/17521483.2015.1042218>
- Rajadesingan A., Budak C., Resnick P. Political discussion is abundant in non-political subreddits (and less toxic) *Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media*. 2021, Vol. 15, P. 525–536. DOI: <https://doi.org/10.1609/icwsm.v15i1.18081>
- McGonigal J. *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. Moscow: Mann, Ivanov and Ferber, 2018, 384 p. (In Russ.)
- Reddy R., Naoman A.A., Charan G.V.S., Fazal S.N. Sentiment analysis of steam reviews using transformer models. In: Kumar A., Mozar S. (eds). *Proceedings of the 6th International Conference on Communications and Cyber Physical Engineering. ICCCE 2024. Lecture Notes in Electrical Engineering*. Springer, Singapore, 2024, Vol. 1096, P. 719–727. DOI: https://doi.org/10.1007/978-981-99-7137-4_70
- Robertson E.G. *Video games and politics: an exploratory analysis of how narrative frames in video games can influence political perception*. Master's degree dissertation. The University of Auckland, 2022, 112 p.
- Polyakova A.V. Gamification in education: a review of issues and research. *Human capital*. 2024, N 5, P. 216–221. (In Russ.)
- Prensky M. Digital natives, digital immigrants. Part 1. *On the Horizon*. 2001, Vol. 9, N 5, P. 1–6.
- Przybylski A.K., Weinstein N. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal society open science*. 2019, Vol. 6, N 2, P. 1–16. DOI: <http://doi.org/10.1098/rsos.171474>
- Schulzke M. Simulating terrorism and insurgency: video games in the war of ideas. *Cambridge review of international affairs*. 2014, Vol. 27, N 4, P. 627–643. DOI: <https://doi.org/10.1080/09557571.2014.960508>
- Schulzke M. Serving in the virtual army: military games and the civil-military divide. *Journal of applied security research*. 2013, Vol. 8, N 2, P. 246–261. DOI: <https://doi.org/10.1080/19361610.2013.765342>
- Schoppmeier S. Soraya Murray, on video games: the visual politics of race, gender and space (London: I. B. Tauris, 2018), 272 pp. *Amerikastudien/American studies*. 2020, Vol. 64, P. 480–484. DOI: <https://doi.org/10.33675/amst/2019/3/18>
- Shaw I.G.R., Sharp J.P. Playing with the future: social irrealism and the politics of aesthetics. *Social & Cultural geography*. 2013, Vol. 14, N 3, P. 341–359. DOI: <https://doi.org/10.1080/14649365.2013.765027>
- Sobkin V.S., Fedotova A.V. Social media as a field of a modern teenager's socialization. *Counseling psychology and psychotherapy*. 2019, Vol. 27, N 3, P. 119–137. DOI: <https://doi.org/10.17759/cpp.2019270308> (In Russ.)
- Soldatova G.U. Digital socialization in the cultural-historical paradigm: a changing child in a changing world. *Social psychology and society*. 2018, Vol. 9, N 3, P. 71–80. DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2018090308> (In Russ.)
- Sou G. Trivial pursuits? Serious (video) games and the media representation of refugees. *Third world quarterly*. 2017, Vol. 39, N 3, P. 510–526. DOI: <https://doi.org/10.1080/01436597.2017.1401923>

- Steinkuehler C., Duncan S. Scientific habits of mind in virtual worlds. *J Sci Educ Technol*. 2008, Vol. 17, P. 530–543. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10956-008-9120-8>
- Straat B., Verhagenand H. Using user created game reviews for sentiment analysis: a method for researching user attitudes. *1st Workshop on Games-Human Interaction, April 18th, 2017, Cagliari, Italy*. 2017.
- Svarny M., Sisler V. Towards an operational definition of procedural rhetoric. In: Liapis A., Yannakakis G., Gentile M., Ninaus M. (eds). *Games and Learning Alliance. GALA 2019. Lecture Notes in Computer Science, Springer, Cham*, 2019, Vol. 11899, P. 148–157. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-34350-7_15
- Taylor T.L. The assemblage of play. *Games and culture*. 2009, Vol. 4, N 4, P. 331–339. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412009343576>
- Taylor T.L. Does wow change everything? How a pvp server, multinational playerbase, and surveillance mod scene caused me pause. *Games and culture*. 2006 a, Vol. 1, N 4, P. 318–337. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412006292615>
- Taylor T.L. *Play between worlds: exploring online game culture*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2006 b, 197 p.
- Torres-Toukoumidis A., Gutiérrez I.M., Becerra M.H., León-Alberca T., Curiel C.P. Let's play democracy, exploratory analysis of political video games. *Societies*. 2023, Vol. 13, N 2, P. 28. DOI: <https://doi.org/10.3390/soc13020028>
- Vetushinsky A.S. More than just a tool: a new approach to understanding gamification. *Sociology of power*. 2020, N 3, P. 14–31. DOI: <https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-14-31> (In Russ.)
- Wagner H.G. *Engagement through play? The relationship between video games and political engagement*. PhD thesis. Nottingham, 2019, 396 p.
- Wang Y., Zhang J. Keyword extraction from online product reviews based on bi-directional LSTM recurrent neural network. *IEEE International Conference on Industrial Engineering and Engineering Management (IEEM)*. 2017, P. 2241–2245. DOI: <https://doi.org/10.1109/ieem.2017.8290290>
- Werch T. Still fighting with echoes and ghosts: collective memory, national identity and the new frontier of popular American films and video games. *Historical expertise*. 2019, Vol. 21, N 4, P. 25–41. DOI: 10.31754/2409-6105-2019-4-25-41 (In Russ.)
- Williams D., Ducheneaut N., Xiong L., Zhang Y., Yee N., Nickell E. From tree house to barracks: the social life of guilds in World of Warcraft. *Games and culture*. 2006, Vol. 1, N 4, P. 338–361. DOI: <https://doi.org/10.1177/1555412006292616>
- Žižek S. Cyberspace, or the inexpressible seclusion of being. *KinoArt*. 1998, N 1, P. 119–128. (In Russ.)

Литература на русском языке

- Айсина Р.М., Нестерова А.А. Киберсоциализация молодежи в информационно-коммуникационном пространстве современного мира: эффекты и риски // Социальная психология и общество. – 2019. – Т. 10, № 4. – С. 42–57. – DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2019100404>

- Асташова Н.А., Бондырева С.К., Попова О.С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход // Образование и наука. – 2023. – Т. 25, № 1. – С. 11–45. – DOI: <https://doi.org/10.17853/1994-5639-2023-1-15-49>
- Барановский Н.С. Использование видеоигр в патриотическом воспитании // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. – 2023. – Т. 23, № 4. – С. 482–486. – DOI: <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2023-23-4-482-486>
- Белов С.И. Перспективы использования видеоигр с историческим сюжетом как инструмента политики памяти Российской Федерации // Вопросы политологии. – 2021. – Т. 11, № 4(68). – С. 1089–1096. – DOI: <https://doi.org/10.35775/PSI.2021.68.4.013>
- Белов С.И. Отражение Карибского кризиса в видеоиграх: на примере Call Of Duty: Black Ops // Вестник РГГУ. Серия: Политология. История. Международные отношения. – 2023. – № 2. – С. 105–116. – DOI: <https://doi.org/10.28995/2073-6339-2023-2-105-116>
- Верч Т. Нескончаемая война с отголосками и призраками: коллективная память, национальная идентичность и новый фронт американских фильмов и видеоигр // Историческая экспертиза. – 2019. – № 4(21). – С. 25–41. – DOI: <https://doi.org/10.31754/2409-6105-2019-4-25-41>
- Ветушинский А.С. Больше, чем просто средство: новый подход к пониманию геймификации // Социология власти. – 2020. – №3. – С. 14–31. – DOI: <https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-14-31>
- Жижек С. Киберпространство, или Невыразимая замкнутость бытия // Искусство кино. – 1998. – № 1. – С. 119–128.
- Макгонигал Дж. Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир / пер. с англ. Н. Яцюк; [науч. ред. В. Шульпин]. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018. – 384 с.
- Мальцева Д.А., Федотов Д.А., Каминский С.И. Видеоигры как инструмент формирования политического образа социального государства в сознании молодежи: кейс «Горісо 6» // Конфликтология. – 2023. – Т. 18, № 4. – С. 7–22. – DOI: <https://doi.org/10.31312/2310-6085-2023-18-4-7-22>
- Полякова А.В. Геймификация в образовании: обзор проблем и исследований // Человеческий капитал. – 2024. – № 5. – С. 216–221.
- Роль личностных особенностей подростков в переработке социальной информации в интернет-коммуникации / С.В. Молчанов, О.В. Алмазова, А.Е. Войскунский, Н.Н. Поскребышева // Национальный психологический журнал. – 2018. – № 4 (32). – С. 3–15. – DOI: <https://doi.org/10.11621/npj.2018.0401>
- Собкин В.С., Федотова А.В. Сеть как пространство социализации современного подростка // Консультативная психология и психотерапия. – 2019. – Т. 27, № 3. – С. 119–137. – DOI: <https://doi.org/10.17759/cpp.2019270308>
- Солдатова Г.У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире // Социальная психология и общество. – 2018. – Т. 9, № 3. – С. 71–80. – DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2018090308>

Т.А. АСЕЕВА, С.Ю. АСЕЕВ*

**НЕДЕТСКИЕ ИГРЫ В ПЕСОЧНИЦЕ:
РОЛЬ ИГРОВОГО КОНТЕНТА В ПОЛИТИЧЕСКОЙ
СОЦИАЛИЗАЦИИ ШКОЛЬНИКОВ**

Аннотация. Среди новых медиа, определяющих гибридный характер современной политической социализации, существуют практически скрытые от исследователей, но вместе с тем значимые формы коммуникации, обусловленные игровым пространством. Цель статьи – выявить политическое содержание компьютерных игр и связанного с ними контента и определить потенциал их влияния на политическую социализацию школьников подросткового возраста.

В статье проанализированы сюжеты и игровые возможности компьютерных игр с целью выявления их социализирующего потенциала. Системный подход и анализ статистических данных позволили рассмотреть игровое пространство как совокупность разных форм коммуникаций: непосредственно сам игровой процесс; взаимодействие геймеров в процессе игры; обусловленные геймплеем стримы и летсплеи.

Среди компьютерных игр выделено несколько групп. Критерием деления выступает предполагаемая игровым сюжетом глубина осмысления игроком политической реальности. К первой группе относятся игры, ориентированные на использование стереотипных образов и фокусирующихся на эмоциональной составляющей обыденного политического сознания. Такие игры могут носить деструктивный характер, определяя образы политического конкурента или врага. Вторая группа представлена играми, требующими углубленных знаний в различных сферах жизни общества, в том числе политической. Они расширяют возможности развития критического мышления, моделирования ситуации и принятия

* **Асеева Татьяна Анатольевна**, кандидат политических наук, доцент кафедры философии и политологии, Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия), e-mail: tatulyasolar@mail.ru; **Асеев Сергей Юрьевич**, кандидат исторических наук, доцент кафедры философии и политологии, Алтайский государственный университет (Барнаул, Россия), e-mail: suass@mail.ru.

решений. К третьей группе отнесены игры, в которых игрок получает возможность самостоятельной проектной деятельности и социального взаимодействия.

Игровое пространство способствует расширению опыта личного участия детей в решении «взрослых» социально-политических задач, а также обуславливает появление новых значимых друзей, что в традиционной системе политической социализации характерного только для вторичной социализации.

Особое внимание уделено кейсу игры-песочницы Minecraft как платформе для безграничного моделирования и взаимодействия, а также возникающему вокруг нее контенту (стримам и летсплеям), транслирующему политическую информацию.

Ключевые слова: киберсоциализация; политическая социализация; компьютерные игры; школьники; новые медиа; инфлюенсеры; стрим; летсплей; Minecraft.

Для цитирования: Асеева Т.А., Асеев С.Ю. Недетские игры в песочнице: роль игрового контента в политической социализации школьников // Политическая наука. – 2024. – № 4. – С. 146–167. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.06>

Введение

В настоящее время среди исследователей сложилось понимание, что с расширением киберпространства политическая социализация все больше выходит за рамки направленного процесса, а ее стихийная составляющая расширяется за счет влияния новых агентов и форм коммуникаций, распространенных в сетевом пространстве. Социальные сети, мессенджеры, блогеры, инфлюенсеры, осуществляющие свою деятельность посредством современных коммуникационных технологий, становятся новыми агентами сетевой политической социализации [Малькевич, 2019], в результате чего она предстает как гибридный процесс, протекающий в офлайн- и онлайн-пространствах.

Изучая киберпространство, исследователи отмечают, что связи и процессы, генерируемые с использованием информационно-коммуникационных технологий, создают искусственную среду, дополняющую физическое пространство, а иногда и конкурирующую с ним [Добринская, 2018]. В киберпространстве люди, так же, как и в материальном мире, объединяются в сообщества, только виртуальные [Wellman, 2001]. Иными словами, киберпространство – это не просто совокупность каналов, транслирующих «сообщение» [Маклюэн, 2003], это мир со своими правилами и принципами, включение в который требует от участников определенных знаний

и навыков, формирующихся в процессе социализации, а точнее, в процессе киберсоциализации¹.

Современная молодежь стремительно и органично осваивает новые медиа и создает новые элементы цифровой культуры, что вызывает исследовательский интерес к данной проблематике.

Так, среди новых медиа существуют практически скрытые от исследователей, но вместе с тем не менее значимые формы коммуникации, складывающиеся в игровом и околоигровом пространстве. Игра, являясь стартовой и наиболее эффективной формой познания мира, также становится доминирующим способом освоения детьми цифрового пространства. Компьютерные игры несут не только развлекательную функцию, они становятся платформой для получения знаний, опыта социального взаимодействия, формирования идентичности и т.д.

Геймер выбирает «свой путь» в игре на основе информации, содержащейся в игре, собственного опыта и / или опыта более профессиональных пользователей. В данном процессе обнаруживаются традиционные элементы социализации, заключающиеся в получении опыта с опорой на нормативное знание и опыт значимых других.

Цель статьи – выявить политическое содержание компьютерных игр и связанного с ними контента в контексте политической социализации школьников подросткового возраста.

Обзор литературы

Гибридный характер политической социализации в современном мире, опосредованной Интернетом и цифровыми технологиями, актуализирует исследования ее новых составляющих в рамках междисциплинарного гуманитарного направления. Анализируя процессы социализирующего характера, протекающие в киберпространстве,

¹ Один из первых российских исследователей, сформулировавший определение киберсоциализации, Плешаков В.А. понимает под ней процесс качественных изменений структуры личности, происходящий в результате социализации человека в киберпространстве Internet-среды, т.е. в процессе использования его ресурсов и коммуникации с «виртуальными агентами социализации» (в первую очередь, в процессе переписки по e-mail, на форумах, в чатах, блогах, телеконференциях и online-играх) [Плешаков, 2009, С. 34].

исследователи используют определения «киберсоциализация», «цифровая социализация», «сетевая социализация», в которых ключевое значение имеет гиперподключенность человека к Интернету и опосредованность процесса инфокоммуникационными технологиями [Плешаков, 2011; Солдатова, 2018; Айсина, Нестерова, 2019; Афанасьева, Андросова, Афанасьев, 2020; Солдатова, Войскунский, 2021; Ковалева, Полуэхтова, 2022]. Большое значение здесь имеют процесс использования ресурсов киберпространства и коммуникации с виртуальными агентами социализации, встречающимися человеку в глобальной сети Интернет (в первую очередь в процессе переписки на форумах, в чатах, блогах, телеконференциях и онлайн-играх) [Плешаков, 2009].

Глубокая погруженность детей и молодежи в киберпространство и его игровые практики неизбежно становится частью новой реальности, которая открывает перспективы использования ресурсов цифрового мира, в том числе в образовательных и воспитательных целях, при формировании цифровых и организационно-управленческих компетенций, повышении мотивации к обучению и т.д. [Rospigliosi, 2022; Scholes et al., 2022].

Все большее признание приобретают компьютерные игры, ресурсы которых открывают бесконечные возможности для фантазии игрока. Платформы так называемых игр-песочниц¹ уже активно используются специалистами как образовательный инструмент, а также как коммуникативный канал, способствующий коллективному взаимодействию и сотрудничеству в школьной офлайн-среде [Niemeyer, Gerber, 2015; Slattery et al., 2023; Hobbs et al., 2023].

Мир компьютерных игр привлекает своими возможностями, одной из которых является создание или выбор аватара, что породило уже целый ряд исследований о взаимовлиянии пользователя и аватара и так называемом эффекте Протея². При этом научное сообщество отмечает как позитивные, так и негативные последствия, связанные с экстраполяцией образа аватара на офлайн-прак-

¹ Жанр игры-песочницы предполагает открытый игровой мир с отсутствием запрограммированных целей, позволяющий творчески самореализовываться игроку.

² «Эффект протея» – название эффекта происходит от мифологического греческого бога Протея, который обладал способностью к метаморфозе. Термин определяет влияние виртуальных аватаров и виртуального опыта на трансформацию поведения и установок игрока в виртуальном и реальном мире.

тики [Bian et al., 2015; Pena, Perez, 2020; Szolin et al., 2023; Pech, Caspar, 2024].

При стечении ряда обстоятельств, связанных, в первую очередь, с психическим состоянием игрока, компьютерные игры могут стать фактором развития девиаций. В связи с этим актуализируется проблема использования видеоигр экстремистами и террористами как источников пропаганды, которые укрепляют взгляды тех, кто уже сочувствует и / или настроен на сообщения группы [Schlegel, Kowert, 2024; Robinson, Whittaker, 2021]. Однако не только экстремистские группировки могут использовать компьютерные игры. Отдельные государства так же используют данное пространство для продвижения военно-политических целей и политической пропаганды [Тарасов, Беляев, 2021; Беляев, Кутومانов, Резник, 2021].

Тем не менее ученые все больше определяют компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и указывают на перспективность их использования для повышения имиджа профессий, стран, а также в качестве политического инструмента [Гришин, Иглин, 2015; Беляева, 2021].

Вокруг игрового пространства формируются новые объекты цифровой культуры, такие как стримы и летсплеи¹. Как часть новых медиа, данные форматы обеспечивают горизонтальную коммуникацию между стримером/летсплейщиком и их комьюнити. Стримы и летсплеи отличаются лишь признаком онлайн- и офлайн-коммуникации: стримы создаются и показываются синхронно онлайн, а летсплеи записываются и монтируются офлайн с последующим размещением для просмотра аудиторией [Зиновьева, 2020]. Однако «специфика взаимодействия в киберпространстве не требует, чтобы агенты взаимодействия находились в одном конкретном месте в определенный момент времени для того, чтобы их встреча в киберпространстве состоялась» [Добринская, 2018].

Одним из ключевых факторов популярности стримингового вещания является возможность взаимодействия стримера и ауди-

¹ Игровые стримы представляют собой направление в потоковом вещании, их содержание – комментирование игроком прохождения компьютерной игры с возможностями для зрителей быть на связи через общий чат. Ведущими платформами для игровых стримов сегодня являются Twitch и YouTube. Летсплеями (от англ. let's play – давайте поиграем) называют видеозаписи прохождения и комментирования игр, загруженные на один из видеопорталов или в социальные сети.

тории в режиме реального времени и получение настоящих эмоций в процессе общения. Кроме того, в центре стрима, как уже неоднократно отмечалось исследователями, находится не сама игра, а личность, играющая в нее [Сергеева, Зиновьева, 2020; Коданина, Петрова, 2022; Акимова, 2023].

Погруженность в общую информационную и игровую среду создает условия для свободного обсуждения значимых для группы социально-политических вопросов [Зиновьева, 2020], а также для появления новых медиазначимых других, которые способны интерпретировать и объяснять события и явления в более актуальных для своей аудитории категориях [Захаркин, Аргылов, 2021].

В настоящее время исследователи фиксируют девальвацию доверия молодежи к блогерам как к инфлюенсерам, обсуждающим исключительно политическую повестку. Они стали все больше восприниматься молодежью как финансово ангажированные и при этом не обладающие достаточным экспертным уровнем. Кроме того, среди молодежи наблюдается тенденция уклонения от прямого обсуждения политических проблем в киберпространстве и восприятие данной сферы как токсичной [Шашкова, Асеев, 2022]. В то же время мы констатируем стихийную включенность важных для политической социализации тем в неполитический контент инфлюенсеров. Учитывая иммерсивность киберпространства, стоит отметить, что нарративы, которые транслируются или создаются в цифровом пространстве, охватывают большее число людей, распространяются быстрее и оказывают большее воздействие чем те, которые выражаются в нецифровых контекстах [Nesi, Choukas-Bradley, Prinstein, 2018].

Несмотря на значительный интерес исследователей к новым медиа, следует констатировать, что потенциал влияния компьютерных игр и возникающих вокруг них контента и коммуникаций на политическую социализацию остается малоизученной проблемой, требующей более детального анализа.

Материалы и методы

Исследовательский фокус работы будет сосредоточен на детях и подростках школьного возраста в связи с тем, что это наиболее значимый для политической социализации период. Согласно

теории социализации, это период первичной социализации, в ходе которого наиболее интенсивно усваиваются нормы, ценности и установки. Как отмечают классики конструктивизма П. Бергер и Т. Лукман, определяющую роль играет среда и значимые другие, которые несут ответственность за данный процесс и транслируют опыт предыдущих поколений. Их социализирующая доминанта определяется социализантом квазиавтоматически в силу значимости социальной роли родителей, учителей, родственников и т.д. и основывается на вертикальной коммуникации [Бергер, Лукман, 1995].

В связи с этим при изучении политической социализации в условиях цифрового общества важно учитывать особенности киберпространства. Новые способы коммуникации и новые медиа обуславливают появление медиазначимых других или инфлюенсеров. Они, согласно утверждению Р.А. Захаркина и Н.А. Аргылова, становясь значимыми в медиапространстве за счет слияния рациональных и иррациональных эффектов [Захаркин, Аргылов, 2021], расширяют привычный мир коммуникаций человека, удовлетворяют его потребность в информации, горизонтальной коммуникации и оказывают влияние на интернализацию личности.

Для обнаружения в компьютерных играх политического содержания и игровых возможностей, способствующих политической социализации, использовался контент-анализ. Также с его помощью проверялось представление о доминировании в компьютерных играх антагониста в образе «злого русского».

В ходе исследования был использован системный подход, что позволило рассмотреть игровое пространство как совокупность разных форм коммуникаций: непосредственно сам игровой процесс; взаимодействие геймеров в процессе игры; обусловленные геймплеем¹ стримы и летсплеи.

Наличие политического содержания компьютерных игр выявлялось путем анализа обзоров на игры и их характеристик, заявленных производителем. Анализ статистических данных аналитических агентств Jane's Computer Games, DemandSage и SEO-агентства Search logistics дал возможность оценить востребованность компьютерной игры Minecraft среди интересующей нас молодежной аудитории.

¹ Геймплей в данном случае понимается широко, как способ взаимодействия пользователя с игровым миром, персонажами и правилами.

Анализ содержания летсплеев позволил выявить транслирующуюся в них социализирующую информацию и сопоставить ее с ценностным содержанием ряда традиционных носителей информации.

Результаты исследования

Стоит отметить, что практика оказания влияния на формирование сознания граждан посредством игровых техник не нова. Она активно использовалась в гитлеровской Германии с целью формирования антисемитских настроений посредством настольной игры *Juden – Raus!* («Евреи – вон!»); моделирования бомбардировок государства-противника в ходе игры «Бомбардировщики над Англией» [Мартынов, 2018].

В современной игровой индустрии можно выделить несколько групп компьютерных игр, оказывающих влияние на политическое сознание. К первой группе можно отнести игры, формирующие и / или усиливающие эмоциональный компонент обыденного сознания игроков за счет эксплуатации стереотипов и создания новых образов на основе этих стереотипов. Наиболее ярко выраженный идеологический контекст просматривается в компьютерных играх формата *military-шутер*, которые используют стереотипы, сложившиеся в массовом сознании для создания образа врага. Так, некоторые части игр *Call of Duty* и *World in Conflict* можно назвать классическим примером с бинарным антагонистическим сюжетом, развивающим тему агрессии со стороны СССР или России. Популярность «*Call of Duty*» была столь велика в Западной Европе и Северной Америке, что она была внесена в Книгу рекордов Гиннесса как самая продаваемая шутер-игра в мире.

Кроме шутер-игр встречаются и игры стратегии, сосредоточенные на формировании негативного образа представителей других государств. Например, в игре *Company of Heroes* военные Великобритании и США противостоят советским солдатам, представленным в самом неприглядном свете как совершающие аморальные поступки и ведущие непристойный образ жизни [Строганов, 2017].

Следует признать мнение А.Н. Тарасова и Д.А. Беляева [Тарасов, Беляев, 2021, с. 22], что сюжеты видеоигр, основанных на ре-

альных исторических событиях, часто подаются в идеологически и политически заданной интерпретации. Наличие пропагандистской составляющей, искажающей восприятие игроком политической реальности в ряде компьютерных игр, несет в себе социально-политические риски, независимо от замысла создателя игры.

Однако следует уточнить, что русский / советский антагонист в компьютерных играх не является единственным и бессменным отрицательным персонажем. Игровая индустрия не реже эксплуатирует образ американца для создания антигероя. Так, в серии игр *Far Cry* в качестве террориста используется карикатурный образ американца – патриота с гипертрофированной верой в сверхъестественные силы и оружие. А в игре *Metal Gear Rising: Revengeance* создан образ американского политика, наделенного чертами националиста-популиста с верой в право сильнейшего и мечтой сделать США страной, где «каждый сможет вести свои собственные войны» (цитата главного персонажа – антагониста). В данной игре, вышедшей в прокат в 2022 г., мы сталкиваемся с новой для российской политической науки и практики моделью использования компьютерных игр в политической борьбе, т.к. в образе главного антигероя прослеживаются черты Дональда Трампа. Стоит также упомянуть игру *Spec Ops: The Line*, получившую от критиков награду «Лучший сценарий». Она представляет собой антивоенный шутер о вмешательстве США в дела других государств, подвергая сомнению позиционирование США в военных конфликтах как единственной справедливой сверхдержавы.

Ко второй группе можно отнести более разноплановые по наполненности политическим сюжетом и требующие от игрока глубоких знаний в этой сфере игры стратегии и игры симуляторы. В отличие от игр шутеров, в них нет заданного сценария победы. Основу их сюжета могут составлять реальные исторические, экономические и политические процессы (*Empire Total War*, *Victoria 2*). Они дают виртуальную возможность стать лидером государства или оппозиции, решать экономические и социальные проблемы (*Power & Revolution 2019*; *Democracy 4*; *The Political Process*). Как правило, такие игры имеют ретроспективный характер сюжета, в котором игрокам предоставляется возможность моделирования дальнейшего развития ситуации за счет принятия решений о расстановке политических игроков, развития разных отраслей экономики, принятия законов для урегулирования

отношений между социальными группами с различными интересами и ценностями.

Но не только прошедшие исторические события становятся основой сюжета политических симуляторов. Так, в 2016 г. была выпущена игра стратегия *The political machine 2016*, посвященная предвыборной кампании в США, в которой игрокам представляется возможность выступить в роли Хиллари Клинтон или Дональда Трампа и получить победу, реализуя предвыборную кампанию. Впоследствии игра получила обновленную версию *The Political Machine 2020*, актуализированную под новый цикл электоральной кампании. Игровая индустрия регулярно пополняет коллекцию для любителей данного жанра новыми сценариями и модификациями¹.

Несмотря на обеспокоенность исследователей в вопросах влияния компьютерных игр на сознание игроков, следует согласиться с мнением О.Е. Гришина и Д.А. Иглина, что в спектре политических симуляторов игр, используемых для пропаганды, крайне мало [Гришин, Иглин, 2015]. Политические симуляторы имеют ограниченный круг потребителей, так как интерес к подобному сюжету должен быть вызван либо увлеченностью геймера историческим развитием, либо непосредственно политическим процессом, что объективно сужает число потребителей, в отличие от игр, сюжет которых основан на мультсериалах, фильмах или спорте.

Топовым примером таких игр является игра-песочница *Minecraft*, которая не имеет жестких правил и ограничений, что позволяет игрокам самостоятельно выбирать свой путь в игровом мире. Следует отметить, что игра, созданная в 2009 г., по данным статистики DemandSage на октябрь 2023 г., имела 250 млн скачиваний, а ежемесячное количество активных игроков в *Minecraft* превышало 173,5 млн. В 2020 г. число игроков *Minecraft* выросло на 25%, что объясняется аналитиками влиянием фактора пандемии COVID-19 и ее портированием на мобильные устройства и игровые приставки. Популярность игры подтверждается и пиковыми показателями ежедневных активных пользователей – 21 млн в ноябре 2023 г. и более 25 млн в декабре 2023 г.²

¹ Лучшие симуляторы президента на ПК (07.05.2023) – Режим доступа: <https://cubiq.ru/luchshie-simulyatory-prezidenta-na-pk/> (дата посещения: 25.01.2024).

² Shewale R. *Minecraft Statistics For 2024 (Users, Servers, & More)* – Mode of access: <https://www.demandsage.com/minecraft-statistics/> (accessed: 12.02.2024).

Игра изначально была ориентирована на молодежную аудиторию. Действительно, в 2018 г., по данным исследования Jane's Computer Games, доля детей и подростков возраста 10–17 лет среди игроков в Minecraft составляла более 50%, 18–30 лет – 21%, 30–40 лет – 17%, 40 и старше – 12%¹. На начало 2024 г. аудитория игры, по данным аналитического агентства DemandSage, имеет уже следующую сегментацию – возраст менее 15 лет – 20,6%; 15–21 год – 43; 22–30 лет – 21; 30–65 лет – 15%². Несмотря на разные методики ранжирования пользователей у аналитических агентств можно заметить, что детская и подростковая аудитория по-прежнему остается наиболее весомым сегментом, хотя доля лиц старше 22 лет увеличивается. Это свидетельствует о том, что аудитория взрослеет, но сохраняет интерес к самой игре и коммуникациям в ее рамках.

Приведенные данные позволяют заключить, что значительная часть игроков находится в возрастных границах, соответствующих первичной социализации, и игра может стать фактором, влияющим на нее. Согласно исследованию SEO-агентства Search logistics, 80% детей играли в Minecraft с кем-то еще: членами семьи, на встрече с друзьями, с другими игроками онлайн, поскольку в Minecraft есть тысячи сообществ для совместной игры на разных серверах. Стоит подчеркнуть, что исследователи отмечают тенденцию роста социальных и кооперативных компьютерных игр, которые становятся все более популярными³. В ходе подобного опыта у игроков формируются навыки совместной деятельности, общения и принятия решений, согласования интересов, соблюдение правил и норм, принятых в киберпространстве. Это часто приводит к формированию игровых команд, в которых, согласно групповой динамике, появляется лидер, организующий их деятельность и, по сути, оттачивающий свои организаторские качества. Также 98% учителей, которые использовали Minecraft в образовательном процессе, отметили, что навык номер один, который фор-

¹ Какой возраст игроков в Майнкрафте. 2022. – Режим доступа: <https://vulanude.ru/igry/kakoi-vozrast-igrokov-v-mainkrafte> (дата посещения: 10.02.2024).

² Shewale R. Minecraft Statistics For 2024 (Users, Servers, & More) – Mode of access: <https://www.demandsage.com/minecraft-statistics/> (accessed: 12.02.2024).

³ Yee N. Beyond 50/50: Breaking Down The Percentage of Female Gamers by Genre. (2017, 19 января). – Mode of access: <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/> (accessed: 12.02.2024).

мируется у учащихся в ходе игры, – это решение проблем¹. Таким образом, в процессе прохождения игры происходит не только теоретическое освоение социализирующей информации, но и приобретается опыт социального взаимодействия, хоть и опосредованный коммуникационными каналами.

Кроме того, Minecraft предлагает не только готовые онлайн-пространства. Игра становится центром игровой вселенной, вокруг которой образуется обширный околоигровой контент, что делает ее примером игр третьей группы, обеспечивающих разнообразные формы коммуникации участников и использования игрового пространства. В мире насчитывается порядка 10 000 серверов – огромных онлайн-миров, созданных самим сообществом Minecraft. Периодически разработчики предлагают сообществу путем голосования выбрать одного из трех «мобов» (существо в игре), которых впоследствии добавляют в игру. Так, в 2023 г. обнаружилась ошибка в алгоритме голосования, позволившая голосовать за «моба» неограниченное количество раз, что ставило объективность результатов голосования под сомнение. В связи с этим случилась так называемая революция фанатов, которые массово направляли разработчикам петиции с требованиями, чтобы их голос имел вес. В результате создатели игры прислушались к их мнению и исправили техническую ошибку, а мы могли наблюдать процесс социального взаимодействия в киберпространстве с целью реализации коллективно-значимого интереса.

Также кибервселенная Minecraft имеет и политические сервера, на которых игроки могут создавать свои собственные государства, управлять ими, участвовать в политических процессах, заключать союзы или вести войны с другими игроками. На этих серверах игроки могут построить различные политические системы, получая знания, виртуальный опыт политической деятельности, развивая навыки стратегического мышления и лидерства².

¹ Woodward M. Minecraft user statistics: how many people play Minecraft in 2024? – Mode of access: <https://www.searchlogistics.com/learn/statistics/minecraft-user-statistics/#:~:text=Minecraft%20Key%20Statistics,-Minecraft's%20growth%20made&text=Minecraft%20has%20140%20million%20active,of%20the%20total%20Minecraft%20revenue> (accessed: 08.02.2024).

² Сервера Майнкрафт. [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://hotmc.ru/servera-minecraft-politicheskie> (дата посещения: 10.02.2024).

Высокие рейтинги данной игры обуславливают популярность связанного с ней контента, который находится в мейнстриме потокового вещания. Так, Minecraft остается самым популярным ключевым словом на YouTube (принадлежит компании Meta, которая признана экстремистской и запрещена в России)¹, а наиболее распространенный контент, связанный с игрой – стримы и летсплеи.

Представляется важным тот факт, что в ходе ведения игрового стрима происходит не только обсуждение игрового опыта. Комьюнити или стример могут инициировать обсуждение актуальной повестки дня. Становясь инфлюенсерами в игровых практиках, стримеры становятся значимыми Другими и в обсуждении общественно-политических вопросов. Сообщество признает за ними такой статус в силу психологических механизмов парасоциальных отношений и самоидентификации себя с данной группой.

В свете популярности Minecraft в российском сегменте YouTube так же активно развиваются каналы, использующие данную игру для создания контента. По масштабу охвата аудитории их условно можно разделить на две группы: каналы с комьюнити более 10 млн подписчиков и каналы, которые насчитывают менее 5 млн. Каналов с охватом от 6 млн до 10 млн практически не встречается. На этом основании можно выделить топ каналов, вошедших в подборку по количеству подписчиков, количеству видео на канале, общему количеству просмотров и просмотров за последние 90 дней (с 30 апреля 2024 г. по 30 июля 2024 г.) (см. табл.).

Таблица

Активность видеоблогеров по Minecraft в России, 2024 г.

Название канала	Кол-во подписчиков, млн	Кол-во видео на канале, тыс.	Кол-во просмотров, млрд	Кол-во просмотров за 90 дней (30.04.2024 – 30.07.2024), млн
EdisonPts	16,4	4	7,7	293,6
Компот	16,1	2,5	9,7	426,7
ЕвгенЕро	12	2,6	6,2	107
FixEye	11,2	1,6	4,1	138
MrLoloshka	10,7	3,8	4,6	211,9

Источник: составлено авторами на основании статистики каналов представленной в YouTube.

¹ Shewale R. Minecraft Statistics For 2024 (Users, Servers, & More) – Accessed: <https://www.demandsage.com/minecraft-statistics/> (accessed: 12.02.2024).

Контент-анализ видео указанных видеоблогеров показал, что политическое содержание имеет только канал MrLololoshka. Данные онлайн-опроса, проведенного в Telegram-канале Р. Фильченкова, подтверждают, что наиболее активная часть комьюнити блогера представлена детьми и подростками в возрасте 11–16 лет. Так, на 09.04.2024 г. в опросе приняли участие более 150 тыс. респондентов, распределившиеся по следующим возрастам: 9–10 лет – 2%, 11–12 лет – 15, 13–14 лет – 33, 15–16 лет – 26, 17–18 лет – 13, 19–20 лет – 6, 21 год и старше – 5%¹. YouTube-канал MrLololoshka насчитывает 3,7 тыс. видео, 7 сюжетных сезонов, состоящих из 91–134 серий каждый².

Следует обратить особое внимание на сюжетный летсплей, который еще не попадал в фокус исследовательского внимания. Данный цифровой продукт, созданный на платформе видеогры, представляет собой проект (сезон), состоящий из серии видеосюжетов, объединенных общим художественным замыслом.

Над созданием сюжетного летсплея работает команда сценаристов, художников, аниматоров, программистов, саунд-дизайнеров и т.д. Они производят глубокую переработку геймплейных механик Minecraft, прописывают дополнительные модификации и дополнительные сюжетные линии к игре, в результате чего рождается не просто видео о ее прохождении, а художественный digital сериал.

На данный момент особое внимание привлекает сезон «Идеальный мир» (134 серии), элементы сюжета которого часто встречаются в мировой литературе как для детей («Три толстяка» Ю. Олеши, «Приключения Чиполлино» Дж. Родари, «Хижина дяди Тома, или Жизнь среди низших» Г. Бичер-Стоу, «Повесть о Ходже Насреддине» Л.В. Соловьева, «Золотой ключик, или Приключения Буратино» А.Н. Толстого), так и для более старшего поколения («Мать» М. Горького, «451 градус по Фаренгейту» Р. Брэдбери, «1984» Дж. Оруэлла, «V – значит вендетта» А. Мура), поднимающие проблемы фундаментальных общечеловеческих ценностей – справедливости, свободы, равноправия, которые входят в число

¹ «Сколько Вам лет?» опрос telegram-канал «Лололошка ФУ НОВОСТИ» – Режим доступа: <https://t.me/LololoshkaUSE> (дата посещения: 09.04.2024).

² MrLololoshka (Роман Фильченков) – Режим доступа: <https://www.youtube.com/@MrLololoshka/playlists> (дата посещения: 10.02.2024).

самых востребованных ценностей и у современных старших школьников. Да и сам Р. Фильченков, анонсируя новый сезон, указывает, что «возможно здесь кто-то найдет себя или увидит своего знакомого и что самое главное, сезон, который погрузит каждого из нас во времена, понятные любому зрителю»¹.

Завязка истории начинается с некоего «заражения» территории, в связи с чем создается купол, под которым существуют жители, управляемые империей. Они действуют по заданному империей алгоритму и регулярно получают сообщения от империи с новыми задачами и подписью «империя заботится о вас». Если обычный житель узнал об империи больше, чем ему положено, или пытается преодолеть границы купола – его «стирают». Финал летсплея развивается по классическому художественному сценарию – образуется группа противостояния «Сияние» под руководством одной из главных героинь. Так же, как и кинофильмы, летсплей сопровождают аудиодорожки и саундтрек – гимн «Сияние», что завершает художественный образ проекта.

Последующие сезоны на канале Р. Фильченкова (MrLololoshka) – «Тринадцать огней» и «Голос времени», – поднимают проблемы богатства, бедности, буллинга и т.д., т.е. актуальные для молодежи и всего общества социально-политические и этические вопросы.

Очевидно, что для комьюнити канала его содержание является дополнительным фактором стихийной киберсоциализации. Более того, рассмотренная форма цифровой коммуникации имеет стереоэффект, заключающийся в том, что ряд фолловеров (последователи, подписчики) после выхода каждой серии летсплея уже на своих каналах проводят ее рефлекссию, прогнозируют развитие сюжета и т.д. Можно предположить, что данный контент потребляют только те, кто уже знаком с творчеством MrLololoshki, однако не стоит исключать возможность, что он может актуализировать данную повестку и для пользователей, не входящих в основное комьюнити.

¹ Lp. Последняя Реальность – Режим доступа: https://www.youtube.com/watch?v=ygqR7g_0M5o&list=PLpYwltiByWUvGL4IP9lavL85uTuQ7R7My (дата посещения: 25.02.2024).

Обсуждение и заключение

Обобщая и дополняя представления ряда исследователей о киберсоциализации, следует заключить, что политическая киберсоциализация может быть представлена, с одной стороны, как процесс приобретения знаний, ценностей и навыков, сопровождающих и обеспечивающих процесс вхождения человека в мир киберпространства, а с другой – как процесс формирования ценностно-когнитивных элементов сознания под воздействием новых медиа и опыта коммуникации в цифровой среде, влияющих на политическое поведение и взаимодействие в онлайн- и офлайн-пространстве.

Игровое онлайн-пространство имеет потенциал по формированию представлений о социально-политической среде, ее участниках и ценностях, что укладывается в алгоритмы первичной социализации. Кроме этого, ресурсы игрового пространства способствуют расширению опыта личного участия, представляют детям и молодежи возможность получения опыта решения «взрослых» социально-политических задач, что в традиционной системе политической социализации было характерного только для вторичной социализации. Более того, игры-песочницы, которые мы отнесли к играм третьей группы, в отличие от шутеров и стратегий, расширяют представления молодежи об алгоритмах социального и политического взаимодействия.

На фоне этого происходит развитие новых элементов цифровой культуры (стрим, летсплей), которые возникают в связи с популярностью какого-либо цифрового объекта (в нашем случае – компьютерная игра), содержанием своего контента актуализируют этот объект и могут использовать его для создания новых digital коммуникаций. В ходе пролонгированной игровой и околоигровой коммуникации транслируется информация, способная трансформироваться во внутренние социально-политические ценности и установки молодежи, которые могут влиять на их онлайн- и офлайн-практики.

Тем самым киберпространство обуславливает возникновение в детской и молодежной среде референтных значимых других, появление которых в традиционной системе политической социализации больше характерно для периода вторичной социализации. Неагажированные инфлюенсеры из игровой среды становятся

фактором стихийной политической социализации, актуализируя социально-политическую повестку, при этом предоставляя своей аудитории возможность свободной горизонтальной коммуникации. В условиях «кризиса буквы» тенденция отказа молодежи от традиционных источников формирования важнейших общечеловеческих ценностей, например таких, как классическая художественная литература, будет усиливаться. Однако их сюжеты переносятся в цифровую среду, в востребованных для современной молодежи игровых формах. Кроме того, цифровое пространство позволяет получить опыт коммуникации при обсуждении актуальной повестки и коллективных действий в ходе реализации своей игровой стратегии.

Моделирование проблемных ситуаций на основе идеальных контуров ценностей, взаимодействия, складывающиеся в игровом и околоигровом пространстве длительное время, способны трансформироваться во внутренние установки, которые молодежь будет пытаться реализовать в онлайн- и офлайн-практиках.

Таким образом, в настоящее время политическая социализация все больше зависит от новых агентов, функционирующих в киберпространстве. При девальвации роли новых медиа, транслирующих политический контент, осмысление социально-политической действительности переносится в неполитические онлайн-ниши.

T.A. Aseeva, S.Yu. Aseev*

**Non-childish sandbox games: the role of game content
in the political socialization of schoolchildren**

Abstract. Among the new media that determine the hybrid nature of modern political socialization, there are forms of communication practically hidden from the researchers, but at the same time significant and driven by play space. The purpose of the article is to identify the political content of computer games and related content and to determine the potential of their influence on the political socialization of adolescent schoolchildren.

The stories of computer games are analyzed in order to identify their socializing potential. A systematic approach and analysis of statistical data made it possible to consider the game space as a set of different forms of communication: the game process

* **Aseeva Tatyana**, Altai State University (Barnaul, Russia), e-mail: tatulyasolar@mail.ru; **Aseev Sergey**, Altai State University (Barnaul, Russia), e-mail: suass@mail.ru

itself, the interaction of gamers during the game, streams and let's plays conditioned by gameplay.

Among computer games, several groups can be distinguished. The criterion of division is the depth of the player's understanding of political reality assumed by the game stories. The first group includes games oriented towards the use of stereotypical images and focusing on the emotional component of everyday political consciousness. Such games can be destructive in nature, shaping images of a political competitor or enemy. The second group is represented by games that require in-depth knowledge in various spheres of social life, including politics. They expand the possibilities of developing critical thinking, situation modeling and decision-making. The third group includes games with an unlimited capabilities, in which the player gets the opportunity for independent project activities and social interaction.

Game space contributes to the expansion of the children's personal participation experience in solving "adult" socio-political tasks, as well as causes the emergence of new significant others, which was typical in the traditional system of political socialization only for secondary socialization.

Particular attention is paid to the case of the Minecraft sandbox game, as a platform for limitless modeling and interaction, as well as the content emerging around it (streams and let's plays) in which fundamental human values are incorporated.

The results of the study reveal online niches where processes of political socialization take place.

Keywords: cybersocialization; political socialization; computer games; school-children; new media; influencers; stream; letsplay; Minecraft.

For citation: Aseeva T.A., Aseev S.Yu. Non-childish sandbox games: the role of game content in the political socialization of schoolchildren. *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 146–167. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.06>

References

- Afanasieva L.I., Androsova M.I., Afanasiev N.A. On the issue of cybersocialization of adolescents. *International research journal*. 2020, N 12–4 (102), P. 6–8. DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2020.102.12.112> (In Russ.)
- Akimova O.V. To the definition of the concept «videogame streamer» in network communication. *Bulletin of kalmyk university*. 2023, N 2 (58), P. 22–28. DOI: <https://doi.org/10.53315/1995-0713-2023-58-2-22-28> (In Russ.)
- Aysina R.M., Nesterova A.A. Cyber socialization of youth in the information and communication space of the modern world: effects and risks. *Social psychology and society*. 2019, N 10 (4), P. 42–57. DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2019100404> (In Russ.)
- Belyaev D.A., Kutomanov S.A., Reznik S.V. Propaganda strategies in video games: practices and actual topics. *NOMOTHETIKA: Philosophy. Sociology. Law*. 2021, N 3, P. 443–450. DOI: <https://doi.org/10.52575/2712-746x-2021-46-3-443-450> (In Russ.)
- Belyaeva U.P. Video games as a technical and cultural phenomenon: the history of formation and sociocultural importance. *Research result. Social studies and humani-*

- ties. 2021, N 3, P. 91–104. DOI: <https://doi.org/10.18413/2408-932x-2021-7-3-0-10> (In Russ.)
- Berger P., Lukman T. *The social construction of reality. A treatise on the sociology of knowledge*. M.: «Medium», 1995, 323 p. (In Russ.)
- Bian Y., Zhou C., Tian Y., Wang P., Gao F. The Proteus effect: influence of avatar appearance on social interaction in virtual environments. In: Stephanidis C. (eds). *HCI International 2015—Posters' Extended Abstracts. HCI 2015. Communications in Computer and Information Science*. 2015, Vol. 529, P. 78–83. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-319-21383-5_13
- Dobrinskaya D.E. Cyberspace: territory of contemporary life. *Moscow state university bulletin. Series 18. Sociology and political science*. 2018, N 24 (1), P. 52–67. DOI: <https://doi.org/10.24290/1029-3736-2018-24-1-52-70> (In Russ.)
- Grishin O.E., Iglin D.A. Computer games as part of the political mass-culture and communication. *PolitBook*. 2015, N 1, P. 127–145. (In Russ.)
- Hobbs L., Behenna S., Bentley S., Stevens C. Near and far: engaging students with place through Minecraft. *Geography*. 2023, N 108 (3), P. 134–140. DOI: <https://doi.org/10.1080/00167487.2023.2260221>
- Kodanina A.L., Petrova E.D. Game journalism and new communication formats (on the example of the Igromania journal). *Sign: problematic field in media education*. 2022, N 1 (43), P. 62–68. DOI: <https://doi.org/10.47475/2070-0695-2022-10107> (In Russ.)
- Kovaleva A.I., Poluekhova I.A. Socialisation of personality in an information society. *Knowledge. Understanding. Skill*. 2022, N 3, P. 195–206. DOI: <https://doi.org/10.17805/zpu.2022.3.18> (In Russ.)
- McLuhan M. *Understanding media: external extensions of man*. Moscow: Kanon, 2003, 464 p. (In Russ.)
- Malkevich A.A. Social media as a factor in the political socialization of young people: from hierarchy to a network model. *Moscow University Bulletin. Series 12. Political Science*. 2019, N 6, P. 88–97. (In Russ.)
- Martinov E.V. Social advertising as a political and technological tool in the Third Reich: political mythology. *Vestnik of Moscow state linguistic university. social science*. 2018, N 1 (794), P. 40–51. (In Russ.)
- Nesi J., Choukas-Bradley S., Prinstein M.J. Transformation of adolescent peer relations in the social media context: part 2-application to peer group processes and future directions for research. *Clin Child Fam Psychol Rev*. 2018, N 21 (3), P. 295–319. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10567-018-0262-9>
- Niemeyer D.J., Gerber H.R. Maker culture and Minecraft: implications for the future of learning. *Educational media international*. 2015, N 52 (3), P. 216–226. DOI: <https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1075103>
- Pech G.P., Caspar E.A. Can a Video Game with a fictional minority group decrease intergroup biases towards non-fictional minorities? *A social neuroscience study, international journal of human-computer interaction*. 2024, N 40 (2), P. 482–496. DOI: <https://doi.org/10.1080/10447318.2022.2121052>
- Pena J., Perez H. Game perspective-taking effects on willingness to help immigrants: a replication study with a Spanish sample. *New media & Society*. 2020, 22 (6), P. 944–958. DOI: <https://doi.org/10.1177/1461444819874472>

- Pleshakov V.A. Cybersocialization as an innovative socio-pedagogical phenomenon. *Prepodavatel' XXI vek*. 2009, N 3, P. 32–39. (In Russ.)
- Pleshakov V.A. The perspective of the development of the theory of human cybersocialization in the XXI century. *Idey i idealy*. 2011, N 3 (9), P. 47–62. (In Russ.)
- Robinson N., Whittaker J. Playing for hate? Extremism, terrorism, and videogames. *Studies in conflict & Terrorism*. 2021, P. 1–36. DOI: <https://doi.org/10.1080/1057610x.2020.1866740>
- Rospigliosi P. Metaverse or simulacra? Roblox, Minecraft, Meta and the turn to virtual reality for education, socialisation and work. *Interactive learning environments*. 2022, N 30 (1), P. 1–3. DOI: <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2022899>
- Scholes L., Rowe L., Mills K. A., Gutierrez A., Pink E. Video gaming and digital competence among elementary school students. *Learning, media and technology*. 2022, N 49 (2), P. 200–215 DOI: <https://doi.org/10.1080/17439884.2022.2156537>
- Sergeyeva O.V., Zinovyeva N.A. The public arenas of game streaming (on the example of the coronavirus topic representation). *Sociology of power*. 2020, N 32 (2), P. 221–241. DOI: <https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-221-241> (In Russ.)
- Shashkova Ya.Yu., Assev S.Yu. Motives and factors of students' political activity in the border territories of Siberia and the Far East. *Tomsk State University journal of philosophy, sociology and political science*. 2022, N 67, P. 231–242. DOI: <https://doi.org/10.17223/1998863X/67/20> (In Russ.)
- Schlegel L., Kowert R. *Gaming and extremism the radicalization of digital playgrounds*. NY: Routledge New York, 2024, 234 p.
- Slattery E.J., Butler D., O'Leary M., Marshall K. Teachers' experiences of using Minecraft Education in primary school: an Irish perspective. *Irish educational studies*. 2023, P. 1–20 DOI: <https://doi.org/10.1080/03323315.2023.2185276>
- Soldatova G.U. Digital socialization in the cultural-historical paradigm: a changing child in a changing world. *Social psychology and society*. 2018, N 9 (3), P. 71–80. DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2018090308> (In Russ.)
- Soldatova G.U., Voiskounsky A.E. Socio-cognitive concept of digital socialization: a new ecosystem and social evolution of the mind. *Psychology. Journal of the higher school of economics*. 2021, N 18 (3), P. 431–450. DOI: <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2021-3-431-450> (In Russ.)
- Stroganov V.B. The impact of computer games on the political consciousness of players: positive and negative aspects. In: Grunt E.V., Marenkov A.V., Antonova N.L. (eds.) *Culture, personality, society in the modern world: methodology, empirical research experience: Materials of the XX International Conference in memory of Professor L.N. Kogan*. Ekaterinburg: UrFU, 2017, P. 2137–2146 (In Russ.)
- Szolin K., Kuss D.J., Nuyens F.M., Griffiths M.D. Exploring the user-avatar relationship in videogames: a systematic review of the Proteus effect. *Human-computer interaction*. 2023, N 38 (5–6), P. 374–399. DOI: <https://doi.org/10.1080/07370024.2022.2103419>
- Tarasov A.N., Belyaev D.A. Socio-political risks of mass representation of the war and terrorism phenomena in video games. *Society: politics, economics, law*. 2021, N 9 (98), P. 22–25. DOI: <https://doi.org/10.24158/pep.2021.9.3> (In Russ.)

- Wellman B. Physical place and cyberplace: the rise of personalized networking *International journal of urban and regional research*. 2001, N 25 (2), P. 227–252. DOI: <https://doi.org/10.1111/1468-2427.00309>
- Zakharkin R.A., Argylov N.A. Influencers as media significant others: modern trends of secondary socialization. *Vlast'*. 2021, N 6, P. 27–36. DOI: <https://doi.org/10.31171/vlast.v29i6.8674> (In Russ.)
- Zinovyeva N.A. Game streams and let's play: perspectives of a sociological analysis. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Sociologiya*. 2020, N 13 (4), P. 460–475. DOI: <https://doi.org/10.21638/spbu12.2020.407> (In Russ.)

Литература на русском языке

- Айсина Р.М., Нестерова А.А. Киберсоциализация молодежи в информационно-коммуникационном пространстве современного мира: эффекты и риски // Социальная психология и общество. – 2019. – Т. 10, № 4. – С. 42–57. – DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2019100404>
- Акимова О.В. К определению понятия «стример видеоигр» в сетевой коммуникации // Вестник Калмыцкого университета. – 2023. – № 2 (58). – С. 22–28. – DOI: <https://doi.org/10.53315/1995-0713-2023-58-2-22-28>
- Афанасьева Л.И., Андросова М.И., Афанасьев Н.А. К вопросу о киберсоциализации современных подростков // Международный научно-исследовательский журнал. – 2020. – № 12–4 (102). – С. 6–8. – DOI: <https://doi.org/10.23670/IRJ.2020.102.12.112>
- Беляев Д.А., Кутومانов С.А., Резник С.В. Стратегии пропаганды в видеоиграх: практики и актуальные темы // NOMOTHETIKA: Философия. Социология. Право. – 2021. – № 3. – С. 443–450. – DOI: <https://doi.org/10.52575/2712-746x-2021-46-3-443-450>
- Беляева У.П. Видеоигры как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. – 2021. – № 3. – С. 91–104. – DOI: <https://doi.org/10.18413/2408-932x-2021-7-3-0-10>
- Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. – М.: Медиум, 1995. – 323 с.
- Гришин О.Е., Иглин Д.А. Компьютерные игры как элемент массовой политической культуры и коммуникации // PolitBook. – 2015. – № 1. – С. 127–145.
- Добринская Д.Е. Киберпространство: территория современной жизни // Вестник Московского университета. Сер.18. Социология и политология. – 2018. – Т. 24, № 1. – С. 52–67. – DOI: <https://doi.org/10.24290/1029-3736-2018-24-1-52-70>
- Захаркин Р.А., Аргылов Н.А. Инфлюенсеры как медиазначимые другие: современные тренды вторичной социализации // Власть. – 2021. – № 6. – С. 27–36. – DOI: <https://doi.org/10.31171/vlast.v29i6.8674>
- Зиновьева Н.А. Игровые стримы и летсплеи: перспективы социологического анализа // Вестник Санкт-Петербургского университета. Социология. – 2020. – Т. 13, Вып. 4. – С. 460–475. – DOI: <https://doi.org/10.21638/spbu12.2020.407>

- Ковалева А.И., Полуэхтова И.А. Социализация личности в информационном обществе // Знание. Понимание. Умение. – 2022. – № 3. – С. 195–206. – DOI: <https://doi.org/10.17805/zpu.2022.3.18>
- Коданина А.Л., Петрова Е.Д. Игровая журналистика и новые коммуникационные форматы (на примере журнала «Игромания») // Знак: проблемное поле медиаобразования. – 2022. – № 1 (43). – С. 62–68. DOI: <https://doi.org/10.47475/2070-0695-2022-10107>
- Маклюэн Г.М. Понимание Медиа: внешние расширения человека / пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. – М.: Жуковский: «КАНОН-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003. – 464 с.
- Малькевич А.А. Социальные сети как фактор политической социализации молодежи: от иерархии к сетевой модели // Вестник Московского университета. Серия 12: Политические науки. 2019. – № 6. – С. 88–97.
- Мартынов Е.В. Социальная реклама как политико-технологический инструмент в Третьем рейхе: политическая мифология // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Общественные науки. – 2018. – Вып. 1 (794). – С. 40–51.
- Плешаков В.А. Киберсоциализация как инновационный социально-педагогический феномен // Преподаватель XXI века. – 2009. – № 3. – С. 32–39.
- Плешаков В.А. Перспектива развития теории киберсоциализации человека в XXI веке // Идеи и идеалы. – 2011. – № 3 (9). – С. 47–62.
- Сергеева О.В., Зиновьева Н.А. Публичные арены игровых стримов (на примере репрезентации темы коронавируса) // Социология власти. – 2020. – № 32 (2). – С. 221–241. – DOI: <https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-221-241>
- Солдатова Г.У. Цифровая социализация в культурно-исторической парадигме: изменяющийся ребенок в изменяющемся мире // Социальная психология и общество. – 2018. – Т. 9, № 3. – С. 71–80. – DOI: <https://doi.org/10.17759/sps.2018090308>
- Солдатова Г.У., Войскунский А.Е. Социально-когнитивная концепция цифровой социализации: новая экосистема и социальная эволюция психики // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2021. – Т. 18, № 3. – С. 431–450. – DOI: <https://doi.org/10.17323/1813-8918-2021-3-431-450>
- Строганов В.Б. Воздействие компьютерных игр на политическое сознание игроков: позитивные и негативные аспекты // Культура, личность, общество в современном мире: методология, опыт эмпирического исследования: материалы XX Международной конференции памяти профессора Л.Н. Когана / под ред. Е.В. Грунт, А.В. Меренкова, Н.Л. Антоновой. – Екатеринбург: УрФУ, 2017. – С. 2137–2146.
- Тарасов А.Н., Беляев Д.А. Социально-политические риски массовой видеоигровой репрезентации феноменов войны и терроризма // Общество: политика, экономика, право. – 2021. – № 9 (98). – С. 22–25. – DOI: <https://doi.org/10.24158/per.2021.9.3>
- Шапкова Я.Ю., Асеев С.Ю. Мотивы и факторы политической активности учащейся молодежи приграничных территорий Сибири и Дальнего Востока // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. – 2022. – № 67. – С. 231–242. – DOI: <https://doi.org/10.17223/1998863X/67/20>

С.И. БЕЛОВ*

**ОБРАЗ СССР В КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ
ATOMIC HEART («АТОМНОЕ СЕРДЦЕ»)¹**

Аннотация. Представленное исследование посвящено изучению вопроса влияния видеоигры *Atomic Heart* на восприятие ее целевой аудиторией образа Советского Союза и на формирование соответствующих элементов коллективной системы представлений о прошлом. Целью исследования является выявление ценностно-смыслового наполнения ключевых образов игры, формирующих представление геймеров об СССР. Теоретическая основа исследования представляет собой синтез функциональной и культурно-семиотической концепций социальной памяти. Эмпирическая основа работы включает в себя результаты прохождения игры автором, а также официальные иллюстративные материалы к ней и интервью с ее разработчиками. Методология работы сочетает элементы структурного и сравнительного анализа. Автор приходит к выводу, что в игре представлена комбинация наиболее широко растражированных в культурной памяти жителей Запада элементов негативной исторической мифологии о Советском Союзе и стереотипных элементов фантастических произведений из жанров «антиутопия» и «постапокалиптика». Данный подход к позиционированию СССР потенциально способен актуализировать сложившуюся ранее на Западе мемориальную традицию, но вряд ли приведет к существенной коррекции представлений о Советском Союзе игроков из России. Причина заключается в том, что ценност-

* **Белов Сергей Игоревич**, доктор политических наук, доцент кафедры российской политики, Московский государственный университет им. М.В. Ломоносова (Москва, Россия); исполнитель по гранту, Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена (Москва, Россия), e-mail: belov2006s@yandex.ru.

¹ Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 22-18-00305, <https://rscf.ru/project/22-18-00305/>, «Образы врага в массовой культуре холодной войны: содержание, современная рецепция и использование в символической политике России и США».

© Белов С.И., 2024

DOI: 10.31249/poln/2024.04.07

но-смысловое позиционирование СССР в игре не затрагивает большинства значимых для россиян фигур памяти, а следовательно, не угрожает состоянию мемориального конформизма и не активизирует механизм «долга памяти». В то же время в игре выстраивается образ Советского Союза как «маскулинной державы», что обуславливает его привлекательность для части геймеров-россиян, придерживающихся принципов морального релятивизма, в том числе противников левых политических учений.

Ключевые слова: политика памяти; символическая политика; СССР; образ; видеоигра; Atomic Heart.

Для цитирования: Белов С.И. Образ СССР в игре Atomic Heart («Атомное сердце») // Политическая наука. – 2024. – № 4. – С. 168–189. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.07>

Введение

На сегодняшний день видеоигры являются одной из главных форм досуга молодежи, одновременно выступая в качестве одной из наиболее быстрорастущих отраслей массовой культуры.

В рамках серии исследований, проведенных ВЦИОМ в 2019 г., 41% респондентов сообщили о том, что их дети или внуки играют в видеоигры. При этом 34% участников опроса, относящиеся к возрастной группе 18–24 лет, указали, что у них есть брат или сестра, проводящие время за видеоиграми. Около 20% совершеннолетних россиян используют видеоигры как одну из форм проведения досуга. Исследование также позволило установить, что в течение недели геймеры проводят за играми в среднем пять часов. Еще большей популярностью видеоигры пользуются среди респондентов в возрасте 18–24 лет: 40% из них проводят за видеоиграми восемь часов в неделю¹.

По данным исследовательской компании DFC Intelligence, на 2020 г. в мире насчитывается более 3,1 млрд геймеров. К 2023 г. этот показатель увеличился до 3,7 млрд. За счет этого видеоигры потенциально превращаются в один из наиболее действенных инструментов символической политики и одной из ее частных форм – политики памяти.

¹ На игре: социальные эффекты компьютерной игромании. – Режим доступа: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/na-igre-soczialnye-effekty-kompyuternoj-igromanii?ysclid=lue3sfjh32465633839> (дата посещения: 30.08.2024); Видеоигры – и кто в них играет? – Режим доступа: <https://wciom.ru/analytical-reviews/analiticheskii-obzor/videoigry-i-kto-v-nikh-igraet> (дата посещения: 30.08.2024).

Последнее обусловлено тем, что исторические образы в рамках любой формы репрезентации в массовой культуре выступают в роли значимого фактора формирования коллективной системы представлений о прошлом. И это превращает их в источник эмпирического материала для уточнения ранее сформулированных концепций относительно практик мемориального позиционирования образов «значимого другого».

Автор данной статьи ранее принимал участие в работе научного коллектива во главе с О.В. Рябовым по подготовке компаративного исследования, посвященного позиционированию в рамках массовой культуры образов советского и американского врагов в символической политике холодной войны [«Враг номер один»..., 2023].

Проведенные изыскания показали, что образ СССР в западной массовой культуре периода «холодной войны» формировался преимущественно за счет американского мейнстрима в сфере популярной культуры. Последний фактически являлся основной детерминантой данного процесса, для которого было характерно использование двух подходов в рамках мемориального позиционирования образа Советского Союза. С одной стороны, имело место обращение к прошлому предшественника СССР – Российской империи. «Дореволюционная Россия» в сознании жителей Соединенных Штатов прочно ассоциировалась с таким понятием, как «царизм», который транслировался через артефакты массовой культуры, включающие в себя образы империи Романова. В этом качестве мы можем упомянуть кинофильмы «Мир в его руках» (1952), «Война и мир» (1956), «Доктор Живаго» (1965), «Мастеровой» (1968) и «Николай и Александра» (1971), документальный сериал «Последние цари» (2019), а также мультфильмы «Поп Америка» (1981) и «Американский хвост» (1986). Содержание данных произведений демонстрирует образ царизма, закрепившийся в исторической традиции США и Западной Европы. Он представляет собой деспотический режим, защищавший интересы аристократии и жестоко подавлявший любые попытки народа бороться во имя обретения политических или социальных прав. В силу данного обстоятельства дореволюционная Россия относится к категории «значимых чужих» негативного плана. Данный мемориальный режим сочетался с негативным позиционированием сакрального прошлого СССР (событий революции 1917 г.) и приписыванием

негативных ролей знаковым для истории России фигурам памяти (например, «отцам-основателям» советского государства). В совокупности это позволяло укрепить в сознании целевой аудитории¹ образ «врага с востока» как деспотии, существование которой построено на отрицании декларируемых американским обществом ценностей. При этом в качестве первоисточника для создания фильмов зачастую использовалась подвергнутая существенной переработке классическая русская литература с широким набором негативных образов.

В качестве наглядного примера в данном случае можно привести фильм «Война и мир» (1956). Когда накануне Аустерлицкого сражения М.И. Кутузову становится известно о смене позиции французской армией, он отказывается что-либо предпринимать, полагая, что битва и так будет проиграна. В ходе войны 1812 г. русскому командующему напоминают о том, что его тактика приводит к разорению мирного населения («хлеб гниет, солдаты грабят, города горят»), на что М.И. Кутузов отвечает: «Лес рубят, щепки летят». Аристократы ведут подчеркнуто расточительный образ жизни, а забота Пьера Безухова об устройстве школ и больниц превращает его в изгоя среди представителей истеблишмента.

Таким образом, модель прошлого России, сложившаяся в массовой культуре США в XX в., представляла собой значимый инструмент коррекции политического восприятия как американцев, так и иных потребителей массовой культуры Соединенных Штатов с точки зрения выстраивания их отношения к современной РФ, выступающей в роли правопреемника как дореволюционной России, так и СССР. Возможность воздействия на политическое восприятие, в свою очередь, в априорном порядке предполагает наличие потенциала воздействия на политическое мышление, и в конечном счете реципиентов американской популярной культуры. Это закономерно способствовало росту интереса к вопросу о трансферте образов прошлого России, созданных в западной массовой культуре периода холодной войны, в современные аудиовизуальные произведения. При этом особое значение придается такому аспекту данной темы, как интеграция образов исторической

¹ Под целевой аудиторией здесь и далее подразумевается группа, которую создатели соответствующего художественного произведения рассматривали в качестве основных потребителей соответствующей культурной продукции.

России (в первую очередь СССР), созданных в период холодной войны, в культурную продукцию, являющуюся основным элементом досуга молодежи и обеспечивающую наибольший эффект погружения для потребителя, т.е. видеоигры.

С 2018 по 2023 г. российская студия Mundfish разрабатывала игру Atomic Heart. Этот шутер с элементами ролевой игры, созданный в жанрах альтернативной истории и фантастики, стал первой AAA-игрой, т.е. ресурсоемкой (так, например, руководство студии объявило в 2022 г., что численный состав команды вырос до 120 человек, а на разработку игры ушло в общей сложности 636 тыс. часов), в сугубо советской стилистике, вошедшей в топ-10 продаж сервиса Steam в глобальных масштабах в первую неделю релиза. Популярность игры автоматически превратила ее в феномен, в том числе западной массовой культуры, способный повлиять на символическое и мемориальное позиционирование России и СССР, в особенности в рамках интерпретации событий холодной войны. Исключительная культурная роль Atomic Heart среди аналогичной продукции российских разработчиков породила в обществе широкую дискуссию относительно позиционирования в игре образа СССР и его влияния на представления геймеров о реальном Советском Союзе. Что, помимо прочего, обусловило необходимость проведения дополнительных изысканий с целью уточнения ранее сформулированной концепции мемориального позиционирования образов Советского Союза в западной массовой культуре, восприятия россиянами этих образов, осмысление и создание новых символов СССР отечественными гейм-дизайнерами.

Особо следует подчеркнуть, что выбранный кейс кардинальным образом отличается от подавляющего большинства произведений массовой культуры, созданных в последние десятилетия в России в рамках жанра альтернативной истории на основе «советского сеттинга». Произведения В. Конюшевского, А. Дроздова, А. Конторовича, С. Буркатовского, А. Санфинова, А. Сапарова, Б. Батыршина, Г. Марченко основываются на допущении возможности перемещения во времени (без использования технологий) тела или сознания нашего современника в советский период. Появление в прошлом «попаданца», как правило, увязывается с коррекцией истории за счет наличия у путешественника во времени знаний в области истории и, в некоторых случаях, техники. При этом альтернативный СССР лишь ускоряет развитие научно-технического

прогресса за счет полученной информации и не может преждевременно достичь уровня технологий, соответствующего началу XXI в. Помимо этого, в рамках альтернативной исторической линии сохраняются все известные ключевые исторические деятели и институты.

В случае Atomic Heart мы наблюдаем принципиально иную картину: выбор альтернативного исторического трека не связан с появлением «попаданца», он предполагает исчезновение из политической реальности большинства привычных государственных деятелей соответствующего периода и развитие технологий до уровня выше современных.

Отдельно необходимо отметить, что сотрудники студии Mundfish не откликнулись на просьбу автора статьи дать комментарий о референсах, которые легли в основу игры, а также о политических предпочтениях гейм-дизайнеров¹.

Также необходимо подчеркнуть, что в рамках интервью разработчики не рассматривали ценностно-смысловое наполнение присутствующих в игре образов. Внимание создателей Atomic Heart, по их словам, было сконцентрировано на использовании внешней эстетики советской материальной культуры в рамках создания оригинального антиутопического игрового мира с ярко выраженным элементом ретрофутуризма².

Таким образом, целью исследования является выявление ценностно-смыслового наполнения ключевых образов игры, формирующих представление геймера об СССР.

Теоретико-методологическая база

М. Хальбвакс отмечал наличие у сообществ общей системы памяти, для которой характерны избирательность, схематичность и

¹ Запрос был отправлен в июле 2023 г. на официальные контакты студии: legal@mundfish.com и support@mundfish.com с почты Belov2006s@yandex.ru

² «стеба про борщи и матрешки в Atomic Heart не будет». Интервью с разработчиками игры про альтернативный СССР будущего. – Режим доступа: https://matchtv.ru/cyber/matchtvnews_NI970558_Steba_pro_borshhi_i_matrashki_v_Atomic_Heart_ne_budet_Intervju_s_razrabotchikami_igry_pro_alternativnyj_SSSR_budushhego?ysclid=lue04gv640389054609 (дата посещения: 30.08.2024); Интервью: Хабр поговорил с Mundfish об игре Atomic Heart. – Режим доступа: <https://habr.com/ru/articles/753068/> (дата посещения: 30.08.2024).

подверженность структурной рекомпозиции. В соответствии с данной концепцией, общество выстраивает свою память вокруг наиболее значимых событий в его истории (фигур памяти), реконструируя их в мемориальном дискурсе с низкой степенью детализации, преимущественно – на основе эмоционально насыщенной символики. При этом общество вырабатывает канон исторического нарратива в соответствии с мемориальными рамками, по отношению к которым каждый член сообщества обязан корректировать собственные взгляды на коллективное прошлое. При этом мемориальные рамки на практике представляют собой результат творчества, сочетающегося с переработкой личных воспоминаний под воздействием различных факторов [Хальбвакс, 2007, с. 53–55].

Р. Бастид дополнил описанную концепцию, акцентируя внимание на том, что мемориальный нарратив во многом задается структурой сообщества, положением внутри него конкретных страт и взаимоотношений между ними. Последнее, помимо прочего, обуславливает пластичность коллективных представлений о прошлом: под воздействием перемен в общественной структуре, культурных и технологических инноваций неизбежно меняется и социальная память [Бастид, 1970, с. 94].

П. Нора развил идеи предшественников, доказав, что, по мере развития, формы коммеморативного сознания постепенно достигают состояния «культурной памяти». Возникновение последнего является неизбежным: уход из жизни непосредственных очевидцев и современников ключевых событий в жизни сообщества порождает разрыв между прошлым и настоящим, нарушающий мемориальный конформизм.

Компенсировать этот негативный эффект можно лишь за счет осознанной рефлексии прошлого. Однако результаты данной рефлексии не могут быть облечены в чисто научную форму. Для исторической науки характерно наличие множества историографических школ, а ее выводы базируются на результатах изучения лакунарных и фрагментарных источников. Как следствие, научная модель прошлого подменяется в сознании масс историческим мифом – упрощенной, непротиворечивой и доступной для восприятия почти каждого члена сообщества моделью событий предшествующих эпох, выстроенной на основе эксплуатации эмоционально насыщенных символов (воплощающих собой определенные смыслы и ценности), комплекса «долга памяти» (внушенного членам сооб-

щества представления о необходимости чтить героев и жертв из числа предков) и мемориальных ритуалов, позволяющих за счет использования механизмов эмоционального заражения и подражания консолидировать массы и обеспечить воспроизводство макро-социальной идентичности. В итоге социальная память приобретает такие качества, как высокая изменчивость, сакральность, инструментальность и постоянная актуализация в соответствии с динамикой социокультурного контекста [Nora, 2001, с. 57–61].

Концепция культурной памяти была дополнена Я. Ассманом, который отмечал, что коллективные представления о событиях, отдаленных от текущего момента на период более 80 лет, конструируются высококвалифицированными специалистами, использующими актуализированные представления о прошлом в качестве инструмента объяснения, легитимации, либо дискредитации существующих в настоящем процессов, институтов и явлений. К числу наиболее значимых мнемонических акторов, согласно данной концепции, принадлежат представители массовой культуры, поскольку, в отличие от профессиональных историков, они не обязаны реконструировать достоверную картину событий прошлого и могут свободно эксплуатировать эмоционально значимую символику [Ассман, 2004, с. 104–107].

Таким образом, система представлений о коллективном прошлом формируется преимущественно за счет ресурсов массовой культуры, транслирующих целевой аудитории выстроенный на основе эмоционально насыщенных символов мифологизированный мемориальный нарратив. При этом как исторический миф, так и его символика используются, с одной стороны, для продвижения смыслов и ценностей, а с другой – всегда носят актуализированный характер, т.е. привязаны к текущей политической конъюнктуре. При этом выстроенные вокруг мифа образы обладают высокой пластичностью и легко адаптируются к новым задачам.

Все это потенциально превращает видеоигры в эффективный инструмент формирования и коррекции массовых представлений о прошлом. Однако необходимо сделать важную ремарку: в подавляющем большинстве случаев видеоигра является не единственным каналом трансляции мемориального нарратива относительно конкретных событий, чаще всего данный нарратив также формируется под воздействием семейной мемориальной традиции, результатов изучения истории в школе, участия в ритуалах помино-

нения и ознакомления с иными культурными артефактами. Соответственно, представления об основных для макросоциальной группы «фигурах памяти» не могут определяться исключительно нарративом игры. Чаще всего ее роль заключается именно в коррекции (в том числе за счет дополнения контекста) уже существующей системы представлений.

Степень научной разработанности темы

При этом следует отметить, что степень научной разработанности темы использования видеоигр в качестве инструмента политики памяти характеризует высокий уровень наличия существенных пробелов.

Зарубежные исследователи изучают использование видеоигр как инструмента символической политики преимущественно вне контекста эксплуатации образов прошлого [Ash, 2009; Furman, Musgrave, 2017; Lawler, Smith 2021; Mead, 2013; Melissinos, 2013]. В то же время работы, посвященные непосредственно репрезентации образов прошлого в видеоиграх, затрагивают преимущественно вопросы их исторической достоверности, наличия в повествовании причинно-следственных связей в рамках позиционирования исторического процесса, способности игровых нарративов разрушать мемориальный конформизм широких масс населения [Bogost I, 2007; Pötzsch, Šisler 2019; Chapman, 2013; Ramsay, 2015; Reisner, 2016].

Российские исследователи в последние годы достаточно активно освещают практики мемориального позиционирования в играх, однако соответствующие нарративы рассматриваются скорее с позиции исторической науки (с точки зрения их достоверности) либо в ключе изучения пропагандистских дискурсов глобификации (прославления) и демонизации¹. Методы и формы позиционирования не получают освещения с точки зрения закономерностей формирования и коррекции социальной памяти [Верч, 2019; Федорченко, 2020; Некоторые итоги..., 2020; Фактор компь-

¹ Демонизация представляет собой наиболее агрессивную форму дегуманизации, выражающуюся в приписывании человеку или группе людей сугубо негативных признаков с целью создания образа экзистенциального врага, несущего прямую угрозу существованию целевой аудитории, ее политической, социальной и экономической организации и культурной традиции.

ютерных игр..., 2020; Черный, 2017]. В аналогичном ключе мемориальные нарративы видеоигр анализируются в работах, посвященных практике позиционирования образов стран [Белянцев, Герштейн, 2010; Калмыков, 2014 а; б; Кострова, Маркухова, 2019; Ющалкина, 2017] и народов и использования гейм-продукции в рамках политической коммуникации [Володенков, Федорченко, 2018; Иглин, 2015].

Возникающие в результате пробелы в системе научных знаний частично компенсируют работы, посвященные изучению воздействия игрового контента на сознание и поведение геймеров [Бегларян, 2014; Маренич, 2014; Новикова, 2014; Репринцева, 2007; Скурлатова, 2015; Юл, 2015]. Однако их авторы также почти не используют объяснительные модели, разработанные в рамках развития теории социальной памяти. Отдельно следует отметить, что многие авторы, занимающиеся изучением видеоигр с историческим сюжетом, концентрируют внимание на раскрытии вопроса о роли продукции гейм-индустрии в популяризации исторических знаний и формировании интереса к событиям прошлого, оставляя за рамками исследования вопросы мемориального позиционирования [Ефремов, Сломинская, 2015; Иванов 2019; Царегородцева, Сафронова, 2017 а; Царегородцева, Сафронова, 2017 б].

Таким образом, мы наблюдаем ситуацию, при которой использование видеоигр как инструмента политики памяти исследуется вне контекста теорий социальной памяти. Внимание исследователей концентрируется на вопросах о том, каким образом позиционируется тот или иной политический актор в историческом контексте.

Отдельно необходимо отметить, что в рамках такого направления исследований, как *digital memory studies*, раскрывающего роль цифровых технологий в формировании и коррекции социальной памяти, тема использования ресурса видеоигр на данный момент разработана достаточно слабо. Большинство исследователей, занимающихся изучением *digital memory studies* в плане анализа содержания и динамики мемориальных дискуссий в онлайн-сообществах, концентрируют внимание на роли сетевых ресурсов в системе мнемонических акторов, эксплуатации мемов и иных развлекательных форматов в конструировании исторических нарративов, законодательного регулирования реализации политики памяти в интернет-пространстве, конвертации традиционных ме-

мемориальных практик в онлайн-формы и т.д. Вопрос об использовании видеоигр в рамках реализации политики памяти находится на периферии сферы их научных интересов [Память в Сети: цифровой поворот в memory studies...2023].

Дискуссии в рамках обозначенных направлений изучения мемориального позиционирования в видеоиграх не отображаются в данной статье, во-первых, в силу ограниченности формата исследования, во-вторых, в силу того, что по причине относительной новизны игры Atomic Heart результаты изучения ее содержания в большинстве случаев еще не введены в научный оборот, в-третьих, на основании того, что обозначенные дискуссии не затрагивают вопрос о ценностно-смысловом наполнении образа СССР в рамках избранного исследовательского кейса, т.е. их освещение не имеет какой-либо прикладной ценности для исследования.

Все это убедительно свидетельствует в пользу необходимости проведения дополнительных изысканий в рамках изучения репрезентации образа СССР в компьютерной игре Atomic Heart.

Основная часть

Прежде чем приступить непосредственно к изучению ценностно-смыслового наполнения ключевых образов рассматриваемой видеоигры, представляется необходимым провести краткий анализ репрезентации антисоветских образов в американской массовой культуре, сформированных в период холодной войны, потенциально повлиявших на содержание Atomic Heart.

В фильмах «Доктор Живаго» и «Анастасия» (1956) события, связанные с Октябрьской революцией и Гражданской войной в России, репрезентируются как торжество анархии. Поскольку речь шла о рождении советского строя, то это обуславливало негативное позиционирование и самой общественно-политической модели СССР как таковой. В отрицательном ключе были показаны и основные персонажи «пантеона героев» революции, и, в первую очередь, В. Ленин. Голливудские кинематографисты приписали советскому вождю склонность к насилию и использованию террористических методов, неразборчивость в средствах, а также параноидальные наклонности. Интересно отметить, что позиционирование «красных» персонажей во многом напоминает описание

поведения «эмансипированных афроамериканцев» на американском Юге после завершения Гражданской войны в киноленте «Рождение нации» и одновременно поведение мародеров-«янки» из кинофильма «Унесенные ветром». Вероятно, негласный исторический параллелизм в данном случае объясняется сходством целей создателей упомянутых кинофильмов: в каждом из них речь шла о формировании образа значимого другого как врага, несущего моральную ответственность за совершенные преступления и / или представляющего собой фантомную угрозу для целевой аудитории. Одновременно СССР выступал в качестве экзистенциального противника Соединенных Штатов, стремящегося уничтожить американскую демократию и располагающего достаточным для этого потенциалом. При этом далеко не всегда США противопоставлялся Советскому Союзу в контексте противоборства «цивилизации и варварства» (как, например, в фильме 1984 г. «Красный рассвет» и снятой в 1985 г. киноленте «Вторжение в Америку»).

В мини-сериале 1987 г. «Америка», фильмах «Рокки IV», «Парни что надо» (1983), «Космическая одиссея 2010» (1984), «Огненный лис» (1982) Советский Союз представлен как технологически развитая страна, равная Соединенным Штатам, либо вообще опережающая их с точки зрения НТР. Однако в даже условно привлекательные вариации образа СССР всегда интегрировались четко выраженные негативные маркеры, подчеркивалось, что даже представители привилегированных слоев советского общества (например, всемирно известные деятели культуры) находятся под жестким давлением со стороны государства (примером может служить кинолента 1985 г. «Белые ночи»). Объективные достижения советского режима в американской массовой культуре подвергались делигитимации за счет приписывания политическому руководству СССР максимально аморальных методов решения стоящих перед обществом проблем. Например, в фильме «Красная жара» 1988 г. отсутствие массовой наркомании в Советском Союзе на протяжении большей части его истории объясняется тем, что власти якобы массово ликвидировали как наркоторговцев, так и наркозависимых. Таким образом, в целом образ СССР в западной массовой культуре был выстроен на отрицании ценностей, смыслов и преимуществ, традиционно ассоциируемых в массовой культуре с западными демократиями.

Согласно мифологии игры, СССР в середине 1940-х годов сумел существенно обогнать ведущие мировые экономики за счет достижений научно-технического прогресса, выражающихся в создании индустрии массового производства промышленных, бытовых и военных роботов, а также передовых технологий коммуникации, включая обмен информацией на нейронном уровне.

Однако в то же время Советский Союз обозначен как государство глобальной экспансии, чье руководство намерено установить прямой контроль над всеми иными государствами. Последнее, следует отметить, является прямым калькированием тезисов, использовавшихся в США и Западной Европе в антисоветской пропаганде в период холодной войны и нашедших яркое отображение в массовой культуре (примером чего могут служить, например, кинофильмы «Красный рассвет» 1984 г. и «Вторжение в США» 1985 г.).

Отметим, что речь идет не о планировании крупномасштабных военных вторжений, а о построении глобальных конспирологических схем. В частности, СССР активно продает и поставяет в рамках программ гуманитарной помощи за рубеж роботов, что порождает безработицу в капиталистических государствах. Однако власти последних не догадываются, что все поставляемые им образцы гражданских роботов имеют встроенные аналоги оружия, а их программное обеспечение содержит элементы кода, позволяющего властям Советского Союза активировать машины с целью вооруженного захвата власти в других государствах, в первую очередь – США («Проект “Атомное сердце”»). Описание соответствующих боевых возможностей «продукции двойного назначения» косвенно подводит игрока к мысли о том, что вышедшие из-под контроля роботы будут использовать заведомо садистские способы убийства, а круг их жертв не ограничится военнослужащими и представителями государственного аппарата. Например, игроку сообщают, что конечности многофункционального человекоподобного робота РАФ-9 «Инженер» (выполняющего функции официанта, бармена, уборщика, электрика, слесаря и сантехника) выполнены из особого сплава для лучшей результативности в процессе переламывания человеческого позвоночника. Также уточняется, что крупногабаритный наземный робот-погрузчик МАТ-256 НАТ-256 может выжать из человеческого тела 5 литров крови в течение 20 секунд.

Помимо роботов, советские руководители могут использовать для тайных операций агентов, прошедших процедуру химико-

технологической индоктринации и не отдающих себе отчета в собственных действиях (что вызывает закономерные ассоциации с еще одним кинофильмом периода холодной войны – «Маньчжурский кандидат» 1962 г.). Отдельно важно отметить, что, согласно мифологии игры, Советский Союз в альтернативной исторической линии первым нападает на нацистскую Германию: The USSR declared war on Nazi Germany in 1939. Так было указано в брендбук к игре, ориентированном на англоязычную аудиторию, но в брендбук на русском языке этот тезис отсутствует.

Стоит отметить, что экспансия СССР не может быть оправдана идеологически. С одной стороны, представители политического руководства Советского Союза в массе своей морально разложились (наиболее показателен в данном случае факт того, что они регулярно в массовом порядке насилуют роботов-балерин, что во многом совпадает с сюжетом британского сериала «Красный монарх» 1983 г.) и в целом игнорируют основы официальной идеологии (в альтернативном СССР разрешена свободная продажа недвижимости, фиксируется высокий уровень имущественного неравенства и т.д.).

С другой стороны, сохраняющие приверженность идеалам коммунизма (или их интерпретации авторами игры) представители советской элиты ориентированы на откровенно утопические образы, отказываются признавать их несоответствие биологическим началам человека и демонстрируют максимальную степень неразборчивости в средствах достижения своих целей. Роботизация должна была освободить большинство советских граждан от рутинного труда и открыть для них возможности для саморазвития, однако они используют открывшиеся возможности исключительно для развлечений и пребывания в праздности. В ответ на это «идейный коммунист» Д.С. Сеченов, министр промышленности и создатель советского роботостроения, создает проект нейросети «Коллектив 2.0», которая должна объединить всех граждан СССР, фактически уничтожив их индивидуальность. По мере развития сюжета выясняется, что основа советских технологий – нейрополимеры – были изобретены посредством антигуманных экспериментов на животных и людях. Более того, сам процесс их производства сводится к переработке-перемалыванию заживо животных и людей. В последнем случае власти не ограничиваются использованием преступников и иных «социально опасных элементов».

Таким образом, создатели игры фактически (возможно, неосознанно) воспроизводят элементы антисоветского пропагандистского нарратива, выработанного еще как минимум в период холодной войны:

- коммунизм сам по себе является противоестественной идеологией, поскольку идеализирует природу человека и ставит перед ним заведомо недостижимые цели, что изначально делает напрасными все жертвы ради его построения (поскольку в антикоммунистической традиции общественно-политического дискурса США закреплён тезис о том, что коммунисты игнорируют фактор человеческого эгоизма);

- идейные коммунисты представляют собой разновидность политических фанатиков, готовых использовать для достижения своих целей любые, в том числе откровенно антигуманные методы;

- Советский Союз преследует цель установления прямого глобального господства;

- любые дружественные инициативы со стороны СССР являются в действительности частью экспансионистских планов.

Следует подчеркнуть, что в рамках игры десакрализуются и отдельные персонализированные «фигуры памяти» советской эпохи, например, академик И.П. Павлов послужил прототипом для создания одного из ученых, руководивших экспериментами над людьми И.А. Павлова.

На основании этого можно было бы предположить, что с точки зрения ценностно-смыслового наполнения игровой образ СССР выстроен преимущественно на основе копирования художественных нарративов, которые во многом были сформированы в периоды интенсификации противостояния США и Советского Союза и с течением времени превратились в элемент культурной памяти значительной части представителей западной аудитории.

В то же время образ Советского Союза в игре достаточно слабо связан в содержательном плане с системой представлений россиян об СССР (включая ее негативный компонент, формируемый преимущественно «долгом памяти» по отношению к жертвам репрессий и местами памяти, связанными с проблематикой качества жизни). Последнее позволяет предположить, что в случае западных геймеров игровой образ СССР мог лишь актуализировать ранее сложившиеся у них представления о Советском Союзе, интегрированные в культурную память жителей Запада через произ-

ведения массовой культуры. И в то же время негативные элементы игрового образа СССР не затрагивают (в ценностно-смысловом контексте) большинство сюжетов, формирующих представления о долге памяти среди россиян, находящихся по обе стороны мемориального раскола в восприятии СССР. Разработчики игры при создании сюжета лишь ограниченно эксплуатировали «фигуры памяти», выступающие для россиян в качестве основы для негативного восприятия советского периода.

Также следует упомянуть, что значительная часть негативных стереотипов, используемых в игре в рамках конструирования образа СССР, в содержательном и ценностно-смысловом плане совпадает с криптоисторическими нарративами, продвигавшимися в постсоветский период в публичном пространстве РФ, но в итоге отторгнутых механизмом мемориального конформизма.

Заключение

В целом можно констатировать, что мемориальный нарратив игры выстроен преимущественно на основе элементов культурной памяти зарубежного сегмента целевой аудитории, но в то же время не затрагивает большинства фигур памяти, создающих угрозу сохранения мемориального консенсуса большинства россиян в отношении восприятия советского прошлого. Таким образом, ценностно-смысловое наполнение образа СССР в игре может способствовать реконструкции и укреплению сформированной ранее среди европейцев и жителей Северной Америки системы представлений о Советском Союзе, но вряд ли вызовет существенную коррекцию мемориальных установок россиян, поскольку не порождает значимых угроз для обеспечения мемориального конформизма.

В то же время необходимо подчеркнуть, что антиобраз СССР в игре не является однозначно отталкивающим для всех представителей целевой аудитории. Относительно широкие масштабы распространения морального релятивизма в сочетании с привлекательностью игровой версии Советского Союза в силу его маскулинных (мужественных, «типично мужских») качеств могут способствовать росту популярности СССР в деидеологизированном виде, т.е. в рамках вариации «красной империи» среди части геймеров-россиян. В данном случае необходимо пояснить, что нали-

чие у советских персонажей маскулинных качеств многие геймеры рассматривают как более значимый фактор (с точки зрения привлекательности образа), чем традиционные отрицательные характеристики – авторитаризм, милитаризм, антидемократизм и т.д.

На концептуальном уровне необходимо отметить, что нарратив игры во многом выстроен за счет копирования моделей мемориального позиционирования СССР, характерных для массовой культуры США периода холодной войны. Однако в то же время в нем появляются и принципиально новые элементы. Советский Союз представлен в игре как технологически развитая держава, обладающая передовой научно-исследовательской базой. Последнее, вероятнее всего, является следствием не только фантастического допущения, но и заимствованием актуальных образов американской массовой культуры 1950–1960-х годов (т.е. периода «космической гонки»), для которой были характерны не только демонизация и стигматизация Советского Союза, но и включение в его антиобраз элементов «высокотехнологичной угрозы». Если ранее историческая Россия обозначалась как отсталая страна с явным отсутствием перспектив развития, то в новом качестве СССР стал восприниматься как соперник, потенциально способный обогнать США в плане научно-технологического развития. Перспективы закрепления этого элемента в образе СССР в западной массовой культуре, впрочем, носят дискуссионный характер, поскольку на данный момент этот нарратив слабо соотносится с имиджем современной России в массовой культуре США и Европы.

S.I. Belov*

Image of the USSR in the “Atomic Heart” game¹

Abstract. The article examines the influence of the video game “Atomic Heart” on the perception of the Soviet Union image by its target audience and the formation of the relevant elements of the collective system of representations of the past. The

* **Belov Sergey**, Lomonosov Moscow State University (Moscow, Russia); grant executor, Herzen Russian State Pedagogical University (St. Petersburg, Russia), e-mail: belov2006s@yandex.ru.

¹ This work was supported by the Russian Science Foundation under Grant № 22-18-00305, <https://rscf.ru/en/project/22-18-00305/>, “The images of enemy in Cold War popular culture: their content, contemporary reception and usage in Russian and U.S. symbolic politics”.

theoretical basis of the study was formed by using elements of the functional and cultural-semiotic concepts of social memory. The empirical basis of the work comprises the author's game experience, as well as official illustrative materials for it and interviews with its developers. The objective of the study is to analyze the value-semantic content of the key images of the game that form the gamer's perception of the USSR. The methodology of the work is built by combining elements of structural and comparative analyses. The author concludes that within the game's plot, the developers combine the most widely spread in mass culture elements of negative historical mythology about the Soviet Union and the stereotypical elements of fantastic works from the "dystopia" and "post-apocalyptic" genres. The latter contributes to the partial deconstruction of positive ideas about the ideological foundations of Soviet statehood, as well as the very meanings and values underlying it. The effectiveness of the corresponding images as tools of influence is significantly limited by other factors that determine the player's perception of the USSR image (age, level of education, social status and social origin, family memorial tradition, etc.). At the same time, the image of the Soviet Union as a "masculine power" is constructed, what makes it attractive to gamers who adhere to the principles of moral relativism. Along with the modernization of the socio-economic model of the USSR within the game world, which implies a rather wide representation of market relations, a high level of economic inequality and modern consumption standards, this makes the game image of the USSR as a great power that managed to surpass the United States economically and technologically and carried out an aggressive expansionist politics, potentially popular beyond the community of bearers of leftist political views or remnants of the Soviet identity.

Keywords: politics of memory; symbolic politics; the USSR; image; video game; Atomic Heart.

For citation: Belov S.I. Image of the USSR in the "Atomic Heart" game. *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 168–189. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.07>

References

- Ash J. Emerging spatialities of the screen: video games and the reconfiguration of spatial awareness. *Environment and planning A*. 2009, N 41 (9), P. 2105–2124.
- Assman J. *Cultural memory. Writing, memory of the past and political identity in the high cultures of antiquity*. M.: Languages of Slavic culture, 2004. – 368 p. (In Russ.)
- Bastide R. Collective memory and the sociology of bricolage. *Sociological yearbook*. 1970, N 3, P. 94–115. (In Russ.)
- Beglaryan G.A. Transformation of traditional values in modern video games. *Philosophical questions of natural sciences and technical sciences. Materials of the international scientific conference*. 2014, P. 329–332. (In Russ.)
- Belyantsev A.E., Gershtein I.Z. The image of the country through a computer game: historical and political aspect. *Bulletin of the Nizhny Novgorod University. N.I. Lobachevsky*. 2010, N 6, P. 279–283. (In Russ.)
- Bogost I. *Persuasive games: The expressive power of video games*. Cambridge, England: MIT Press, 2007. – 450 p.

- Chapman A. Is Sid Meier's civilization history? *Rethinking history: the journal of theory and practice*. 2013, N 17, P 312–332.
- Cherny S.Yu. Constructing the past in video games: the player as a consumer and co-author of the historical narrative ("Europa Universalis IV" project). *Steps*. 2017, Vol. 3, N 2, P. 77–97.
- Durkheim E., Moss M. On some primitive forms of classification. Towards the study of collective representations. In: Moss M. *Society. Exchange. personality: proceedings on social anthropology*. Moscow: Eastern literature, 1996, P. 55–124. (In Russ.)
- Efremov V.G., Slominskaya E.V. Teaching history with the help of computer games. *Modern science: theoretical and practical view. Collection of articles of the International scientific-practical conference*. Managing editor: Sukiasyan A.A. Ufa, Publisher: Limited Liability Company "Aeterna", 2015, P. 107–110. (In Russ.)
- Fedorchenko S.N. Interpretation of the events of the Great Patriotic War in computer games: risks and prospects of legitimizing the regime through the politics of memory. *Post-soviet studies*. 2020, N 5, Vol. 3, P. 427–438. (In Russ.)
- Fedorchenko S.N., Karlyavina E.V., Tedikov D.O., Markaryan R.A., Teslyuk K.V. Some results of the sociological study "Computer games and the politics of memory". *Journal of political studies*. 2020, N 2, Vol. 4, P. 90–105. (In Russ.)
- Fedorchenko S.N., Tedikov D.O., Teslyuk K.V., Markaryan R.A. The factor of computer games in the implementation of the policy of memory. *Teaching history and social studies at school*. 2020, N 3, P. 39–47. (In Russ.)
- Furman D., Musgrave P. Synthetic Experiences: how popular culture matters for images of international relations. *International studies quarterly*. 2017, Vol. 61, N 3, P. 503–516.
- Halbvaks M. *Social framework of memory*. Moscow: New publishing house, 2007, 348 c. (In Russ.)
- Iglin D.A. Video games as a technology of political communication. *Collections of conferences of the Research Center Sociosphere*. 2015, N 10, P. 52–54. (In Russ.)
- Ivanov A.G. Computer games in teaching history. *Society: sociology, psychology, pedagogy*. 2019, N 3 (59), P. 134–138. (In Russ.)
- Kalmykov V.A. Video games and patriotism: virtual extrasocial practices in shaping the image of Russia. *Bulletin of the Russian State Humanitarian University. Series: Political Science. Story. International relationships. Foreign Regional Studies. Oriental studies*. 2014, N 1, P. 296–301. (In Russ.)
- Kalmykov V.A. Image of Russia and the industry of computer games. *Communicative platforms for social and media innovations Proceedings of the 1st International Scientific and Practical Conference*. Moscow, 2014, P. 87–91. (In Russ.)
- Kostrova S.V., Markukhova Ya.O. Russian characters in the narratives of computer games. *Culture and technology*. 2019, Vol. 4, N 4, P. 204–213. (In Russ.)
- Lawler J., Smith S. Reprogramming the history of video games: a historian's approach to video games and their history. *International public history*. 2021, Vol. 4, N 1, P. 47–54.
- Marenich N.A. Artistic techniques for constructing an open work in video games. *APRIORI. Series: Humanities*. 2014, N 1, P. 1–14. (In Russ.)

- Mead C. *War Play: Video Games and the Future of Armed Conflict*. Boston: Eamon Dolan / Houghton Mifflin Harcourt, 2013, 198 p.
- Melissinos C. *The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect*. New York: Welcome Books, 2013, 215 p.
- Memory on the Web: the digital turn in memory studies: a collection of articles, ed. A.F. Pavlovsky and A.I. Miller. SPb.: Publishing house of the European University in St. Petersburg, 2023. (In Russ.)
- Novikova O.N. Virtual game as a means of forming the personal identity of children and adolescents. *Pedagogical education in Russia*. 2014, N 2, P. 146–151. (In Russ.)
- Pöttsch H., Šisler V. Playing cultural memory: framing history in Call of Duty: Black Ops and Czechoslovakia 38-89: Assassination. *Games and culture*. 2019, N 14 (1), P. 3–25.
- Ramsay D. Brutal games: Call of duty and the cultural narrative of World War II. *Cinema Journal*. 2015, N 54, P. 94–113.
- Reisner C. “The reality behind it all is very true”: Call of duty: black ops and the remembrance of the cold war. *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. New York, NY: Bloomsbury, 2016, P. 247–260.
- Reprintseva E.A. The evolution of modern gaming culture of youth. *Society. Wednesday. Development*. 2007, N 1, P. 49–70. (In Russ.)
- Ryabov O.V., Belov S.I., Davydova O.S., Kubyshkin A.I., Ryabov D.O., Ryabova T.B., Smirnov D.G., Sputnitskaya N.Yu., Yudin K. A. “Enemy number one” in the symbolic politics of the cinematography of the USSR and the USA during the Cold War. Moscow: Aspect Press, 2023, 400 p. (In Russ.)
- Skurlatova E.D. Philosophy of war and its embodiment in computer games. *Homo holistic: a person is a holistic collection of scientific articles by teachers of the SUSU Department of Philosophy, students, undergraduates and postgraduates of universities*. Ministry of Education and Science of the Russian Federation, South Ural State University Department of Philosophy. Chelyabinsk, 2015, P. 197–202. (In Russ.)
- Tsaregorodtseva A.A., Safronova A.I. Formation of interest in world history with the help of computer games (on the example of the Assassin’S Creed game series). *Science and education: preserving the past, creating the future. Collection of articles of the X International Scientific and Practical Conference: in 3 parts*. Penza: Science and Education (SP Gulyaev G.Yu.), 2017, P. 144–146. (In Russ.)
- Tsaregorodtseva A.A., Safronova A.I. World culture through the prism of The Witcher 3: Wild Hunt Science and education: preserving the past, creating the future. *Collection of articles of the XIII International Scientific and Practical Conference*. Penza: Science and Education (SP Gulyaev G.Yu.), 2017. P. 280–282. (In Russ.)
- Volodenkov S.V., Fedorchenko S.N. Digital stigmata as a tool for manipulating mass consciousness in the conditions of the modern state and society. *Sociological research*. 2018, N 11(415), P. 117–123. (In Russ.)
- Werch T. Endless war with echoes and ghosts: collective memory, national identity, and the new frontier of American movies and video games. *Historical expertise*. 2019, N 4 (21), P. 25–41. (In Russ.)
- Yul Y. Do games tell stories? Brief note about games and narratives. *Philosophical and literary journal Logos*. 2015, Vol. 25, N 1 (103), P. 61–78.

Yushchalkina V.V. Explications of ethnic stereotypes in English-language video games. Topical issues and prospects for the development of the humanities. *Collection of scientific papers following the results of the international scientific-practical conference*. Moscow: Innovative Center for the Development of Education and Science, 2017, P. 30–32.

Литература на русском языке

Ассман Я. Культурная память. Письмо, память о прошлом и политическая идентичность в высоких культурах древности. – М.: Языки славянской культуры, 2004. – 368 с.

Бастид Р. Коллективная память и социология бриколажа // Социологический ежегодник. – 1970. – № 3. – С. 94–115.

Бегларян Г.А. Трансформация традиционных ценностей в современных видеоиграх // Философские вопросы естествознания и технических наук: материалы международной научной конференции. – 2014. – С. 329–332.

Белянцев А.Е., Герштейн И.З. Образ страны через компьютерную игру: историко-политический аспект // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2010. – № 6. – С. 279–283.

Верч Т. Нескончаемая война с отголосками и призраками: коллективная память, национальная идентичность и новый фронт американских фильмов и видеоигр // Историческая экспертиза. – 2019. – № 4 (21). – С. 25–41.

Володенков С.В., Федорченко С.Н. Цифровые стигматы как инструмент манипуляции массовым сознанием в условиях современного государства и общества // Социологические исследования. – 2018. – № 11 (415). – С. 117–123.

«Враг номер один» в символической политике кинематографий СССР и США периода холодной войны / под ред. О.В. Рябова. – М.: Издательство «Аспект Пресс», 2023. – 400 с.

Ефремов В.Г., Сломинская Е.В. Обучение истории с помощью компьютерных игр // Современная наука: теоретический и практический взгляд: сборник статей Международной научно-практической конференции / отв. ред. Сукиасян А.А. – Уфа, 2015. – С. 107–110.

Иванов А.Г. Компьютерные игры в обучении истории // Общество: социология, психология, педагогика. – 2019. – № 3 (59). – С. 134–138.

Иглин Д.А. Видеоигры как технология политической коммуникации // Сборники конференций НИЦ Социосфера. – 2015. – № 10. – С. 52–54.

Калмыков В.А. Видеоигры и патриотизм: виртуальные экстрасоциальные практики в формировании образа России // Вестник РГГУ. Серия: Политология. История. Международные отношения. Зарубежное регионоведение. Востоковедение. – 2014. – № 1. – С. 296–301.

Калмыков В.А. Образ России и индустрия компьютерных игр // Коммуникативные платформы для социальных и медийных инноваций: материалы 1-й Международной научно-практической конференции. – Москва, 2014. – С. 87–91.

- Кострова С.В., Маркухова Я.О. Русские персонажи в нарративах компьютерных игр // Культура и технологии. – 2019. – Т. 4, № 4. – С. 204–213.
- Маренич Н.А. Художественные приёмы построения открытого произведения в видеоиграх // APRIORI. Серия: Гуманитарные науки. – 2014. – № 1. – С. 14.
- Некоторые итоги социологического исследования «Компьютерные игры и политика памяти» / С.Н. Федорченко, Е.В. Карявина, Д.О. Тедиков, Р.А. Маркарян, К.В. Теслюк // Журнал политических исследований. – 2020. – Т. 4, № 2. – С. 90–105.
- Новикова О.Н. Виртуальная игра как средство формирования личностной идентичности детей и подростков // Педагогическое образование в России. – 2014. – № 2. – С. 146–151.
- Память в Сети: цифровой поворот в memory studies: сборник статей / под ред. А.Ф. Павловского и А.И. Миллера. – СПб.: Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге, 2023. – 352 с.
- Репринцева Е.А. Эволюция современной игровой культуры молодежи // Общество. Среда. Развитие. – 2007. – № 1. – С. 49–70.
- Скурлатова Е.Д. Философия войны и ее воплощение в компьютерных играх // Homo holistic: человек целостный сборник научных статей преподавателей кафедры философии ЮУрГУ, студентов, магистрантов и аспирантов вузов / Министерство образования и науки Российской Федерации, Южно-Уральский государственный университет Кафедра философии. – Челябинск, 2015. – С. 197–202.
- Фактор компьютерных игр в реализации политики памяти / С.Н. Федорченко, Д.О. Тедиков, К.В. Теслюк, Р.А. Маркарян // Преподавание истории и обществознания в школе. – 2020. – № 3. – С. 39–47.
- Федорченко С.Н. Интерпретация событий Великой Отечественной войны в компьютерных играх: риски и перспективы легитимации режима через политику памяти // Постсоветские исследования. – 2020. – Т. 3, № 5. – С. 427–438.
- Хальбвакс М. Социальные рамки памяти. – М.: Новое издательство, 2007. – 348 с.
- Царегородцева А.А., Сафронова А.И. Мировая культура через призму игры The Witcher 3: Wild Hunt // Наука и образование: сохраняя прошлое, создаем будущее: сборник статей XIII Международной научно-практической конференции: в 3 ч. – Пенза: Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г.Ю.), 2017. – С. 280–282.
- Царегородцева А.А., Сафронова А.И. Формирование интереса к мировой истории с помощью компьютерных игр (на примере серии игр Assassin's Creed) // Наука и образование: сохраняя прошлое, создаем будущее / сборник статей X Международной научно-практической конференции: в 3 частях. – Пенза: Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г.Ю.), 2017. – С. 144–146.
- Черный С.Ю. Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект “Europa Universalis IV”) // Шаги-Steps. – 2017. – Т. 3, № 2. – С. 87.
- Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Философско-литературный журнал Логос. – 2015. – Т. 25, № 1 (103). – С. 61–78.
- Юцалкина В.В. Экспликации этнических стереотипов в англоязычных видеоиграх // Актуальные вопросы и перспективы развития гуманитарных наук / сборник научных трудов по итогам международной научно-практической конференции. – Москва, 2017. – С. 30–32.

РЕТРОСПЕКТИВА

Е.Б. ШЕСТОПАЛ*

ПРЕДСТАВЛЕНИЯ РОССИЙСКИХ ГРАЖДАН О БУДУЩЕМ СВОЕЙ СТРАНЫ: СМЫСЛОВЫЕ АКЦЕНТЫ И ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ОПТИКА¹

Аннотация. Происходящие в последние годы трансформации в российской и мировой политике привели к существенным изменениям массового сознания. Меняются не только ценности, установки, представления людей о том, что происходит в реальной политике сегодня, но и видение людьми будущего России. На основании исследования, проведенного на кафедре социологии и психологии политики факультета политологии МГУ им. М.В. Ломоносова в конце 2023 – начале 2024 г. в 37 регионах, в статье описаны представления опрошенных о будущем своей страны. В ответах опрошенных прослеживается влияние как глобального, так и национального контекста. Глобальный тренд, обусловленный воздействием новой социальной реальности, ведет к росту неопределенности и амбивалентности в наших ожиданиях будущего. Но наряду с этой общемировой тенденцией в российском массовом сознании проявились отчетливые признаки преодоления кризиса идентичности и консолидации общества, что выражается в росте оптимизма в отношении будущего страны и снижении пессимизма, хотя в этих ожиданиях присутствует немало амбивалентных оценок. Полученные результаты свидетельствуют прежде всего о том, что в массовом сознании изменились, как смысловые, так и психологические параметры образа будущего.

* Шестопа́л Елена Борисовна, доктор философских наук, профессор, ведущий научный сотрудник, Институт научной информации по общественным наукам (ИНИОН) РАН (Москва, Россия); заведующая кафедрой социологии и психологии политики факультета политологии, МГУ им. М.В. Ломоносова (Москва, Россия), e-mail: shestop0505@rambler.ru

¹ Статья подготовлена в рамках темы № 124101700553-5 «Представления российских граждан о будущем своей страны» при поддержке ЭИСИ в ИНИОН РАН.

DOI: 10.31249/poln/2024.04.08

Примечательно, что личное будущее воспринимается более позитивно, чем будущее страны в целом, что говорит о преобладании индивидуалистических тенденций. Этот тренд мы наблюдали и ранее, но если в 2000-е годы он означал отход от традиций советского коллективизма, то сейчас он свидетельствует об изменениях идентичности граждан, которые до начала 2020-х чаще идентифицировали себя со своей малой родиной, чем со страной в целом, а сейчас национально-государственная идентичность преобладает над локальной (территориальной), этнической или религиозной идентичностями.

Ключевые слова: будущее России; образ будущего страны; политическое восприятие; политические представления.

Для цитирования: Шестопал Е.Б. Представления российских граждан о будущем своей страны: смысловые акценты и психологическая оптика // Политическая наука. – 2024. – № 4. – С. 190–216. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.08>

Введение

Представления российских граждан о своей стране являются своеобразной ментальной матрицей, которая лежит в фундаменте самосознания народа, его идентичности. Образ своей страны включает в себя темпоральное измерение, прежде всего, представления граждан о ее настоящем, прошлом и будущем [Смулькина, Рогач, 2022, с. 89–96]. При этом образ будущего психологически связан и с прошлым, и с настоящим. Не случайно сейчас ведутся настоящие «войны памяти», поскольку через трактовки прошлого страны идет программирование траекторий ее будущего развития. Образы будущего позволяют задолго до его наступления консолидировать общество для достижения ключевых целей развития.

Образ настоящего своей страны у наших граждан разительно отличается того, каким он был в 1980–1990-е. Мы явно ушли от представлений тех лет о России как о стране с отсталой экономикой, которая не идет ни в какое сравнение с развитыми странами Запада. В настоящем мы воспринимаем ее как великую державу, которая вызывает у ее граждан гордость и самоуважение [«Они» и «Мы»..., 2021, с. 390]. Эта трансформация образа настоящего идет с момента присоединения Крыма в 2014 г. и по сегодняшний день. Но самые большие сдвиги в восприятии своей страны были связаны с присоединением новых территорий и с началом проведения СВО в 2022 г. [Шестопал, Рогач, 2022, с. 51–55].

Но вслед за изменением образа настоящего России изменились и представления граждан о ее будущем и о возможных стра-

тегиях ее развития. В связи с этим возникает несколько исследовательских вопросов. Первый вопрос предполагает выявление того, какие смысловые акценты появились в последнее время в представлениях людей о будущем России. Во-вторых, какова психологическая оптика этих представлений о будущем: насколько они оптимистичны или пессимистичны, насколько четко или размыто, реалистично или идеалистично граждане представляют себе будущее своей страны на разных временных горизонтах. Именно изменения этих психологических характеристик массового сознания позволяют не просто зафиксировать сдвиги в рациональных представлениях граждан о своей стране, но и отследить более глубокие и не всегда осознаваемые нами процессы изменений в массовом сознании.

Теоретические подходы к анализу образа будущего своей страны как основа модели исследования

В анализе образа будущего своей страны мы опирались на три теоретических подхода: *теорию политических представлений, теорию политической идентичности и теорию политического восприятия*. Свою концептуальную модель образа будущего страны мы строили в русле последнего.

Важным теоретическим фундаментом данного исследования стали психологические и социологические работы, посвященные анализу *механизмов формирования социальных и политических представлений*. В психологической литературе термин «социальное представление» трактуется, как «промежуточная стадия между понятием и восприятием...» [Лейенс, Дарден, 2001, с. 140–141]. Примечательно, что даже если представления (например, представления о своей стране) не носят внятного артикулированного характера, то они могут передаваться из поколения в поколение, постепенно становясь частью культуры [Markova, 2003]. Это положение подкрепляет нашу гипотезу о не до конца осознаваемом характере образов будущего страны и об их укорененности в политической культуре страны. При этом глубинные архетипы, свойственные отечественной политической культуре, естественны для россиян, хотя они часто не осознаются [Иванова, 2017, с. 309–315]. Наряду с этими глубинными представлениями, пришедшими

из нашей традиции, в массовом сознании есть более поверхностный слой, образовавшийся в позднесоветский и постсоветский периоды за счет заимствования понятий, образов и ценностей из культур других стран и народов (преимущественно западных). Нередко исследователи фиксируют в массовом сознании противоречие между этими двумя кластерами социальных и политических представлений, которые сосуществуют как в массовом, так и в индивидуальном сознании [Шестопал, Рогач, 2020, с. 178].

Вторая группа работ, на которые мы опирались при построении своей исследовательской модели, представлена *концепциями идентичности*. Образ России, представление о ее месте в системе отношений с другими странами формируют своеобразную систему координат, в которой находит свое отражение национально-государственная идентичность российских граждан, которая и формирует образы будущего. Идентификационный подход к исследованию образов России и мира представлен разными типами исследований.

Во-первых, это работы, посвященные теоретическим проблемам формирования и репрезентации национально-государственной идентичности [Семененко, 2016, с. 8–28; Попова, 2016; Евгеньева, Титов, 2010, с. 122–134]. Во-вторых, это исследования, посвященные политическим и социокультурным факторам формирования и трансформации национальной идентичности [Капицын, 2014; Ачкасов, 2016, с. 40–48]. В-третьих, это авторы, анализирующие место пространственно-географических и исторических представлений в современной политике. В этом контексте наибольший для нас интерес представляют работы, посвященные изучению политики памяти в ее структурно-функциональном и символическом измерениях [Малинова, 2018, с. 9–25; Евгеньева, Селезнева, 2016, с. 25–39].

Свою концептуальную модель мы разрабатывали, опираясь прежде всего на теорию политического восприятия, в частности, на работы, посвященные образам своей страны в сознании граждан. Два последних десятилетия политическая психология находилась в поиске объяснительной модели, раскрывающей генезис образа страны. В этих работах образы страны изучаются комплексно, учитывая как содержание образа, так и его сложную психологическую природу [Образы государств..., 2010].

В своей концептуальной модели мы исходим из того, что в образе своей страны наряду с *рациональными* компонентами не-

обходимо учитывать *неосознаваемые*, по преимуществу эмоциональные составляющие. Проведенное нами политико-психологическое исследование содержало инструментарий, позволяющий выявить и разные уровни (рациональный и неосознаваемый) и разные измерения образа будущего России: *объектные* (включая политический контекст), *субъектные*, *пространственные*, *темпоральные*, *коммуникативные* и *другие* (см. рис.1.).

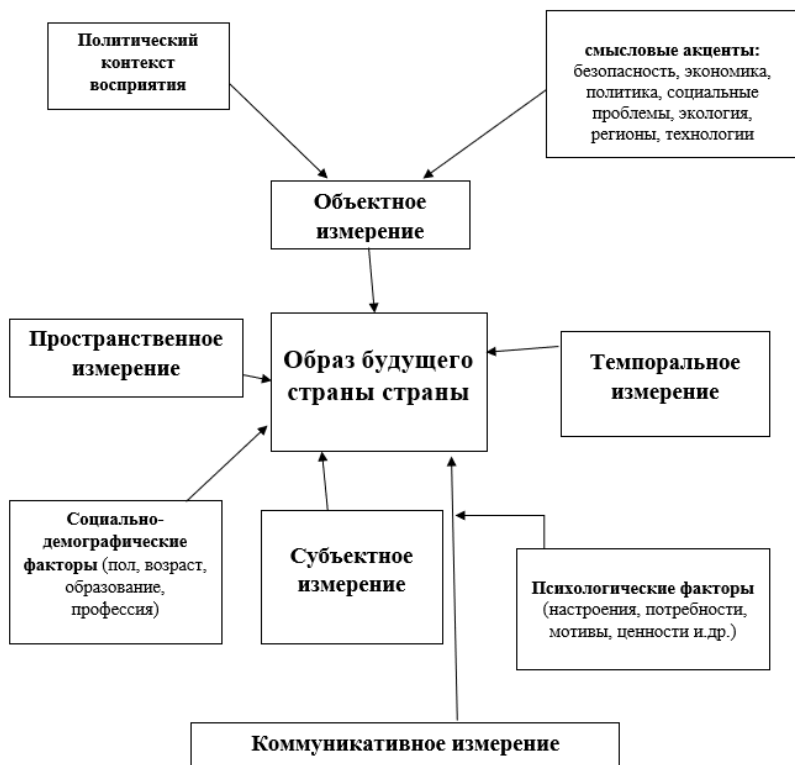


Рис. 1.
**Модель исследования образа будущего России
 в сознании граждан**

Как показал теоретический анализ, в образах страны, как и в иных объектах политического восприятия [Образы государств...,

2008], есть целый ряд измерений: объектные, субъектные, пространственные, темпоральные, коммуникативные и др. Они и были положены в основание нашей концептуальной модели и анализа полученных в эмпирическом исследовании данных в настоящей публикации. При всей его важности коммуникативное измерение не включено в данную работу в силу того, что оно требует иной методологии и не входит в число задач данного исследования.

Эта исследовательская модель позволяет получить актуальное представление опрошенных о том, как «мы», граждане России, видим самих себя и формируем собственную страновую идентичность.

Характеристика эмпирической части исследования

Эмпирической базой данной статьи являются результаты трех этапов исследования, проведенных на кафедре социологии и психологии политики факультета политологии МГУ им. М.В. Ломоносова в конце 2023 – начале 2024 г.

Первый этап исследования носил преимущественно качественный характер. Оно включало 24 открытых и 5 закрытых вопросов. Его выборка не была репрезентативна для страны в целом. Она составила 180 человек из 14 регионов: Республика Дагестан, Республика Саха (Якутия), Красноярский край, Белгородская, Костромская области, Московская, Саратовская, Тверская, Томская, Тюменская, Ульяновская области, Москва, Санкт-Петербург и Ямало-Ненецкий автономный округ. Выборка была сбалансирована по полу, возрасту и образованию, как это принято в качественных исследованиях.

Второй этап исследования носил качественно-количественный характер, и имело более широкий охват как по количеству респондентов (600 человек), так и по числу и локализации регионов (37), что позволяет получить более разнообразные результаты. Выборка также была сбалансирована по полу, возрасту и образованию и включала 600 человек из 37 регионов: Республика Алтай, Республика Башкортостан, Республика Бурятия, Республика Крым, Республика Марий Эл, Республика Татарстан (Татарстан), Республика Тыва, Республика Хакасия, Камчатка, Красноярский край, Приморский край, Белгородская, Вологодская, Воронежская,

Иркутская, Калужская, Кемеровская области, Кировская, Ленинградская, Московская, Нижегородская, Новгородская, Новосибирская, Оренбургская, Пензенская области, Рязанская, Саратовская, Свердловская области, Томская, Тюменская, Ульяновская и Челябинская области. Как видим, впервые в выборку вошли респонденты из «нового» региона (Республика Крым).

Третий этап исследования был выполнен в рамках другого проекта нашей коллегой Н.С. Виноградовой с использованием части нашего инструментария. Это исследование носило преимущественно количественный характер. В опросе приняли участие более 4000 (3300 и 1014) респондентов из 42 регионов, в том числе из Луганской (ЛНР), Донецкой (ДНР) республик, Херсонской и Запорожской областей, а также Республики Крым.

Полученные данные репрезентативны для каждого из выбранных регионов. Что касается «старых территорий», то в их число специально были включены ряд регионов, пограничных с Украиной: Брянская, Курская и Белгородская области. В данной статье мы не имеем возможности описать региональные отличия в образе своей страны и ее будущего. Это будет темой отдельной публикации. Здесь же мы сфокусируем внимание на смысловых аспектах образов будущего своей страны в контексте происходящих политических процессов и на психологической трансформации самого нашего восприятия.

Методология

В эмпирической части исследования для получения информации о неосознаваемых аспектах образов своей страны были использованы опрос, фокусированные интервью с вопросами открытого типа, метод неоконченных предложений («Будущее страны представляется мне... и др.), а также проективная техника «рисунок будущего страны» [Селезнева, Смулькина, 2020, с. 209–236]. Рациональные аспекты образов были выявлены в опросе с помощью вопросов закрытого типа. Ответы респондентов, полученные в интервью, проходили процедуру шкалирования и статистического анализа с использованием IBM SPSS Statistics и MS Excel. Открытые

вопросы и рисуночные тесты анализировались с помощью качественного контент-анализа.

Содержание образов будущего своей страны на фоне происходящих событий

Концептуальная модель исследования, которая была описана выше, диктует определенную логику анализа полученных результатов. В соответствии с этой моделью мы и рассмотрим далее выделенные в образе будущего своей страны четыре его измерения: объектное, субъектное, пространственное и темпоральное.

Объектное измерение образа будущего страны

В нашей исследовательской модели в объектное измерение образа будущего страны включены, во-первых, контекст, а во-вторых, развитие отдельных содержательных сфер: военной и безопасности, экономики, политики, социальной сферы, регионов, прорывных технологий.

Контекст. Контекст, который влияет на формирование образа будущего страны, включает как универсальные мировые тренды, так и событийный фон, характерный именно для нашей страны в конкретный период ее развития.

Что касается общих характеристик контекста, то многие исследователи указывают на его радикальное изменение, начиная с последних десятилетий XX в. До конца 1980-х – начала 1990-х годов социальная реальность была относительно предсказуема, привычна и понятна людям. Ее можно назвать традиционной. Но на смену ей пришла нестабильность, неопределенность, сложность и неоднозначность. Американский антрополог Дж. Кашио назвал ее VUCA [Cascio, 2003; 2004], что расшифровывается по первым буквам английских слов Volatility, Uncertainty, Complexity и Ambiguity. В нашей стране этому периоду соответствовали: перестройка, затем распад СССР и возникновение новой постсоветской политической системы. На фоне VUCA-реальности в российском обществе сложился своего рода «комплекс национальной неполноценности». Это был взгляд на себя, заимствованный у Запада: Россия

виделась ее гражданам как слабая, отсталая, нищая, вечно догоняющая «цивилизованные» страны. Критический перелом в подобном представлении о своей стране произошел под влиянием таких событий, как возвращение Крыма в Россию в 2014 г., Олимпийские игры в Сочи 2018 г., чемпионат мира по футболу в Москве. Признаки этого «комплекса неполноценности» наблюдались почти до конца периода VUCA, который совпал с возникшей в 2020 пандемией.

Именно с пандемии начался новый период социальной трансформации, который затронул все страны, но в России имел свою специфику, связанную как с успешным преодолением пандемии, так и особенно с началом СВО в феврале 2022 г. Эта новая модель социальной реальности получила название BAN1 и отличается такими психологическими характеристиками, как хрупкость (Brittle), беспокойство (Anxiety), нелинейность (Nonlinear) и непостижимость (Incomprehensible).

Наше исследование, проведенное в конце 2023 – начале 2024 г. показало, что период BAN1 существенно изменил представление российского общества о своей стране и ее будущем, что отчетливо прослеживается в ответах респондентов. Нас будут интересовать эти новые смысловые акценты в представлениях респондентов о будущем своей страны.

Содержательные характеристики представлений о будущем своей страны. Анализ ответов респондентов на открытые вопросы о будущем своей страны стоит начать с «инвентаризации» смысловых акцентов. Эти сферы мы выделили в ходе анализа открытых вопросов о желаемом и возможном ближайшем (5 лет) и средне-срочном (10 лет) будущем. Их называли сами респонденты, мы лишь обозначили, сгруппировали и закодировали их ответы. Так, в образах будущего страны встречались описания:

- экономики,
- военных аспектов (влияние СВО на ее будущее),
- политических аспектов (власть, лидеры, институты),
- социальных аспектов, (образование, здравоохранение, пенсии и т.п.),
- экологии,
- развития регионов,
- технологического прорыва.

Первое, что обращает на себя внимание, это ожидание изменений в краткосрочной перспективе 5 лет (см. табл. 1.).

Таблица 1

**Ожидание реальных изменений
в разных сферах жизни страны в ближайшие 5 лет**

Экономика	25,8%
Политика, власть	21,8%
СВО, военная сфера	19,6%
Социальная сфера (образование, медицина, пенсии)	7%
Экология	—
Регионы	0,5%
Технологии	1,8%

Что касается экономической сферы, то изменения, по мнению опрошенных, затронут, прежде всего, производственный потенциал страны, ее ВВП и бизнес, финансово-инвестиционный потенциал и личное благосостояние граждан.

Будущее в сфере политики, как его видят респонденты, предполагает изменение роли президента (15%), парламента (8%), появление новых политических сил (10%).

Обсуждая военную составляющую (текущая СВО и связанные с этим проблемы безопасности), опрошенные выражали надежду на лучшее: «Главное, чтобы новая война не случилась», хотя кто-то считает возможным и «нападение других стран на Россию». В горизонтах и 5, и 10 лет респонденты видят перспективу дальнейшего развития ВПК и укрепления обороноспособности страны. Все опрошенные хотели бы окончания СВО, но говоря о ближайшем пятилетнем периоде полагают, что спецоперация в эти сроки может и не завершиться. Многие использовали термин «война», считая его более адекватным. Вообще использованная лексика очень важна для понимания смыслов, которые люди вкладывают в свой ответ. Так, одни говорят о прекращении СВО, другие – о победе в СВО, третьи связывают с завершением войны «улучшение внутривнутриполитической ситуации», «полет в космос», «разрешение конфликта на Украине», «еще одну войну».

Вполне ожидаемо, что в более отдаленном будущем значение СВО снижается, а на третье по значимости место выходит экология. Опрошенные не знают, ожидать ли им «деурбанизации» или, наоборот, «быстрой урбанизации, изменения климата».

Растет со временем и значимость регионов и региональной политики. Ожидания опрошенных касаются и экономического, и социального развития регионов, особенно новых регионов.

При этом они не исключают возможного «роста конфликтов между центром и регионами».

Растут и ожидания респондентов в отношении технологических прорывов, которые позволят стране не только достичь технологического суверенитета, но и научиться лечить неизлечимые ныне болезни, освоить космос и т.п. Упоминаются и всеобщая цифровизация, роботизация и в целом рост науки и технологий.

Сфера образования, здравоохранения и пенсионного обеспечения вызывает ныне весьма резкую критику. 13,3% опрошенных хотели бы в ближайшем будущем это изменить, но верят в то, что это реально, лишь 7%.

Таким образом, анализ смысловых акцентов по отдельным сферам образа будущего страны показывает, что наибольшее значение в будущем для опрошенных имеет развитие российской экономики. Следом за ней идет политика, включая ожидание появления новых политических акторов. Примечательно и то, что в будущей России опрошенные хотели бы видеть большее внимание государства к таким сферам, как экология и региональная политика. В отношении развития социальной сферы (образование, здравоохранение, культура и наука) оптимизма было высказано мало.

Субъектное измерение: психологические особенности восприятия будущего своей страны

Субъектное измерение образа включает в себя ключевые психологические особенности воспринимающих граждан. Из числа этих психологических параметров мы рассмотрим здесь *эмоциональный знак*, индикаторами которого выступают такие параметры, как *оптимизм / пессимизм, негативные и позитивные сценарии будущего; коллективистские / индивидуалистические установки, потребности*. Они формируют некую оптику, своего рода психологическую линзу, сквозь которую человек смотрит на объект восприятия.

Открытые вопросы, которые мы задавали в ходе исследования о будущем свой страны, позволили выявить наиболее значимые для респондентов сферы, затрагивающие как индивидуальное, так и коллективное будущее, эмоциональный знак образа будущего страны (пессимизм – оптимизм), ее желаемое (идеальное) и возможное (реалистическое) развитие.

Коллективное / Индивидуальное будущее. В наших исследованиях начиная с 2000-х годов мы сталкивались с одним любопытным феноменом, касающимся восприятия будущего [Трансформация образа своей страны..., 2022]: это гораздо больший оптимизм относительно личного будущего, нежели будущего коллективного, странового. Этот тренд наблюдается и сейчас (см. табл. 2), хотя акценты, несомненно, сместились.

Таблица 2

**Представления о личном будущем и будущем своей страны
(ответ на неоконченное предложение) (2023–2024)**

Мое будущее представляется мне...	%	Будущее моей страны представляется мне...	%
Оптимистичным	62,7	Оптимистичным	42,7
Пессимистичным	3,5	Пессимистичным	10,3
Неоднозначным (и оптимистичным и пессимистичным одновременно)	27,0	Неоднозначным (и оптимистичным и пессимистичным одновременно)	41,0
Затруднились ответить	6,8	Затруднились ответить	6,0

Первое, что бросается в глаза, это то, что личное будущее воспринимается намного более позитивно, чем будущее страны в целом: 62,7% против 42,7%. Вопрос состоит в том, чем объясняется столь существенная разница? Если в начале 2000-х мы видели в этой тенденции, прежде всего, следствие роста индивидуализма и отхода от традиций советского коллективизма, то сейчас, напротив, происходит консолидация общества в силу возврата к более глубинным, архетипическим основаниям нашей политической культуры.

Сама дихотомия индивидуализм – коллективизм предстает в совершенно ином свете, если принять во внимание, насколько изменилась идентичность граждан со своей страной. В предшествующий период (VUCA) все замеры социологов показывали, что в российском обществе граждане чаще идентифицировали себя со своей малой родиной, чем со страной в целом, что говорило о кризисе национально-государственной идентичности [Гражданская, этническая и региональная идентичность..., 2013].

Сейчас на фоне нового политического контекста мы видим преобладание на личностном уровне национально-государственной идентичности над локальной (территориальной), этнической или религиозной идентичностями (рис. 4). Именно преодоление кризиса национально-государственной идентичности, которое бы-

ло достигнуто в последние два года, поспособствовало росту консолидации, пик которой пришелся на президентские выборы 2024 г. (см. табл. 3).

Таблица 3

**Ответ на неоконченное предложение:
«Для меня важно, что я являюсь...»**

	2023–2024
Гражданином РФ	67,4%
Жителем своего региона, города, села	12,9%
Представителем своей национальности	8,5%
Представителем религиозной конфессии	1,2%
Другое	10,0%

Оптимизм / Пессимизм. Образы будущего выполняют важную защитную функцию: нам очень важно верить, что в будущем и у нас лично, и в нашей стране все будет хорошо. Социальный оптимизм лежит в основе консолидации общества, его единства, в основе политического доверия [Седова, 2009, с. 164–181].

Как показало наше исследование, в настоящий момент с оптимизмом и пессимизмом ситуация выглядит неоднозначно. С одной стороны, оптимизм в разы преобладает над пессимизмом и в отношении личного будущего, и в отношении будущего всей страны (табл. 2), что говорит о том, что большая часть нашего общества сумела восстановить психологическое равновесие после пандемийной депрессии и шока, пережитого в начале СВО (в феврале 2022 г. уровень пессимизма просто зашкаливал) [Емельянова, Нестик, Семенова, 2022, с. 88–107].

С другой стороны, мы видим, что ощущение растущей неопределенности и хрупкости мира, характерное для социальной реальности BANI, тоже представлено весьма выпукло. Об этом говорит противоречивое восприятие будущего своей страны (см. табл. 4).

Таблица 4

Эмоциональный знак восприятия будущего своей страны

Ожидаемое (реалистичное) будущее страны через 5 и 10 лет. Эмоциональный знак	Через 5 лет	Через 10 лет
Позитивные чувства	34%	41%
Негативные чувства	33%	18%
Нейтральное отношение	16%	16%
Амбивалентные чувства	10%	15%
Затруднились	7%	11%

В приведенной таблице обращает на себя внимание, во-первых, рост позитивных и амбивалентных и существенное снижение негативных чувств в более отдаленной перспективе.

Большинство пессимистов тоже верит в светлое будущее, но не безусловно, например: «Нужно уменьшить влияние определенной группы людей, которые мешают продвигать интересы страны» или «Чтобы в России переменялась жизнь к лучшему ... правительство должно поддерживать ученых, их эксперименты, чтобы у нас развивалась своя техника».

В образе будущего нашей страны опрошенные расставили определенные ценностные приоритеты. Так, на первые места они поставили отстаивание национальных интересов своей страны и суверенитет, борьбу за мир и безопасность. Путь к достижению такого идеального будущего, которое изменит жизнь к лучшему, по мнению респондентов, лежит в перераспределении государственных доходов и заботе о гражданах.

Таким образом, мы видим, что респонденты чувствуют, что Россию в будущем ждут изменения, но эти изменения они оценивают, скорее, оптимистично. Идеальная Россия представляется им независимой и сильной, обращенной, прежде всего, на решение своих внутренних проблем, особенно в социальной сфере. Хотя баланс между пессимизмом и оптимизмом пока достаточно неустойчив, но преобладание оптимизма внушает надежду на то, что у нашего общества хватит сил и ресурсов справиться со всеми вызовами, как ему хватило сил побороть уныние, которое было широко распространено в ходе пандемии, и консолидироваться на основе поддержки своей страны в ходе СВО. Уже в 2023 г. консолидация общества существенно выросла, а результаты выборов президента в марте 2024 г. показали, что этот тренд проявил себя на поведенческом, а не только на вербальном уровне.

Анализ потребностей по шкале А. Маслоу мы проводили, кодируя ответы теста «неоконченное предложение»: *Будущее страны представляется мне...* Так, несколько неожиданно для нас основной акцент респонденты сделали на ожиданиях экономического процветания, за которым кроется неудовлетворенные *материальные потребности* (14,3%). На втором месте стоят *потребности безопасности*, (13,3%), что очевидно связывает образ будущего с продолжающейся СВО. Следующей по значимости идут *потребность в самореализации* (11,6%) и *потребность в*

самоактуализации (10,5%). И замыкает список потребность в любви (1,6%). Такая иерархия потребностей в наших исследованиях ранее не встречалась. Приведенные выше результаты показывают, что на момент исследования в обществе сформировано понимание необходимости более серьезных механизмов безопасности, в частности развития ВПК и укрепления военной сферы, но это понимание входит в определенное противоречие с приоритетом материального благополучия. Правда, определенные подвижки в нужном направлении тоже начали появляться. О чем свидетельствует рост потребностей высших уровней: в самоактуализации и самореализации, предполагающих формирование духовных ценностей, ценностей служения.

Во-первых, представления о будущем отличаются детализацией и конкретикой, что говорит о сформированности и когнитивной четкости образа будущего. Во-вторых, эти образы будущего отражают текущие социальные потребности. Примечательно, что несмотря на идущую СВО, на первом месте находится не потребность в безопасности, а материальные потребности, связанные с развитием экономики. Этот вывод подтверждается и тем, что больше опрошенных предполагают, что в будущем нас ожидает скорее снижение напряженности (40%), чем ее усиление (28%) или стагнация (7%).

Пространственное измерение образа будущего страны

О пространственном измерении образа будущего страны мы можем судить по представлениям респондентов о границах и территории своей страны.

История против географии. В образе будущего России представления о ее географическом положении, границах, масштабе занимают важное место. Это пространственное измерение образа будущего страны прежде всего включает в себя представление граждан о ее территории и границах, причем не только фактических, но и символических, не только о том, где эти границы реально проходят сегодня, но и о том, где они, с их точки зрения, будут проходить завтра или должны пройти. Мы задавали респондентам несколько вопросов на эту тему. Прежде всего выясняли, какими пределами *сегодня* для них ограничивается Россия? Кроме

того, мы спрашивали, увеличится или уменьшится наша территория *через 10 и через 20 лет?*

Ответы на вопрос о нынешних границах нашей страны оказались не столь очевидными, как мы предполагали. Так, одни опрошенные поняли этот вопрос как вопрос про географию, другие как вопрос про историю, третьи вообще не согласились с утверждением, что у России могут быть границы (см. табл. 5).

Таблица 5

Какими пределами для Вас ограничивается Россия?

	Ноябрь 2023 – январь 2024
Географическими, официальными	60,6%
У России нет границ	19,4%
Историческими	5,0%
Другое	8,9%
Затруднились	6,1%

Нас интересовала не только типология образов будущего как таковая, но, прежде всего, те психологические типажи, которые стоят за каждым их полученных ответов.

Так, во-первых, респондентов можно разделить на «реалистов» и «идеалистов». «Реалисты» признают то, что официально закреплено в Конституции: границы для них *«картографические», географические, «определены действующим законодательством России», «пограничной службой»*. Их понимание определяется чистой географией и формальным правом.

«Идеалисты» – это те, для кого границы российской территории определяют не контурные карты или записи в Конституции, а язык, этническая принадлежность, культура, дух, мораль, которые для них являются более весомыми, чем правовые или формальные аргументы. Этот факт вполне соответствует нашему менталитету и политической культуре.

«Идеалисты» как группа, однако, неоднородна. Для одних в вопросе границ важен масштаб нашей страны: Россия – *«необъятная», «бескрайняя», «у нее нет пределов», «нет ограничений»*. Такие ответы – это результат не столько правового нигилизма, хотя он тоже имеет место, сколько более широкой трактовки категории «границы»: *«Россия ограничивается теми землями где издревле жили славяне и пошли дальше осваивать новые земли, мы ограничиваемся только Европой и Монголией»; «разными, в зависимости от исторических обстоятельств»; «Культурными, Россия нахо-*

дится не только в территориальных границах. Частички России находятся по всему миру». При этом те, кто рассматривает вопрос границ с исторической позиции, берут за эталон самые разные исторические эпохи: от времен Екатерины или царской России образца 1913 г., до границ СССР или 1991 г.

Вторым основанием для расхождений по вопросу границ является определение того, что можно считать своими или чужими землями. Одна группа (29,4%) трактует границы страны расширительно. Они не прочь прибавить к территории России Восточную Европу, ряд стран СНГ (Белоруссию и Центральную Азию), ЕС, Аляску и т.д., тогда как другая часть опрошенных (5,5%) хотела бы отказаться от нашего Северного Кавказа, Донбасса, Крыма, присоединившихся недавно. В качестве аргумента они приводят непризнание этих территорий со стороны Запада, мирового сообщества или неорганичность того ли иного региона нашей культуре. Как видим, за такими представлениями стоят определенные политические позиции: исходящие их интересов своей страны (пусть и своеобразно понятых), с одной стороны, и прозападные – с другой. Их количественное соотношение на момент исследования показывает рост осознания наших национальных интересов и преодоление кризиса идентичности 1990-х – начала 2000-х.

Изменение против неизменности. Ожидания в отношении будущего представляют собой чувствительный индикатор психологического состояния общества в настоящем. В этих ожиданиях относительно территории страны обращает на себя внимание, прежде всего, фиксация внимания респондентов на грядущем изменении – неизменности границ (табл. 6).

Таблица 6

Как Вы полагаете, в каких границах будет существовать Россия через... (один ответ)

10 лет	2017–2018 гг.	апрель 2022 г.	2023–2024 гг.
Останется без изменений	66,9%	42,1%	43,3%
Увеличится за счет	22,1%	53,3%	48,9%
Уменьшится за счет	4,3%	1,2%	3,9%
Затруднились / нет ответа	6,7%	3,4	3,9%
20 лет	2023–2024 гг.		
Останется без изменений	57,8%		
Увеличится за счет	23,3%		
Уменьшится за счет	3,9%		
Затруднились / нет ответа	15,0%		

Так, если в довольно стабильные 2017–2018 гг. почти две трети опрошенных не ожидали никаких изменений границ страны, то в начале специальной военной операции в апреле 2022 г. число тех, кто верил в неизменность наших границ, резко снизилось. В конце 2023 г. произошло некоторое увеличение числа тех, кто верит в неизменность нашей территории через 10 лет. Еще больше тех, кто надеется на то, что границы станут более устойчивыми и защищенными через двадцать лет: «Россия стала независимой, суверенной, самодостаточной мирной страной, всегда готовой к защите своих границ»; «открытие границ».

Эти данные говорят о том, что, во-первых, пространственные компоненты образа будущего страны весьма подвижны и находятся под влиянием текущего политического контекста. При этом стремление к стабильности и безопасности границ остается неизменно высоким. Во-вторых, идущие в настоящее время серьезные геополитические изменения (присоединение новых регионов и продолжающаяся СВО) делает прогноз наших респондентов об увеличении территории страны вполне реалистичным.

Приведенные выше данные дают возможность сделать некоторые выводы. Так, во-первых, реалистичные представления о своих границах встречаются несколько чаще, чем расширяющие или сужающие их, но все же массовое сознание отражает реальные процессы отнюдь не зеркально, и политическая оптика имеет свою логику: что-то люди воспринимают буквально и сразу, а что-то могут увидеть с определенным отставанием или опережением, а то и с искажением.

Во-вторых, следует отметить, что, хотя у небольшого числа опрошенных (5,5%) сохраняются представления о своей стране, явно заимствованные извне, все же большая часть респондентов преодолела широко распространенный еще недавно комплекс «национальной неполноценности».

Сегодня опрошенные уверены, что к границам 1991 г. мы уже никогда не вернемся. Если пять лет назад большинство респондентов считало, что Россия в ближайшие 10 лет останется в тех же границах, то в 2023 г. это мнение разделяли уже только 4,4% опрошенных. При этом почти половина считает, что размер России будет увеличиваться, и лишь 3,9% допускают, что он может и уменьшиться. В более отдаленной перспективе 20 лет этот тренд сохраняется.

Исследование показало, что под влиянием агрессивных действий Запада произошел сдвиг в символическом наполнении образа России. Если в 2017 г. она виделась, прежде всего, как миротворец, который помогает добиться мира другим народам, то сейчас она предстает, в первую очередь, как защитник своих национальных интересов.

Темпоральное измерение

Темпоральное измерение в данном исследовании определялось посредством вопросов о разных временных горизонтах будущего страны: ближне-, средне- и долгосрочного.

Близкое-далекое будущее. Будущее в представлениях опрошенных имеет различную конфигурацию на разных горизонтах: ближнем, среднем и отдаленном. Прежде всего это относится к отдельным сферам развития страны. Так, каждый пятый респондент (19,6%) полагает, что через 5 лет сфера безопасности, связанная с СВО все еще будет оказывать влияние на страну. В диапазоне 10–20 лет эта сфера уходит в тень (5% ответов) Экономическое развитие имеет важное значение на всех трех временных горизонтах, а вот значение политики (власть в целом, президент, парламент, партии) явно возрастет (21,8% через 5 лет и 30% через 10 лет). Опрошенные надеются, что через 10 лет регионы будут иметь большее значение (2,3%), чем через 5 лет (0,5%) (см. табл. 7).

Таблица 7

Ожидание реальных изменений в разных сферах жизни страны в ближайшие 5 и 10 лет

	Опишите, что, на Ваш взгляд, может реально произойти в нашей стране в будущем в ближайшие 5 лет?	Опишите, что, на Ваш взгляд, может реально произойти в нашей стране в будущем в ближайшие 10 лет?
Экономика	25,8%	27%
Политика, власть	21,8%	30%
СВО, военная сфера	19,6%	5%
Социальная сфера (образование, медицина, пенсии)	7%	6,3%
Экология	—	15
Регионы	0,5%	2,3%
Технологии	1,8%	6%

Следует отметить и эмоциональное восприятие разных горизонтов будущего. В таблице 4 было показано, как меняется эмоциональное отношение к будущему своей страны в краткосрочной-среднесрочной перспективе. Эти данные показывают определенный рост надежды на позитивные сценарии в более отдаленном будущем. В то же время растет и ощущение неопределенности и непредсказуемости того, что может произойти (амбивалентные оценки).

В исследовании была зафиксирована смена смысловых акцентов от более близкого будущего к более отдаленному. Так, если в ближнесрочной перспективе на первое место опрошенные ставят экономические проблемы (*«Взлет цен, уход некоторых профессий, понижение уровня жизни»; «Высокие цены, дефицит многих товаров» «стабилизируется рубль»*), то в перспективе 10 лет их больше волнуют уже вопросы политики и власти: (*«Разруха, бунты, митинги»; «смена правительства», «смена лидеров»; «Сменится наконец-то высшая власть в РФ?», «демократизация», «выборы нового президента», «институциональный коллапс»*).

Идеальное-реальное будущее. Представления о будущем имеют две модальности: то, что хотелось бы, чтобы произошло, и то, чего можно ожидать в реальности. Эти два вида образов будущего – идеальное (желаемое) и реальное (возможное) – по-разному воздействуют на поведение и сознание людей в настоящем. Полученные ответы на вопросы о том, что реально может произойти, дают возможность судить о реалистичности ожиданий граждан, хотя мы и не можем верифицировать степень реалистичности того, что только еще может произойти в будущем. Но такие высказывания, как: *«Консолидация всех этносов и рывок в светлое будущее», «Расцвет Культуры, искусства, престижа, технологий», «Появление мировой державы как Российская Империя», «Закончатся все конфликты»* – можно оценить, как скорее нереалистичные. Такого рода представления встречаются крайне редко. Кроме того, идеальные представления о будущем в большей степени, чем реальные, связаны с архетипическими образами, многие из которых не осознаются, но определяют эмоциональные компоненты установок на будущее в настоящем [Шестопал, Рогач, 2020].

Заключение

1. Главным результатом проведенного нами исследования можно считать зафиксированные в нем изменения массовых представлений как о настоящем, так и о будущем своей страны. Эти изменения во многом вызваны резко изменившимся глобальным и национальным политическим контекстом, который определил трактовки гражданами личного будущего и будущего своей страны. Глобальный тренд, обусловленный воздействием новой социальной реальности, ведет к росту в наших ожиданиях будущего неопределенности и амбивалентных образов. Но наряду с этой общемировой тенденцией в российском массовом сознании проявились отчетливые признаки преодоления кризиса идентичности и консолидации общества, что выражается в росте *оптимизма* в отношении будущего страны и снижении *пессимизма*, хотя в этих ожиданиях присутствует немало *амбивалентных оценок*.

2. Полученные результаты свидетельствуют прежде всего о том, что в массовом сознании изменились в первую очередь психологические параметры образа будущего, а именно своеобразная психологическая оптика, сквозь которую респонденты видят свое будущее. В этой оптике можно выделить несколько параметров: шкалы оптимизма-пессимизма, коллективизма-индивидуализма, набор потребностей, стоящих за образами будущего, особенности когнитивных характеристик образа будущего, в частности, когнитивная четкость-размытость, реализм-идеализм, представление о разных горизонтах будущего (более или менее отдаленного или близкого) и др.

Прежде всего следует отметить, что респонденты, ощущая изменчивость грядущей реальности, ее неопределенность, которая отличает наше время от относительно недавнего прошлого, сами эти изменения оценивают, скорее, *оптимистично*. Так, Россия будущего представляется им независимой и сильной, обращенной, прежде всего, на решение своих внутренних проблем, особенно в социальной сфере. При этом, хотя баланс между пессимизмом и оптимизмом пока достаточно неустойчив, но оптимизм все же преобладает, особенно в отношении более отдаленного будущего. Это внушает надежду на то, что у нашего общества хватит сил и ресурсов справиться со всеми вызовами, как ему хватило сил побороть уныние, которое было широко распространено в ходе пан-

демии, и консолидироваться на основе поддержки своей страны в ходе СВО. Уже в 2023 г. консолидация общества существенно выросла, а результаты выборов президента в марте 2024 г. показали, что этот тренд проявил себя на поведенческом, а не только на вербальном уровне.

Вторая психологическая характеристика образов будущего страны касается ценностей *индивидуализма-коллективизма*, которые выражаются в отношении к будущему личному и будущего всей страны. Исследование показало, что личное будущее воспринимается более позитивно, чем будущее страны в целом, что говорит о преобладании индивидуалистических тенденций. Этот тренд мы наблюдали и ранее, но если в 2000-е годы он мог быть понят как отход от традиций советского коллективизма, то сейчас мы предположили, что он, скорее, свидетельствует о возврате к более глубинным, архетипическим основаниям нашей политической культуры. Сама дихотомия индивидуализм – коллективизм предстает в совершенно ином свете, если принять во внимание, насколько изменилась идентичность граждан со своей страной. До начала 2020-х граждане чаще идентифицировали себя со своей малой родиной, чем со страной в целом, что говорило о кризисе национально-государственной идентичности. Сейчас мы видим преобладание национально-государственной идентичности над локальной (территориальной), этнической или религиозной идентичностями в результате консолидации общества.

3. Если говорить о *смысловых акцентах* в образе будущего, то анализ ответов на открытые вопросы о будущем показал, что на первое место вышли ожидания в отношении *экономики*. Следом за ней идет акцент на *политике*, включая ожидание появления новых политических акторов. Примечательно и то, что в будущей России опрошенные хотели бы видеть большее внимание государства к таким сферам, как *экология*, *региональная политика*. В отношении развития *социальной сферы* (образование, здравоохранение, культура и наука) оптимизма было высказано, увы, мало.

Среди представлений о будущем страны пространственное измерение (представления о ее географическом положении, границах, масштабе) оказалось весьма чувствительной темой. Эмоциональный отклик вызвали несколько проблем.

Во-первых, это вопрос о *возможности и желательности территориальных изменений* в будущем. Так, если в довольно

стабильный период (2017–2018) почти две трети опрошенных не ожидали никаких изменений границ страны, то в начале специальной военной операции в апреле 2022 г. число тех, кто верил в неизменность наших границ, резко снизилось. В замеры 2024 г. произошло некоторое увеличение числа тех, кто верит в неизменность нашей территории через 10 лет. Еще больше тех, кто надеется на то, что границы станут более устойчивыми и защищенными через 20 лет.

Во-вторых, примечательно, что восприятие имеющейся у России территории, стало намного более *реалистичным*, чем это было в первые постсоветские годы и до начала СВО. Противоположные взгляды на территорию России можно назвать *«идеалистичными»*. «Идеалисты» – это те, для кого границы российской территории определяют не контурные карты или записи в Конституции, а *язык, этническая принадлежность, культура, дух, мораль*, которые для них являются более весомыми, чем правовые или формальные аргументы. Этот факт вполне соответствует нашему менталитету и политической культуре.

4. Сама по себе военная операция привела к невиданному ранее переформатированию массового сознания российского общества. Произошла не просто ситуативная реакция на военную угрозу, но и более глубокие процессы преодоления кризиса национальной идентичности, которые, будем надеяться, окончательно вернули наше общество к самому себе. Таким образом, наша страна вопреки ожиданиям наших недоброжелателей не рассыпалась перед лицом внешних угроз и экономических санкций, а напротив, сосредоточилась и консолидировалась. Наряду с консолидацией в обществе проявились и опасные центробежные тенденции. Ряд социальных групп негативно отреагировал на действие государства по защите национальных интересов и хотя они составляют меньшинство населения, наличие этого раскола требует от государства решений, которые могли бы уменьшить разрыв между разными группами населения.

5. Последние изменения внутри- и внешнеполитического контекста не просто повлияли на текущие настроения, но и затронули глубинные слои политического сознания, сложившиеся в постсоветской России, ставшие фундаментом новой российской идентичности. Изменившиеся образы будущего своей страны свидетельствуют о преодолении кризиса национально-государствен-

ной идентичности, в результате чего из массового сознания начали вымываться заимствованные западные политические стереотипы, и большинство населения избавилось от доминирующего в 1990-е – 2010-е комплекса «национальной неполноценности». Описанные выше результаты исследования позволяют надеяться, что эта тенденция не сводится к ситуативному «эффекту сплочения вокруг флага», а имеет долгосрочный характер.

E.B. Shestopal*
**Russian citizens' images of a country's future:
contents and psychological optics¹**

Abstract. Recent changes in Russian and world politics were followed by substantial transformations of public mentality. These transformations affected not only current political perceptions, values attitudes, but also their vision of their country's future. The article discusses Russia's future images as it is viewed by respondents in a study, carried out by a chair of Sociology and Psychology of Politics in the end of 2023 – beginning of 2024 in 37 Russian regions. The study shows that in respondents' concepts of Russia's future one can trace the influence of both global and national context. The global trend influenced by a new social reality, leads to the growth of uncertainty and ambivalence of our expectations from future. Russian national trend differs from the global one. One can observe clear signs of consolidation of society, growth of optimism and decline of pessimism, though expectations of a future contain a number of ambivalent feelings. Results of the study give evidence to the fact that images of future have changes both in contents of expectations as well as in their psychological parameters.

It is noteworthy that individual future seems more positive to respondents than future of their country. That means, individualistic tendencies are predominant. We have met this tendency before. But if in 2000-s it was a sign of a drive from soviet type of collectivism, today one can tackle it as a change of citizens' national identity. Earlier the majority of respondents identified themselves with their local community, now national-state identity dominates over a local (territorial), ethnic or religious ones.

Keywords: future of Russia; image of a country's future; political perception; political representations

* **Shestopal Elena**, INION (Moscow, Russia); Lomonosov Moscow State University (Moscow, Russia), e-mail: shestop0505@rambler.ru

¹ The article was prepared within the framework of the topic N 124101700553-5 "Russian citizens' ideas about the future of their country" with the support of the EISI at INION.

For citation: Shestopal E.B. Russian citizens' images of a country's future: contents and psychological optics. *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 190–216. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.08>

References

- Achkasov V.A. On problems of Russian identity. *Vestnik Povolzhskogo instituta upravleniya*. 2016, N 6 (57), P. 40–48. (In Russ.)
- Cascio J. *Broken dreams (Transhuman space)*. Austin: Steve Jackson Games, 2003, 144 p.
- Cascio J. *Toxic memes (Transhuman space)*. Austin: Steve Jackson Games, 2004, 144 p.
- Drobizheva L.M. (ed.) *Civic, ethnic and regional identity: past, present future*. Moscow: ROSPEN, 2013, 485 p. (In Russ.)
- Emeljanova T.P., Nestik T.A., Semenova T.V. Experiencing a tense situation: a role of an internal locus control. *Novije psihologicheskije issledovanija*. 2022, N 1, P. 88–107. (In Russ.)
- Evgenjeva N.V., Titov V.V. National-state identity formation in Russian youth. *Polis. Political studies*. 2010, N 4, P. 122–134. (In Russ.)
- Evgenjeva T.V., Selezneva F.V. The Soviet past in value and symbolic space of Russian identity. *Polis. Political studies*. 2016, N 3, P. 25–39. (In Russ.)
- Ivanova M.G. Role of national archetypes for the formation of a future image of Russia. *RUDN journal of political science*. 2017, Vol. 19, N 3, P. 309–315. DOI: <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2017-19-3-309-315> (In Russ.)
- Kapitsyn V.M. Symbols of national identity as a “Soft power” resource. *Discourse Pi*. 2014, N 1, P. 113–118. (In Russ.)
- Leyens J., Darden B. Basic concepts and approaches in social cognition. In: Huston M., Shtrebe V., Stephenson D. M. (eds). *Perspektivy sotsialnoi psikhologii*. Moscow: EKSMO–Press, 2001, P. 128–155. (In Russ.)
- Malinova O.Ju. Commemoration of a 100 years of Revolution(s) 1917 in Russian Federation: strategy analysis of key mnemonic actors. *Polis. Political studies*. 2018, N 1, P. 9–25. (In Russ.)
- Markova I. *Dialogicality and social representations*. Cambridge: Cambridge University press, 2003, 244 p.
- Popova O.V. Basic matrix of state identity policy in contemporary Russia. In: Senyushkina T.A., Baranov A.V. (eds.) *Political space and social time: Materials of the XXIX Kharaksky forum*. Simferopol: Arial, 2016, P. 160–165. (In Russ.)
- Sedova N.N. Contemporary Russian society: between anxiety and optimism. *Monitoring obshchestvennogo mnenija*. 2009, N 6 (94), P. 164–181. (In Russ.)
- Selezneva A.V., Smulkina N.V. Political and psychological particularities of Russians' perception of Slavonic countries. *Zhurnal frontirnich issledovanii*. 2020, N 4, P. 209–236. (In Russ.)
- Sememeko I.S. Politics of identity and identity in politics: ethno-national aspects, European context. *Polis. Political studies*. 2016, N 4, P. 8–28. (In Russ.)

- Shestopal E.B. (ed.). *Images of states, nations, leaders*. Moscow: Aspect Press, 2008, 286 p. (In Russ.)
- Shestopal E.B. (ed.). *"They" and "We". Images of Russia and the world in Russian mentality*. Moscow: ROSPEN, 2021, 423 p. (In Russ.)
- Shestopal E.B., Skipin N.S., Lazarev A.A., Posokhova D.D., Konoplev A.Yu. Transformation of a country's image under the influence of political context. *Bulletin of Moscow University*. 2022, N 1, P. 7–28. (In Russ.)
- Shestopal E.B., Rogach N.N. Ideal representations as a factor of real leader's perception. *Polis. Political studies*. 2020, N 4, P. 166–180. (In Russ.)
- Shestopal E.B., Rogach N.N. Images of the present and future of Russia in political mentality of citizens. *Obshchestvennye nauki i sovremennost*. 2022, N 6, P.51–55. (In Russ.)
- Smulkina N.V., Rogach N.N. Images of the past, present and future of Russia: symbolic dimension. *Kontury globalnykh transformatsii: politika, ekonomika, pravo*. 2022, Vol. 15, N 5, P. 89–106. (In Russ.)

Литература на русском языке

- Ачкасов В.А. О проблемах российской идентичности // Вестник Поволжского института управления. – 2016. – № 6 (57). – С. 40–48.
- Гражданская, этническая и региональная идентичность: вчера, сегодня, завтра / рук. проекта и отв. ред. Л. М. Дробижева. – М.: Российская политическая энциклопедия, 2013. – 485 с.
- Евгеньева Т.В., Селезнева А.В. Советское прошлое в ценностном и образно-символическом пространстве российской идентичности // Полис. Политические исследования. – 2016. – № 3. – С. 25–39.
- Евгеньева Т.В., Титов В.В. Формирование национально-государственной идентичности российской молодежи // Полис. Политические исследования. – 2010. – № 4. – С. 122–134.
- Емельянова Т.П., Нестик Т.А., Семенова Т.В. Переживание напряженной социальной ситуации: роль интернального локуса контроля // Новые психологические исследования. – 2022. – № 1. – С. 88–107.
- Иванова М.Г. Роль национальных архетипов для формирования образа будущего России // Вестник РУДН. Серия: Политология. – 2017. – № 3. – С. 309–315. – DOI: <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2017-19-3-309-315>
- Капицын В.М. Символы национальной идентичности как ресурс «Soft power» // Дискурс-Пи. – 2014. – № 1. – С. 113–118.
- Лейенс Ж., Дарден Б. Основные концепции и подходы в социальном познании // Перспективы социальной психологии / под ред. М. Хьюстона, В. Штребе, Д.М. Стефенсона. – М.: ЭКСМО-Пресс, 2001. – С. 128–155.
- Малинова О.Ю. Коммеморация столетия революции(й) 1917 года в РФ: анализ стратегий ключевых мнемонических акторов // Полис. Политические исследования. – 2018. – № 1. – С. 9–25.

- Образы государств, наций и лидеров / под ред. Е.Б. Шестопал. – М.: Аспект Пресс, 2008. – 286 с.
- «Они» и «Мы». Образы России и мира в сознании российских граждан / под ред. Е.Б. Шестопал. – М.: РОСПЭН, 2021. – 423 с.
- Попова О.В. Базовая матрица государственной политики идентичности в современной России // Политическое пространство и социальное время: материалы ХХІХ Харакского форума / под ред. Сенюшкиной Т.А., Баранова А.В. – Симферополь: Ариал, 2016. – С. 160–165.
- Седова Н.Н. Современное российское общество: между тревогой и оптимизмом // Мониторинг общественного мнения: экономические и социальные перемены. – 2009. – № 6 (94). – С. 164–181.
- Селезнева А.В., Смутькина Н.В. Политико-психологические особенности восприятия славянских стран российскими гражданами // Журнал фронтирных исследований. – 2020. – № 4. – С. 209–236.
- Семененко И.С. Политика идентичности и идентичность в политике: этнонациональные ракурсы, европейский контекст // Полис. Политические исследования. – 2016. – № 4. – С. 8–28.
- Смутькина Н.В., Рогач Н.Н. Образы прошлого, настоящего и будущего России: символическое измерение // Контуры глобальных трансформаций: политика, экономика, право. – 2022. – Т. 15, № 5. – С. 89–106.
- Трансформация образа своей страны под влиянием политического контекста / Е.Б. Шестопал, Н.С. Скипин, А.А. Лазарев, Д.Д. Посохова, А.Ю. Коноплев // Вестник Московского университета. Серия 12: Политические науки. – 2022. – № 1. – С. 7–28.
- Шестопал Е.Б., Рогач Н.Н. Идеальные представления как фактор восприятия реального политического лидера // Полис. Политические исследования. – 2020. – № 4. – С. 166–180.
- Шестопал Е.Б., Рогач Н.Н. Образы настоящего и будущего России в политическом сознании ее граждан // Общественные науки и современность. – 2022. – № 6. – С. 51–55.

Е.А. АНТЮХОВА, В.И. КОННОВ*

**ЦЕЛИ ИННОВАЦИОННОЙ ПОЛИТИКИ ОЭСР
НА СОВРЕМЕННОМ ЭТАПЕ:
НЕОГРАМШИАНСКИЙ АНАЛИЗ¹**

Аннотация. Предмет рассмотрения настоящей статьи – инновационная политика, которая, по сути, представляет собой изобретение эпохи глобализации и как таковая опирается, главным образом, на созданные в международных организациях образцы. Инновационная политика разрабатывалась, в первую очередь, в Организации экономического сотрудничества и развития. Влияние ОЭСР в этой и других сферах предопределялось тем, что эта организация, изначально выступавшая как блок наиболее благополучных стран, могла оказывать влияние на отдельные государства через перспективы присоединения к ней, которое рассматривалось как приобретение привилегированного статуса. Одновременно инновационная политика с самого начала была связана с интересами стран, продвигавших новое глобальное мироустройство. Однако к настоящему моменту глобализация больше не воспринимается как оптимальный путь развития и мир все четче разделяется на сторонников и противников данной модели мироустройства. Очевидно, что этот конфликт разворачивается не только в межгосударственном поле, но и внутри стран, создавая во многих из них внутривнутриполитическое напряжение.

* **Антюхова Екатерина Андреевна**, доктор политических наук, доцент, профессор кафедры мировых политических процессов, Московский государственный институт международных отношений (университет) Министерства иностранных дел Российской Федерации (Москва, Россия), e-mail: e.antukhova@gmail.com; **Коннов Владимир Иванович**, доктор философских наук, доцент, профессор кафедры философии им. А.Ф. Шишкина, Московский государственный институт международных отношений (университет) Министерства иностранных дел Российской Федерации (Москва, Россия), e-mail: v.konnov@inno.mgimo.ru

¹ Статья подготовлена при финансовой поддержке Российского научного фонда, проект № 23-78-10093.

© Антюхова Е.А., Коннов В.И., 2024

DOI: 10.31249/poln/2024.04.09

В настоящей статье предполагается проследить, каким образом инновационная политика воспринимается в этой новой ситуации. Если в предшествовавшие десятилетия она выступала частью некоего интеллектуального мейнстрима, принимаемого на уровне правительств большинства стран, то теперь гораздо отчетливее проступают заложенные в ней партикулярные интересы. Отследить эти изменения позволяют документы ОЭСР, которые в последние годы стали значительно более конфронтационными по тону. Эти изменения предлагается оценить с позиций международной политэкономии, одну из главных ролей в которой играет грамшианская модель гегемонии как формы организации политэкономического порядка. Ее преимущество заключается в том, что она дает возможность рассматривать в рамках одной модели одновременно и межгосударственные и межклассовые отношения, разворачивающиеся в глобальном поле, и при этом учитывать экономические, политические и культурные аспекты этих отношений.

Ключевые слова: инновации; инновационная политика; экономика знаний; интеллектуальная история; международная политическая экономия.

Для цитирования: Антюхова Е.А., Коннов В.И. Цели инновационной политики ОЭСР на современном этапе: неограмшианский анализ // Политическая наука. – 2024. – № 4. – С. 217–240. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.09>

Любая политическая программа служит определенным экономическим интересам – данное утверждение очевидно и вряд ли способное вызвать споры среди политологов. Принятие программы, предполагающей перераспределение средств за счет налогообложения, субсидирования, заключения договоров и т. п., по определению подразумевает наличие заинтересованных в ней групп и, соответственно, тех, для кого она несет угрозу убытков или сокращения возможностей. Но хотя это и кажется очевидным, в анализе научно-технической и инновационной политики преобладают работы, принимающие буквальную интерпретацию данных видов политики как осуществляемых в интересах той или иной страны в целом. Понятно, что именно так это пытаются подать авторы и лоббисты той или иной программы, но политические меры по определению представляют собой компромиссы, предполагающие обмен интересов и неизбежно ведущие к появлению какой-то группы проигравших. Конечно, возможна ситуация, когда эти компромиссы, хотя и ущемляют какие-то частные интересы, тем не менее работают на рост общего благополучия, однако, по крайней мере для научно-технической и инновационной политик последних десятилетий, которым редко удается достичь официально заявленных целей, такие ситуации явно не являются характерными.

Предмет рассмотрения настоящей статьи – инновационная политика, представляющая собой изобретение эпохи глобализации и опирающаяся главным образом на созданные в международных организациях образцы. И если в проектировке финансовой политики главную роль играл Международный валютный фонд, а экономической – Всемирный банк, то инновационная политика разрабатывалась, в первую очередь, в Организации экономического сотрудничества и развития. Институты этого ряда приобрели в 1990-е годы роль регуляторов глобальной экономики, и несоблюдение внедряемых ими норм фактически перекрывало любому государству доступ к преимуществам, связанным с участием в общемировом экономическом процессе. В поле же инновационной политики ОЭСР обладала, возможно, даже большим влиянием, чем политически более мощные МВФ и ВБ в своих зонах ответственности: инновационная политика создавалась в эту эпоху практически с нуля и у внедряемых ОЭСР образцов не было значимых альтернатив. Сама же организация, изначально выступавшая не как всемирное объединение, а как блок наиболее благополучных стран, могла оказывать влияние на отдельные государства через перспективы присоединения к ней, которое рассматривалось как приобретение привилегированного статуса. Соответственно, инновационная политика продвигалась, во-первых, как новшество эпохи глобализации, исходно связанное с этим процессом, а во-вторых, как изобретение блока стран, победивших в холодной войне (ОЭСР еще с момента создания имела репутацию «экономической НАТО» [Schmelzer, 2016, p. 43]). Таким образом, инновационная политика с самого начала была связана с интересами государств, продвигавших новое глобальное мироустройство – процессом, который хотя и рассматривался в 1990-е зачастую как безальтернативный и в целом способствовавший всемирному благосостоянию, тем не менее наносил ущерб определенным странам и группам.

К настоящему моменту ситуация в корне изменилась: глобализация больше не воспринимается как оптимальный путь развития, мир все четче разделяется на сторонников и противников мироустройства, господствовавшего последние тридцать лет, а взаимоисключающие интересы этих групп проявляются с трагической отчетливостью. Однако черту между сторонниками и противниками глобализма неоправданно проводить только по геогра-

фическим линиям. Очевидно, что этот конфликт сложнее и развивается не только в межгосударственном поле, но и внутри стран, нередко создавая взрывоопасное напряжение и во внутренней политике.

В настоящей статье предполагается проследить, каким образом инновационная политика воспринимается в этой новой ситуации. Если в предшествовавшие десятилетия она выступала продуктом некоего мейнстрима, принимаемого, по крайней мере на уровне правительств большинства стран, то теперь гораздо отчетливее проступают партикулярные интересы, продвижение которых составляют цель данного направления политического регулирования.

Теоретические основания

Отследить отмеченные выше изменения позволяют документы ОЭСР последних лет, которые стали по тону значительно более конфронтационными. Оценить их предлагается с позиций исследовательского направления международной политэкономии, определяющую роль в котором играет грамшианская модель гегемонии как формы организации политэкономического порядка. В основе данной модели лежат работы Антонио Грамши, в первую очередь «Тюремные тетради» [Грамши, 1959; 1991], однако применение данной модели к конфигурации международных отношений состоялось в работах С. Гилла, Р. Кокса, К. Ван дер Пейла и др. [Gill, 1993; Cox, 1996; Van der Pijl, 1998; Pass, 2019]. Ценность «неограмшианского» подхода заключается в том, что он дает возможность рассматривать в рамках одной модели и межгосударственные, и межклассовые отношения, складывающиеся в глобальном поле, и при этом учитывать одновременно экономические, политические и культурные линии этих отношений.

Грамшианское понимание гегемонии подразумевает власть, осуществляемую правящим классом с опорой на согласие управляемых классов, но при сохранении способности принуждать к повиновению. В целом под гегемонией понимается некоторое естественное состояние стабильного общества – очевидно, что власть, опирающаяся исключительно на насилие, добиться стабильности не может. Ни один класс не может обеспечить такое состояние самостоятельно и для этого необходима коалиция – «исторический

блок», как обозначает ее Грамши. Эта коалиция должна охватить все основные классы – применительно к капиталистической формации капитал должен кооптировать, по крайней мере, часть «старых» привилегированных классов (землевладельческих, военных, бюрократических) и одновременно трудовых классов – промышленного и земледельческого. Но особую роль в формировании «блока» играют интеллектуалы, которых Грамши характеризовал как особую страту, выделяющуюся в составе каждого экономически значимого класса и артикулирующего его интересы. И задача интеллектуальной страты любого поднимающегося класса – перевести его мировоззрение из «экономико-корпоративной» фазы, подразумевающей выражение классовых интересов, в «этико-политическую», отражающую баланс интересов между классом, претендующим на господство, и другими группами. При этом под интеллектуалами Грамши подразумевал не только создателей интеллектуальной продукции, занятых в основном интерпретациями действительности, а по большому счету всю вовлеченную в политику часть класса, которая не только создает схемы политических конструкций, но и добивается их осуществления. Таким образом, гегемония образуется не столько благодаря определенной идеологии, которой удастся представить интересы правящего класса как общие, а благодаря политическим и экономическим соглашениям, которые находят свое выражение в культуре в качестве представлений, защищаемых с помощью различных видов риторики, в том числе путем позиционирования их как не имеющих рациональных альтернатив [Грамши, 1959; Salamini, 2014].

Методология

Предметом рассмотрения настоящей статьи являются документы ОЭСР, нацеленные на формирование образцов инновационной политики. Сюда входят документы, создающие нормы, как Руководство Осло и Руководство Фраскатти, и программные документы, главными среди которых остаются выпуски серии «Перспективы науки, технологий и инноваций», издаваемые ОЭСР каждые два года. Возможность же оценить процесс подготовки этих документов дает литература, посвященная механизмам и политической истории

ОЭСР, которая значительно расширилась за последнее десятилетие [Carroll, Kellow, 2021; Schmelzer, 2016; Woodward, 2022].

Методологически настоящее исследование можно отнести к направлению интеллектуальной истории. В этом смысле оно ориентируется на технику, сформированную кембриджской школой [Кембриджская школа..., 2018; Skinner, 2002], которая исходит из того, что любое публичное высказывание, в том числе позиционируемое как научное и строго нейтральное, представляет собой социальное действие, осуществляемое в определенном политическом контексте. Однако в настоящей статье главным предметом рассмотрения являются не произведения индивидуальных авторов, которые составляют основной предмет анализа интеллектуальной истории, а издания, вышедшие в свет за авторством международной организации, в которых отчетливее проступают некоторые консолидированные интересы. Данные интересы отражают уже не столько позицию класса, от лица которого может выступать принадлежащий к нему индивидуальный автор, а позицию исторического блока, уже обладающего достаточным влиянием, чтобы определять направление работы международных институтов. В этом смысле исследование тяготеет к подходу Э. Лакло и Ш. Муфф, в рамках которого политический текст рассматривается не только как отражающий интересы, но также как способный вызывать их к жизни силой «артикуляции», которая представляет собой «любую практику, устанавливающую отношения между элементами таким образом, что их идентичность изменяется в результате применения артикуляционной практики» [Laclau, Mouffe, 2001, p. 105]. В результате интересы групп могут меняться таким образом, чтобы сделать возможным их включение в «исторический блок» и, благодаря этому, текст становится не только отражением существующих экономических и иных интересов, но и практикой их изменения, которая необходима историческому блоку как в момент возникновения, так и для того, чтобы сохранить свое положение. В качестве примера артикуляционной практики, нацеленной на сохранение существующего альянса, и рассматриваются документы ОЭСР, посвященные инновационной политике.

Исторический блок и инновационная политика

Исторический блок, создавший и продвигавший гегемонию, которую можно условно обозначить как неолиберальную, сложился в 1980–1990-е годы. В 1970-е западный производственный сектор столкнулся с затяжной стагнацией, ознаменовавшей завершение последнего этапа мировой индустриализации, который начался после окончания Второй мировой войны. Данный этап включал послевоенное восстановление промышленного потенциала, а также проникновение западной промышленной продукции на все рынки мира. Сокращение возможностей извлекать прибыль из производства ослабляло позиции промышленных корпораций, а концентрация капитала в наиболее ликвидной денежной форме создавала условия для роста влияния финансовых организаций. Последние более не могли рассчитывать на расширение доходов от производства, но при этом оставались ограниченными в возможностях извлекать прибыль другими способами в силу установленного историческим блоком послевоенного периода кейнсианского порядка, работавшего на перенаправление средств в пользу производственного капитала и организованного труда. В результате стагнации производственные корпорации теряют роль ведущей силы исторического блока и вместе с ними утрачивает свои позиции органическая интеллигенция этой группы – интеллектуалы и служащие, обеспечивающие взаимодействие профсоюзов, производственных корпораций и правительства.

Новый блок, складывающийся вокруг финансового капитала, который усилился за счет десятилетий мирового лидерства западных экономик, отчасти компенсирует общественные потери от ослабления гражданского производства за счет усиления военно-промышленного комплекса, который может обеспечить рабочие места и который к тому же способен своим участием придать четкую идейную направленность осуществляемой политической трансформации. Это нашло выражение в переходе западного блока от «разрядки» к новому витку холодной войны, которая теперь должна была вестись буквально, по рейгановскому выражению, против «империи зла». И что немаловажно, в новых условиях ВПК был способен обеспечить высокий уровень прибыли на капитал.

Органическими интеллектуалами этого блока в свою очередь выступают те, кто ранее был вытеснен из интеллектуального

мейнстрима ведущих университетов. Экономисты, оформившие рейгановский блок, опирались либо на немногие, выбивающиеся из «кейнсианского консенсуса» учебные учреждения, главным среди которых был Чикагский университет, либо на созданные в 1970-е консервативные интеллектуальные центры, такие как Фонд «Наследие» и Институт Катона.

Именно в этот период как альтернатива научно-технической политики появляется инновационная политика. Ее теоретической основой служит теория «национальных инновационных систем», созданная авторами, центральное место среди которых принадлежит экономистам К. Фриману и Б.-А. Лундваллу, чья работа была тесно связана с ОЭСР [Freeman, 1982; Lundvall, 1985]. Политический смысл теории заключался в том, чтобы перенести основной центр приложения государственной поддержки технологического развития из научно-исследовательских организаций в коммерческие фирмы. Как альтернативу модели, в которой новые технологии – атомные, лазерные, радарные и др. – создавались в пределах научного комплекса, субсидируемого государством, а затем превращались в коммерческие продукты частными предприятиями, Фриман, Лундвалл и др. выдвигают взгляды классика экономической теории Й. Шумпетера, который полагал, что ключевая роль в перестройке системы рынков, составляющей главный экономический эффект технологического прогресса, принадлежит не изобретателю, а предпринимателю, создающему экономически эффективные инновации [Schumpeter, 1983]. Только благодаря этому изобретения попадают в социально-экономический оборот. Смысл же новой инновационной политики заключался в улучшении условий для инвесторов благодаря переложению части расходов по созданию инновационной продукции на государство.

Однако в начале 1990-х годов происходит политический перелом, отмеченный неожиданной победой на американских выборах 1992 г. Билла Клинтона, который сумел обойти вполне успешного действующего президента Джорджа Буша. С точки зрения изменений в историческом блоке этот поворот ассоциировался с ослаблением военного крыла рейгановского блока, которое не сразу смогло найти убедительное обоснование сохранению своего привилегированного финансового положения на фоне завершения холодной войны и к тому же зашло в тупик в своих технологических разработках: главную неудачу военные разработчики потер-

пели в области противоракетной обороны – несмотря на колоссальные затраты, надежной защиты от массовой ракетной атаки так и не удалось создать.

Одновременно после завершения холодной войны усиливается положение университетской интеллигенции, которая активно участвует в создании новой высокоприбыльной отрасли – электронной. Ее характерной особенностью был чрезвычайно короткий шаг между исследованиями и коммерческой продукцией: в создании всех главных составляющих новой отрасли – алгоритмов, языков программирования, математических решений и т.п. – грань между исследовательской работой и производством была практически неразличимой. Более того, главные затраты новой отрасли были сосредоточены на привлечении высококвалифицированных работников, в подавляющем большинстве университетских выпускников, подготовка которых осуществлялась за счет государства, самих университетов или же за счет образовательных кредитов, но никак не за счет компаний электронного сектора. Таким образом его изначальным преимуществом была возможность осуществлять исследования и разработки, а также подготовку кадров за счет ресурсов некоммерческого университетского сектора.

И именно в переплетении электронной отрасли, университетского некоммерческого сектора и финансового капитала складывается новый исторический блок. Определяющая роль в нем сохраняется за финансовым капиталом, который занимает все большее место в экономике западных стран и, соответственно, наращивает политическое влияние. Его главный интерес – в возможностях высокоприбыльного инвестирования, которые могут быть обеспечены в том числе технологическими прорывами. Однако значительная часть сверхприбыли, которую дает электронная индустрия, вытекает из возможности переложить весомую часть расходов на некоммерческий научный сектор. И именно та часть научного сообщества, которая вовлечена в этот процесс, выступает в роли новых «органических интеллектуалов», вытесняющих с центральных позиций неolibералов 1980-х годов.

Важно подчеркнуть, что это лишь часть университетского сообщества. Речь идет о той его составляющей, которая оказалась в преимущественном положении в условиях преобразования работы университетов под запросы инфокоммуникационного сектора, итогом которого стала модель «академического капитализма».

Суть этой модели заключается в переводе университетов, формально сохраняющих некоммерческий статус, в квазикоммерческий режим, при котором приоритет получают виды деятельности, позволяющие извлекать прибыль [Slaughter, Rhoades, 2009]. Этот режим наиболее выгоден ученым, которые работают в специальностях, близких к технологиям и позволяющих получать практически значимые результаты, которые легко оформляются как объекты интеллектуальной собственности. Эталонем в этом смысле является информатика, где главный продукт – программы – становится собственностью с момента создания и может быть моментально размножен для продажи. Схожим образом срабатывают и некоторые другие направления, в первую очередь биотехнологии, но также и исследования в области материаловедения, энергетики и др.

Продвижение этой модели означает сворачивание установившейся с 1940-х годов схемы поддержки исследований, которая предполагала распределение средств самими учеными, представленными в научных советах и фондах, как государственных, так и частных, исходя из соображений научного развития как такового без необходимости учитывать перспективы техники и промышленности. Смысл такого подхода заключался в том, чтобы избавить науку от необходимости следовать коммерческой логике, ставящей во главу угла окупаемость вложений, и таким образом обеспечить для ученых среду, в которой они могли бы свободно отрабатывать перспективные идеи, не обещающие быстрой отдачи. Эта схема хорошо вписывалась в кейнсианскую экономику, и, с точки зрения интеллектуальной истории, показательным является то, что в подготовке ключевого для этой модели доклада «Наука: бесконечная передовая» [Bush, 1960] одну из главных ролей сыграл наиболее влиятельный американский кейнсианец П. Самуэльсон [Barnett, Samuelson, 2004]. Но по мере ослабления кейнсианского исторического блока поддержка науки все больше пересматривалась в пользу практически обоснованных исследований. Для коммерческого сектора в этом был прямой интерес, так как прикладные исследования, получающие государственную поддержку, фактически создавали для него возможность бесплатной эксплуатации научного комплекса в своих интересах.

Инновационная политика в ОЭСР. Руководство Осло

В рамках понимания, сложившегося в конце 1980-х годов, инновационный процесс рассматривался как осуществляемый с целью создания новых осязаемых продуктов. И именно такой подход был зафиксирован в первом инструктивном документе ОЭСР, посвященном инновационной политике – в «Методических рекомендациях по сбору и интерпретации данных о технологических инновациях», утвержденных в 1992 г. и известных по городу, в котором они были приняты, как Руководство Осло. В документе выделялись два типа инноваций – «продуктовые» и «процессные»: первые относятся к изменениям в технологической продукции, вторые – в производственном процессе¹. Однако официальное утверждение руководства состоялось в иной ситуации, нежели та, в которой этот документ разрабатывался. Предложенная в нем логика поддержки инноваций слабо соответствовала потребностям электронной индустрии, и в ОЭСР практически сразу начинается работа над новой редакцией, которая принимается в 1997 г. В нее, в частности, было включено положение о том, что инновациями признаются любые изменения в продукте или производственном процессе, которые являются новыми для данной фирмы². Благодаря этому в данную категорию попадала любая «компьютеризация» деятельности, что, конечно, способствовало распространению компьютерной продукции, как оборудования, так и программного обеспечения.

В третьей редакции руководства понятие инновации расширяется еще существеннее и теперь определяется следующим образом: «Введение в употребление какого-либо нового или значительно улучшенного продукта (товара или услуги) или процесса, нового метода маркетинга или нового организационного метода в деловой практике, в организации рабочих мест или во внешних связях»³. При этом целью таких инноваций может быть, помимо

¹ OECD. Proposed guidelines for collecting and interpreting technological innovation data. Oslo manual. – Paris: OECD, 1992. – P. 10.

² OECD. Proposed guidelines for collecting and interpreting technological innovation data. Oslo manual. 2nd edition. – Paris: OECD, 1997. – P. 28.

³ Руководство Осло. Рекомендации по сбору и анализу данных по инновациям. Третье издание. – М.: ЦИИИ, 2006. – С. 55.

«изменений, влияющих на эффективность фирмы», «накопление знаний»¹.

С точки зрения «артикуляции» по Лакло и Муф [Laclau, Mouffe, 2001], очертания обновившегося за 1990-е годы исторического блока проступают здесь еще отчетливей. Маркетинг и корпоративная организация, специально выделенные в определении, явно лежат за пределами технологических усовершенствований, которые исходно являлись главной целью инновационной политики. Но в начале 2000-х годов две эти отрасли представляют собой рынки, которые как раз начинает осваивать электронный сектор путем «цифровизации» самых разных деловых процессов. Однако более существенным является включение в определение в качестве возможного результата инновации создание «внешних связей» и рассмотрение в качестве возможного результата инновации «накопления знаний». Под «внешними» понимаются структуры за пределами коммерческого сектора, в первую очередь, научные, производящие знание, которое теперь может рассматриваться как аналог капитала – его приобретение уравнивается с ростом «эффективности фирмы», т.е. прибыльности.

Если же смотреть на эту схему с точки зрения международной политэкономии, то за такой версией инновационной политики отчетливо видно продвижение интересов стран – членов ОЭСР. К 2000-м гг. они столкнулись с постепенной утратой своих преимуществ в области высокотехнологичного производства и одновременно с собственной деиндустриализацией – мировое производство все больше перераспределялось в пользу стран, обладавших избытком трудовых ресурсов, в первую очередь, в пользу Китая. Основные преимущества ОЭСР оказались сконцентрированы в секторе услуг – приток средств все в большей степени обеспечивался банками, медициной, образованием, культурной индустрией. И значительная часть этого «экспорта», в частности медицина и образование, функционировали на некоммерческой основе, соответственно, не имея возможности претендовать на поддержку по линии инновационной политики. И изменения были направлены на включение организаций с таким статусом в ее поле.

¹ Руководство Осло. Рекомендации по сбору и анализу данных по инновациям. Третье издание. – М.: ЦИСН, 2006. – С. 15.

Актуальная на сегодняшний день четвертая редакция руководства, изданная в 2018 г., продолжает курс на расширение понятия инновации: теперь вместо двух специально выделенных нетехнологических разновидностей инноваций – организационных и маркетинговых – вводится общая категория «инноваций в бизнес-процессах», которые могут затрагивать любое направление деятельности предприятия¹. При этом сохраняется критерий создания «добавленной стоимости»². Если же учитывать, что эта норма сочетается с положением, предусматривающим в качестве основного субъекта инноваций «единицу» как коммерческую организацию, по определению представляющую капитал, то общий смысл инноваций заключается в увеличении прибыли на капитал. Одновременно данная редакция руководства «предлагает концептуальную основу и общее понятие инновации, применимые ко всем секторам экономики»³, «артикулируя» таким образом прямую заявку на то, чтобы именно такое понимание продвигалось «гегемонией».

«Перспективы науки, технологий и инноваций»

С еще большей отчетливостью интересы исторического блока, которые выражает инновационная политика, артикулируются в периодических изданиях ОЭСР, призванных реагировать на текущую ситуацию, в первую очередь в «Перспективах науки, технологий и инноваций». В этом смысле выпуск 2021 г. был ожидаемо выстроен вокруг проблем пандемии COVID-19. В ходе пандемии обозначенный выше исторический блок оказался под двойным ударом: с одной стороны, ему предъявлялись претензии в низкой эффективности реагирования на угрозу, с другой – в манипулировании кризисом в интересах входящих в него групп. Последнему обвинению в немалой степени способствовало политическое обострение в США, которое сказалось на принятии решений о реагировании на новое заболевание. Администрация президента Трампа исходно предпринимала попытки переформатировать сложивший-

¹ OECD. Oslo Manual 2018: Guidelines for Collecting, Reporting and Using Data on Innovation, 4th Edition.— Paris: OECD, 2018. – P. 20.

² Ibid. P. 47.

³ Ibid. P. 22.

ся исторический блок с опорой на ресурсодобывающий (меры, способствовавшие превращению США в главного мирового экспортера нефти и углеводородных ресурсов в целом¹) и промышленный сектор (торговые ограничения против Китая, нацеленные на защиту американских производителей²). В ходе же кризиса ею была предпринята попытка кооптировать в новую конфигурацию фармацевтические корпорации, получившие гигантские субсидии, и электронные компании, против монопольного положения которых, существенно усилившемуся в ходе локдаунов, не принималось никаких мер, при одновременном сокращении роли федеральной бюрократии – в форме борьбы с «глубинным государством». Эта попытка потерпела крах: бюрократия, электронные гиганты и медицина, характеризующаяся тесным переплетением бизнес- и бюрократических интересов, выступили против администрации Трампа единым фронтом, что особенно ярко проявилось в ходе президентских выборов 2020 г. И именно позиции этого фронта, включающего, в том числе, и служащих международных организаций, интересам которых открыто угрожала трамповская администрация, получили выражение в «Перспективах» 2021 г. Фактически в них представлен план консолидации блока в сфере научной и инновационной политики на фоне кризиса.

Перечень выделенных в выпуске главных вопросов деятельности научных организаций и ученых открывается проблемой приоритетных исследовательских направлений. Расширение поддержки «приоритетных направлений» прямо означает дальнейшее сворачивание защищенной от рыночного давления фундаментальной науки и отвечает интересам коммерческих отраслей, в первую очередь электронной и фармацевтической, значительно усиливших свое положение в историческом блоке в период пандемии.

Два других вопроса, которые касаются публикации научных результатов, соответствуют заинтересованности коммерческих корпораций в максимально быстром получении научных данных.

¹ Rapier R. Did the U.S. become the world's top oil producer under President Trump? // Forbes. – 29.09.2020. – Mode of access: <https://www.forbes.com/sites/rapiere/2020/09/29/did-the-us-become-the-worlds-top-oil-producer-under-president-trump/?sh=1e4ac60c20dd> (accessed: 21.04.2024).

² Swanson A. Trump's Trade War With China Is Officially Underway // The New York Times. – 05.07.2018. – Mode of access: <https://www.nytimes.com/2018/07/05/business/china-us-trade-war-trump-tariffs.html> (accessed: 21.04.2024).

Речь идет о расширении «сложившихся в связи с COVID-19 практик распространения исследовательских результатов» и об «усилении движения за открытую науку»¹. Обе меры предполагают перераспределение контроля над публикацией результатов от издательских корпораций, которым принадлежат научные журналы, к интернет-монополистам. Фактически же речь идет о сокращении влияния рецензирования, институционализацию которого, по сути, и представляют собой редакции научных журналов, а значит, и научных дисциплин, в рамках которых группируются журналы и которые представляют собой основную форму объединения ученых, существующую над уровнем научных организаций. Таким образом, идея свободного опубликования подспудно направлена на слом структур науки, сложившихся в кейнсианскую эпоху и ранее, в пользу «академического капитализма», при котором постепенно устраняются все коллективные институты, стоящие между научным работником и заинтересованным в результатах его труда капиталом [Талагаева, 2017].

И последний вопрос из этой группы касается «разнообразия» «исследовательской рабочей силы». В данном случае речь идет об интересах университетов, уже перестроившихся на рельсы «академического капитализма», и других организаций, которые выступают не как самоуправляемые ученые сообщества, а как корпорации, лишь номинально сохраняющие некоммерческий статус. В этом смысле, перестав быть организациями, управляемыми своими работниками-учеными, эти корпорации естественно заинтересованы в расширении пула доступных научных кадров, в том числе за счет упоминаемых «женщин» и «исследователей, стоящих на начальных этапах карьеры»² – продвижение последних имеет неизбежным следствием наступление на привилегированное положение старых научных кадров.

Что же касается группы «ключевых вопросов» «исследований и инноваций в бизнесе», то учитывая, что речь идет о политике, они представляют собой программу лоббирования государственных заказов, отталкивающуюся от опыта пандемии. Первым обозначен вопрос: «Как инновации и исследования в бизнесе смо-

¹ OECD. Science, technology and innovation outlook 2021. – Paris: OECD, 2021. – P. 33.

² Ibid.

гут ответить на текущие ситуации неопределенности?»¹ Ответ формулируется следующим образом: «Индустрия может определить области надежного спроса в будущем, как, например, технологии, обеспечивающие экологическую устойчивость, – при условии, что в пакетах субсидий на восстановление будут предусмотрены масштабные обязательства государственного финансирования»². Программа здесь довольно прямолинейная: корпорации намереваются получить государственные субсидии и потратить их на захват рынков, способных, по их прогнозам, в будущем обеспечить спрос на их продукцию.

Второй «ключевой вопрос» заключается в «изменениях в рыночной концентрации, вызванных неравномерным распределением эффекта от пандемии». Речь в данном случае идет о том, что «секторальная инновационная динамика создаст значительный инвестиционный дисбаланс»³. Как известно, очевидный инвестиционный дисбаланс образовался в пользу компаний электронного и фармацевтического секторов, биржевые котировки которых выросли на фоне общего падения^{4, 5}. Выравнивать этот дисбаланс предполагается не за счет субсидирования пострадавших отраслей, а за счет инновационной политики, которая в значительной мере работает на распространение влияния электронных и фармацевтических гигантов, источник монопольной власти которых – во владении «платформами», создающими возможность быстрого внедрения новых продуктов, но только при участии монополистов [Коннов, Талагаева, 2023].

Третий из вопросов – в изменении инновационной политики в «контексте стремления государств усилить свою устойчивость перед шоками»⁶. Речь идет главным образом о медицинском обо-

¹ OECD. Science, technology and innovation outlook 2021. – Paris: OECD, 2021. – P. 33.

² Ibid.

³ Ibid.

⁴ Rosenbaum N. World's Largest Healthcare Companies 2021: Big pharma and insurers profit through the pandemic // Forbes. – 13.05.2021. – Mode of access: <https://www.forbes.com/sites/leahrosenbaum/2021/05/13/worlds-largest-healthcare-companies-2021-big-pharma-and-insurers-profit-through-the-pandemic/?sh=92490cf72704> (accessed 21.04.2024).

⁵ Ovide S. How Big Tech Won the Pandemic // The New York Times. – 30.04.2021. – Mode of access: <https://www.nytimes.com/2021/04/30/technology/big-tech-pandemic.html> (accessed 21.04.2024).

⁶ OECD. Science, technology and innovation outlook 2021. Paris: OECD, 2021. – P. 33.

рудования и расходных материалах – «средствах личной защиты, аппаратах искусственного дыхания и т.д.»¹. Как главное направление решения проблемы выделяется «сокращение глобальных цепочек ценообразования»², и, учитывая, что хорошо известно: в условиях резко возросшего спроса на продукцию такого рода США и другие западные страны остро ощутили свою зависимость от зарубежной, в первую очередь китайской продукции, – данное сокращение подразумевает локализацию производства и уменьшение доли зарубежных поставщиков. Целенаправленные изменения такого рода, естественно, будут выгодны западным производителям медицинского оборудования, а под «сокращение цепочек ценообразования» попадает вытеснение электронными торговыми площадками традиционных продавцов и посредников.

И последний вопрос касается «эволюции предпринимательства» в условиях «возможностей, возникших вследствие пандемии». В качестве главного примера таких возможностей предлагается «спрос на новые способы взаимодействия в условиях социального дистанцирования», однозначно указывающий на электронные средства коммуникации и, более того, сразу же ассоциирующийся с виртуальной «метавселенной» – постоянно действующим виртуальным пространством для общения, – в связи с переходом к созданию которой Facebook в 2021 г. переименовалась в Meta³. Одновременно в «Перспективах» высказывается надежда, что новыми возможностями смогут воспользоваться «стартапы, а не устоявшиеся предприятия (включая крупных игроков на данном поле)»⁴, однако распространение стартапов как нельзя лучше соответствует интересам тех самых крупных игроков: как показывает опыт, стартапы принимают на себя риски запуска новой продукции, а в редких случаях успеха завершают свою судьбу в качестве приобретений гигантов [Mirowski, 2011].

Если судить по этому набору мер, то «Перспективы» 2021 г. явно нацелены на сосредоточение инновационной политики на работе в интересах выделенного исторического блока. В следую-

¹ OECD. Science, technology and innovation outlook 2021. Paris: OECD, 2021. – P. 33.

² Ibid.

³ Деятельность организации запрещена в России.

⁴ OECD. Science, technology and innovation outlook 2021. – Paris: OECD, 2021. – P. 33.

шем же выпуске, увидевшем свет в 2023 г., речь уже идет об открытом указании на его противников на международном поле. Центральная тема здесь – «секьютиризация», под которой понимается «оформление обычных вопросов политики, таких как изменение климата, миграция и возникающие технологии, в вопросы «безопасности»¹. При этом в качестве главной угрозы обозначена утрата технологического лидерства, которое «долгое время служило основой экономического процветания и безопасности стран ОЭСР». Проблема заключается в том, что «лидерство неизбежно подразумевало определенную степень защиты технологий от стратегических конкурентов, но сегодня принятие мер на этом направлении осложняется взаимозависимой и многонациональной структурой современного процесса технологических инноваций»². В этом смысле показательно, что в условиях появления «стратегических конкурентов» вместо расширенного понимания инноваций на первый план вновь выходят технологии. И, что совершенно не типично для документов ОЭСР, открыто называется главный противник: «Хотя Китай и глубоко вовлечен в глобальные цепочки ценообразования и международные научные сети, его нарастающий технологический подъем, который стал возможен благодаря стабильности и возможностям, созданным международным порядком, положил начало новой эре интенсивной стратегической конкуренции»³. Подразумеваемое в этом пассаже обвинение Китая в злоупотреблении преимуществами международного порядка развивается ниже: «Китай ввел в действие широкие меры промышленной политики с целью поддержать “национальных чемпионов” и предпринял поглощения зарубежных компаний с целью сократить технологический разрыв. Но эти меры воспринимаются либеральными рыночными экономистами как искажающие поле конкурентной игры и подрывающие действие правил и норм глобальной экономики»⁴. Характерно, что конкретных обвинений в нарушении каких-либо правил и норм против Китая не выдвигается, но тем не менее шаги, обеспечившие его успех, обозначены как неправомерные.

¹ OECD. Science, technology and innovation outlook 2023. – Paris: OECD, 2023. – P. 41.

² Ibid. P. 44.

³ Ibid.

⁴ Ibid. P. 46.

В этом контексте в основу научной и инновационной политики стран ОЭСР предлагается заложить набор мер, нацеленных на «(i) снижение рисков взаимозависимости науки, технологий и инноваций и ограничение распространения технологий; (ii) улучшение работы промышленности с помощью инвестиций в науку, технологии и инновации; и (iii) усиление международных альянсов в области науки, технологий и инновации между экономика-единомышленницами»¹. Осуществление этих мер означает, по сути, разрушение глобальной экономики (падение мирового ВВП в этом случае прогнозируется на уровне 5%, ЕС – 4%, а «других крупных рынков», за которыми очевидно прочитывается Китай, – 1%²), возрождение национальной промышленной политики, которая ранее была почти полностью вытеснена из оборота как форма протекционизма, и формирование экономических блоков, центрированных на «либеральных экономиках», с одной стороны, и на Китае – с другой.

Перелом тут существенный. Судя по двум выпускам, за период между 2021 и 2023 гг. позиция ОЭСР существенно изменилась. Если в 2021 г. «Перспективы» полностью следовали представлениям о глобальном мире, развивающемся в общем для всех направлении, то в 2023 г. впервые открыто заявляется, что существует группа «экономик-единомышленниц», которым необходимо защитить свое преимущественное положение. Само признание оппозиции уже говорит об ослаблении блока, об утрате им возможности выступать с позиций общих мировых интересов. Неограмшианский же подход требует обратить внимание на то, что любой конфликт имеет одновременно и международное, и национальное измерение и, таким образом, ослабление позиций блока на международной арене должно сопровождаться потерей устойчивости и в национальном контексте.

Появление «промышленной политики» особенно показательно в издании, которое получило свое нынешнее название в результате переименования из «Перспектив науки, технологий и промышленности» в «Перспективы науки, технологий и инноваций» (в 2015 г. аналогичным образом изменилось название

¹ OECD. Science, technology and innovation outlook 2023. – Paris: OECD, 2023. – P. 43.

² Ibid. P. 84.

«Управления науки, технологий и инноваций ОЭСР»). К этому моменту «инновационная политика» уже фактически противопоставлялась «промышленной». В рамках глобальной экономики любая поддержка производства интерпретировалась как протекционистские меры, а баланс интересов был таков, что западные страны были настроены соблюдать общий запрет на протекционизм, при условии, что «развивающиеся» страны обязывались поступать так же. В то же время инновации, которые с третьей редакции Руководства Осло перестали быть «технологическими», расценивались не как способ борьбы за существующие рынки, которые в глобальной экономике должны быть открыты для всех, а как создание новых рынков. Страны Запада рассчитывали, что в таком создании нового они смогут сохранять за собой лидирующие позиции благодаря своим научным комплексам, включающим, в том числе, гуманитарный сегмент, из которого произрастают новые «маркетинговые» и «организационные» решения. Собственно, в этом заключалась центральная идея «экономики знаний» [Антюхова, Талагаева, 2023].

Такое понимание экономических перспектив и служило основой для формирования исторического блока. Финансовый капитал получал свободу эксплуатировать инвестиционные возможности по всему миру, электронный сектор, деятельность которого служила «парадигмой» для «экономики знаний», продолжал пользоваться привилегированным положением как главный создатель «новых рынков», а научный комплекс, точнее та его часть, которая была вовлечена в процесс создания нового коммерциализируемого знания, мог рассчитывать на обильное финансирование из государственных и частных источников.

Однако продвигаемое последней из упомянутых групп видение, которое лежало, в том числе, и в основе инновационной политики, не оправдало ожиданий. Тот факт, что участники данного исторического блока оказались в экономически преимущественном положении в результате мер, принятых в рамках борьбы с пандемией, многими было воспринят как злоупотребление властным положением, особенно на фоне сильно пострадавшего от этих мер производственного сектора и заметно ухудшившегося состояния западных экономик в целом. И «Перспективы» 2021 г. представляли собой попытку консолидации в ответ на ослабление

позиций – своего рода «удвоение ставок» в ответ на проигрыш в надежде, что старая стратегия все же оправдает себя.

Но бесперспективность такого пути стала еще более очевидной на фоне успехов главного экономического конкурента – Китая. Утрата доминирующего положения в мире приобрела еще большую отчетливость из-за неспособности НАТО продолжить расширение за счет Украины – конфликт, которой часто упоминается в «Перспективах» 2023 г., хотя основная тема выпуска – это противостояние КНР. В результате к потере экономического первенства добавилась и перспектива утратить мировое доминирование в военной сфере. Безусловно, не стоит недооценивать ни военный, ни экономический потенциал западного альянса, который до сих пор остается единственным в мире оформленным и реально действующим военно-политическим объединением, однако очевидно, что эпоха его безусловного господства закончилась.

Заключение

По сути, все перемены в риторике ОЭСР артикулируют пересмотр состава исторического блока. Исходя из изменений в инновационной политике можно предположить, что более значимую роль в нем будет играть производственный сектор, от которого зависит и экономическое благополучие, и военный потенциал. Его усиление, в свою очередь, способно повлечь за собой относительное снижение влияния финансового капитала и тесно связанного с ним электронного сектора – на ослабление их позиций также указывает раскол глобального мира, главными бенефициарами которого они являлись. В пределах бюрократического класса перемещение акцента на промышленную политику может изменить соотношение сил в пользу руководителей реального сектора, ослабив позиции финансистов и интеллектуалов-«идеологов»: если возникает необходимость в реальном подъеме производства, то специалисты по финансовым показателям и идеологически «прогрессивным» решениям должны уступить место техническим управленцам, понимающим производственные процессы.

В принципе, можно ожидать тенденцию возвращения от комплекса, соединяющего государственные ведомства с финансовыми корпорациями, консультационными фирмами и некоммерческими

организациями (существующими в основном за счет финансовых и электронных гигантов) к формату «военно-промышленного комплекса», который характеризовался «вращающейся дверью», соединяющей производственные предприятия и правительственные структуры. И эта тенденция может повлечь за собой перемены внутри интеллектуальной страты: нарастить влияние смогут технические, в первую очередь инженерные специальности, на которые сейчас наблюдается повышение спроса, и связанные с ними экономические, а ослабнуть – финансовые и гуманитарные (ради которых расширялось понятие инноваций). В этом смысле показательным является появление в «Перспективах» 2023 г. «индустриальной политики». Развитием этой тенденции может стать возвращение в центр внимания «технологических инноваций» и просто технологий взамен предельно широкого понятия инновационной деятельности, а в перспективе – вытеснение «экономики знаний» экономикой производства. Общая тенденция на данный момент выглядит как начало возврата к кейнсианской модели. Однако, учитывая степень взаимозависимости государства и капитала, сложившейся после 2008 г. и влияния «левых» идей в интеллектуальном поле, нельзя исключать движение и в сторону социалистической модели.

Е.А. Antyukhova, V.I. Konnov*
**Current aims of the OECD innovation policy:
a neogramscian analysis¹**

Abstract. The article examines innovation policy, which is essentially an invention of the globalization era, and as such relies mainly on models constructed by international organizations. The primary contributor is the Organization for Economic Cooperation and Development. OECD had a significant influence in the field of innovation policy, as this organization, initially positioning itself as a bloc of the most economically prosperous countries, was able to influence individual states through the prospect of accession, which was seen as the acquisition of a privileged status. Therefore, innovation policy from the very beginning was linked to the interests of countries promoting a new global world

* **Antyukhova Ekaterina**, MGIMO University (Moscow, Russia), e-mail: e.antyukhova@gmail.com; **Konnov Vladimir**, MGIMO University (Moscow, Russia), e-mail: v.konnov@inno.mgimo.ru

¹ The article was prepared with support from the Russian Science Foundation, project No. 23-78-10093

order, but by now the situation has changed: globalization is no longer perceived as the optimal way of development and the world is increasingly divided into supporters and opponents of this model. Obviously, this conflict is more complex and unfolds not only in the interstate field, but also within countries, making the internal political situation in many of them tense. This article intends to trace how innovation policy is perceived in this new situation. Whereas in previous decades it was received as part of a certain intellectual mainstream adopted at the level of most governments, now the particularistic interests that it promotes are much more visible. These changes can be traced in OECD documents, which have become much more confrontational in tone in recent years. We propose to evaluate these changes from the perspective of international political economy, in which the Gramscian model of hegemony as a form of organization of economic, political and cultural order plays a defining role. Its value lies in the fact that it makes it possible to consider within one model both interstate and interclass relations unfolding in the global field simultaneously, and at the same time to take into account simultaneously economic, political and cultural aspects of these relations.

Keywords: innovations; knowledge economy; intellectual history; international political economy.

For citation: Antyukhova E.A., Konnov V.I. Current aims of the OECD innovation policy: a neogramscian analysis. *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 217–240. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.09>

References

- Antyukhova E.A., Talagaeva D.A. Innovation policy in the OECD: a neo-Gramscian reconstruction. *Nauchnyi dialog*. 2023, N 10, P. 265–287. (In Russ.)
- Barnett W., Samuelson P. An interview with Paul Samuelson. *Macroeconomic dynamics*. 2004, Vol. 8, Iss. 4, P. 519–542.
- Bush V. *Science, the endless frontier*. Washington D.C.: National science foundation, 1960, 220 p.
- Atnashev T., Velizhev M. (eds). *The Cambridge school: theory and practice of intellectual history*. Moscow: New literary review, 2018, 628 p. (In Russ.)
- Carroll P., Kellow A. *The OECD: a decade of transformation: 2011–2021*. Berlin: De Gruyter, 2021, 120 p.
- Cox R. Gramsci, hegemony and international relations. In: Cox R., Sinclair T. (eds). *Approaches to world order*. Cambridge: Cambridge university press, 1996, P. 124–141.
- Gramsci A. Prison notebooks. In: Gramsci A. (ed.). *Selected works in three volumes*. Moscow: Izdatelstvo inostrannoi literatury, 1959, Vol. 3, 565 p. (In Russ.)
- Gramsci A. *Prison notebooks. Part one*. Moscow: Izdatelstvo politicheskoi literatury, 1991, 560 p. (In Russ.)
- Freeman C. *The economics of industrial innovation*. Cambridge: The MIT press, 1982, 250 p.
- Gill S. (ed.). *Gramsci, historical materialism and international relations*. Cambridge: Cambridge university press, 1993, 320 p.
- Konnov V.I., Talagaeva D.A. The concept of “innovations” as a political instrument: from the linear innovation model to the knowledge triangle. *Polis. Political studies*. 2023, N 5, P. 29–44. (In Russ.)

- Laclau E., Mouffe C. *Hegemony and socialist strategy: towards a radical democratic politics*. New York: Verso, 2001, 198 p.
- Lundvall B.-Å. *Product innovation and user-producer interaction*. Aalborg: Aalborg university press, 1985, 39 p.
- Mirowski P. *The Science-Mart: privatizing American science*. Cambridge: Harvard university press, 2011, 464 p.
- Pass J. *American hegemony in the 21st century: a neo neo-gramscian perspective*. New York: Routledge, 2019, 266 p.
- Salamini L. *The sociology of political praxis: an introduction to Gramsci's theory*. London: Routledge, 2014, 258 p.
- Schmelzer M. *The hegemony of growth. The OECD and the making of the economic growth paradigm*. Cambridge: Cambridge university press, 2016, 396 p.
- Schumpeter J. *The theory of economic development*. New Brunswick: Transaction publishers, 1983, 320 p.
- Skinner Q. *Visions of politics. Volume 1: regarding method*. Cambridge: Cambridge university press, 2002, 225 p.
- Slaughter S., Rhoades L. *Academic capitalism and the new economy*. Baltimore: The John Hopkins university press, 2009, 384 p.
- Talagaeva D. European academic community as a political actor: historical evolution and institutional foundations. *International trends*. 2017, N 2, P. 133–149. (In Russ.)
- Van der Pijl K. *Transnational classes and international relations*. London: Routledge, 1998, 196 p.
- Woodward R. *The organisation for economic co-operation and development (OECD)*. New York: Routledge, 2022, 176 p.

Литература на русском языке

- Антюхова Е.А., Талагаева Д.А. Инновационная политика в деятельности ОЭСР: историческая реконструкция на неограмшианских основаниях // Научный диалог. – 2023. – № 10. – С. 265–287.
- Грамии А. Тюремные тетради // Грамии А. Избранные произведения в трех томах. М.: Издательство иностранной литературы, 1959. – Т. 3. – 565 с.
- Грамии А. Тюремные тетради. Часть первая. – М.: Издательство политической литературы, 1991. – 560 с.
- Кембриджская школа: теория и практика интеллектуальной истории / Т. Атнашев, М. Велижев (сост.). – М.: Новое литературное обозрение, 2018. – 628 с.
- Коннов В.И., Талагаева Д.А. Понятие «инновации» как политический инструмент: от линейной инновационной модели к «треугольнику знаний» // Полис. Политические исследования. – 2023. – № 5. – С. 29–44.
- Талагаева Д.А. Европейское научное сообщество как политический субъект: история формирования и институциональные опоры // Международные процессы. – 2017. – № 2. – С. 133–149.

Т.А. ПОДШИБЯКИНА*

**ДИНАМИКА МЕНТАЛЬНЫХ МИРОВОЗЗРЕНЧЕСКИХ
МОДЕЛЕЙ: КОНЦЕПЦИЯ И МЕТОД СЦЕНАРНОГО
ПРОГНОЗИРОВАНИЯ¹**

Аннотация. Статья посвящена разработке концепции динамики ментальных мировоззренческих моделей и предложению соответствующего ей прогнозного метода. Дан краткий обзор возникновения понятия мировоззрения и проанализированы основные концепции, описывающие закономерности динамических состояний ментальных моделей с позиций различных теоретических подходов. Предложена концепция динамики мировоззренческих ментальных моделей, методологической основой которой послужила репрезентативная теория мышления, используемая в когнитивной философии и когнитивной психологии. Для исследования динамических состояний мировоззренческих моделей потребовалось также обосновать концепцию когнитивно-ценностного механизма мировоззренческих моделей, объясняющую способы познания мира и взаимодействия сознания с социальной средой. Ценностные элементы структуры мировоззренческих моделей: идеологические установки, убеждения, ценности – определяют содержание взглядов на мир. Когнитивные элементы, к которым относятся концепты, идеологемы, нарративы, в ментальных моделях определяют схемы познания. Показано, как в когнитивном процессе, связывающем сознание с социальной средой, участвуют когниции – познавательные элементы или ментальные процессы обработки информации: рецепция (восприятие), знания, их репрезентация

* Подшибякина Татьяна Александровна, доктор политических наук, доцент, профессор кафедры теоретической и прикладной политологии, Южный федеральный университет (Ростов-на-Дону, Россия), e-mail: tan5@bk.ru

¹ Статья подготовлена при поддержке Министерства науки и высшего образования РФ (Государственное задание в сфере научной деятельности, проект № FENW-2023-0059, тема: «Когнитивно-ценностная структура мировоззренческих моделей современного россиянина: поколенческие и региональные различия»).

(представление), память. Для построения сценариев была использована концепция динамики мировоззренческих ментальных моделей. Динамика ментальных мировоззренческих моделей представляет собой процесс функционального взаимодействия ценностных и когнитивных элементов моделей, который может быть выражен и зафиксирован через набор переменных, определяющих характер, направление и темпы динамических процессов. В эмпирической части исследования описан процесс динамики мировоззренческих моделей россиян на примере трех сценариев: статус-кво, «цивилизационного выбора» и «экзистенциального выбора». Даны практические рекомендации по формированию политических стратегий управления мировоззренческими процессами.

Ключевые слова: мировоззрение; ментальные модели; динамика ментальных моделей; когнитивно-ценностный механизм ментальных моделей; сценарии; прогнозирование.

Для цитирования: Подшибякина Т.А. Динамика ментальных мировоззренческих моделей: концепция и метод сценарного прогнозирования // Политическая наука. – 2024. – № 4. – С. 241–261. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.10>

Введение

Мировоззренческие модели, именуемые иногда «мир-ментальными», являются одной из многих форм ментальных (или когнитивных) моделей, к которым относят также конструкты, стереотипы, фреймы, сценарии, схемы, образы мира. При выборе методологии исследования ментальных моделей необходимо учитывать отличительные особенности их двух состояний: статического и динамического [Van Ments, Treur, 2021]. В статике ментальная модель описывается различными категориями структуры и содержания: концептуальные пространства, когнитивные архитектуры, языки мышления, когнитивные карты. Динамические состояния моделей характеризуются процессами, протекающими между элементами модели или на ее границах с внешней средой. Анализ их совокупности с учетом фактора времени позволяет прогнозировать направленность трансформации модели.

Теоретическая проблема заключается в недостаточной изученности закономерностей изменений концептной и ценностной структуры мировоззренческих ментальных моделей. С точки зрения структуры они достаточно часто рассматриваются как совокупность либо ценностных, либо когнитивных (концептных) элементов. Методологическая сложность и терминологическая путаница возникают при построении «мир-ментальных» моделей

как ценностно-когнитивных. Нельзя рассматривать динамику мировоззрения только как процесс познания, то есть получения, переработки, хранения знаний и информации, необходимо учитывать наличие эвристического способа познания наряду с рациональным, а также изменение ценностных установок.

Гипотеза, на основе которой строится дизайн исследования, заключается в том, что динамика мировоззренческих моделей определяется разной степенью восприимчивости ее структурных элементов к воздействию внешней среды. В структуре мировоззрения существуют устойчивые базовые ценности, а также элементы, более подверженные внешнему влиянию. Именно последние можно рассматривать как предикторы (прогнозные элементы), определяющие динамику модели.

Цель данного исследования заключается в разработке концепции динамики мировоззренческих ментальных моделей и предложении соответствующего ей прогнозного метода. Будут проанализированы теоретические подходы к исследованию ментальных (когнитивных) моделей и предложено определение мировоззренческой модели. Описан когнитивно-ценностный механизм формирования моделей, определяющий закономерности их динамики, и предложена концепция динамики мировоззренческих ментальных моделей. В эмпирической части исследования продемонстрировано применение этих принципов для построения прогнозных сценариев трансформации мировоззрения как формы индивидуального сознания.

Теоретико-методологическая рамка исследования

Ментальные мировоззренческие модели, как было уже сказано, имеют двойственную природу, в статике они структурно представляют собой сочетание ценностных (аксиологических) и концептных (когнитивных) элементов. Поэтому теории, релевантные для их исследования, можно найти в философских аксиологических направлениях и некоторых направлениях когнитологии, таких как когнитивная философия и когнитивная психология. Анализ классических и постклассических концепций показал отсутствие консенсуса относительно определения мировоззрения, дискуссии по этому вопросу длятся уже более двухсот лет, и их

результатом стало предельное расширение содержания этого понятия до хорошо известного всем: «мировоззрение – система взглядов человека на мир».

Этимологически термин «мировоззрение» восходит к понятию *Weltanschauung*, использованному И. Кантом в «Критике способности суждения» (1790), что может быть переведено с немецкого как восприятие мира. С начала XX в. понятие стало модным среди исследователей культуры, философии жизни, но не обрело концептуальной четкости, долгое время использовавшись для обозначения «изначально неуловимого и неясного источника всей культурной жизни и мышления». Г. Гегель, выделяя ценностную составляющую, писал: моральное мировоззрение состоит «в *соотношении морального* в-себе и для-себя-бытия с *природным* в-себе и для-себя-бытием» [Гегель, 2000, с. 307]. Ф.В.Й. Шеллинг указывал на опыт как главный источник познания, лежащий в основе мировоззрения, осуществляемого средствами созерцания мира [Шеллинг, 1987]. Дж. Беркли с позиций субъективного идеализма также рассматривал знания о мире как функцию опыта, но мир у него предстает как субъективное психическое явление.

Изначально мировоззрение понималось как система ценностей, а знания, в том числе научные, находились на втором плане. Вот как это объяснял М. Хайдеггер: «Мировоззрение не есть предмет теоретического знания ни в смысле происхождения, ни в смысле употребления. Оно не просто удерживается в памяти как некий запас знаний, но представляет собой предмет взаимосвязанных убеждений, которые более или менее явно и прямо определяют житье-бытье [Хайдеггер, 2001, с. 7]. В. Дильтей, рассуждая о философском и религиозном мировоззрении, замечает: «Науки по своей природе частичны и не могут обеспечить всеобъемлющее мировоззрение. Мировоззрение пытается предоставить не только когнитивную картину мира, но и оценку того, что в жизни ценно и достойно сохранения, и, наконец, как мы можем стремиться улучшить реальность...»¹

Концепцию *Weltanschauung* в начале XX в. развивали В. Дильтей и К. Ясперс, придерживаясь общего мнения об исключитель-

¹ Makkreel R. Wilhelm Dilthey // The Stanford Encyclopedia of Philosophy. – 01.03.2021. – Mode of access: <https://plato.stanford.edu/archives/spr2021/entries/dilthey/> (accessed: 21.01.2024).

ной роли жизненного опыта для формирования мировоззрения. В. Дильтей объясняет эту связь тем, что мировоззрение коренится в самой жизни и поэтому генетически связано с жизненным опытом его носителя [Дильтей, 1995]. К. Ясперс рассматривал мировоззрение как психический концепт, он писал: «Когда мы говорим о мировоззрении, то имеем в виду идеи, – последнее и всеобъемлющее для человека, причем как в субъективном смысле – переживание, энергию, образ мыслей, так и в объективном – предметно оформленный мир» [Jaspers, 1960, p. 1].

Теория ментальных моделей, позволяющая рассматривать мировоззрение именно в этом качестве, берет свое начало в философской логике К.С. Пирса (XIX в.) и исследованиях ментальности К.Дж.У. Крейка (1940-е годы). К.С. Пирс обосновал концепцию о том, что все мысли выражаются в знаках [Peirce, 1974]. К.Дж.У. Крейк в рамках теории уровней переработки информации предложил понятие «маломасштабной модели» внешней реальности и возможных действий в голове у человека [Craik, 1967]. Термин «ментальная модель» всесторонне был обоснован Ф. Джонсоном-Лэрдом в 1983 г. в работе «Ментальные модели: на пути к когнитивной науке о языке, логическом выводе и сознании» [Johnson-Laird, 1983]. Под ментальными моделями он подразумевает глубоко укоренившиеся образы мышления и действий.

Ф. Джонсон-Лэрд и Р.М.Дж. Бирн разработали теорию ментальных моделей рассуждений, опирающуюся на концепцию мышления на основе рассуждения как когнитивного процесса. «Рассуждение – это скорее симуляция мира, наполненная всеми нашими соответствующими знаниями, чем формальная манипуляция логическими основаниями предложений» [Johnson-Laird, 2010]. Рассуждение ставилось в зависимость от предоставления возможностей в исходной точке – восприятию мира, набору утверждений, памяти. Когда люди понимают описание мира, они могут построить мысленную модель мира, основанную на значении описания и своих знаниях. Джонсон-Лэрд исследует также роль моделей в восприятии и дискурсе, языка и восприятия [Miller, Johnson-Laird, 1976], а рассуждение представляет как процесс манипулирования моделями [Johnson-Laird, 1989].

Коллектив авторов Южного федерального университета, Финансового университета при Правительстве РФ, Рязанской областной универсальной научной библиотеки им. Горького,

Луганского государственного университета им. В. Даля, работая над проектом исследования мировоззренческих моделей современных россиян, некоторые результаты которого представлены в этой статье, использовали в качестве базового определение, предложенное М.С. Константиновым: «Мировоззренческая модель – интернализируемая индивидом в процессе социализации и рефлексивно адаптируемая им к повседневным взаимодействиям четырехмерная ментальная модель пространственно-временного континуума, определяемая несколькими ключевыми ценностными доминантами и определяющая понимание индивидом его собственного места в универсуме, его социальной группы (поколения), а также взаимоотношений со значимыми другими» [Мировоззренческие модели..., 2023, с. 15]. Когнитивно-ценностная доминанта – доминирующая в системе взглядов человека на мир концептуально оформленная ценность, определяющая специфику его мировоззренческой модели [там же].

Схематически четырехмерную ментальную модель пространственно-временного континуума можно представить по четырем ключевым осям.

1. Социальная ось взаимоотношений с другими («я – мы – они»).
2. Ось отношений с универсумом («я / мы / они – универсум»).
3. Ось иерархий («я / мы / они — иерархии (власть / элиты / авторитет)»).
4. Ось времени (циклическое, линейное, направленное развитие) [Мировоззренческие модели..., 2023, с. 15–17].

Концепция динамики мировоззренческих моделей

В основу предлагаемой концепции динамики мировоззренческих ментальных моделей положены теоретические подходы когнитивной философии и когнитивной психологии. Сложились две принципиально отличные их трактовки ментальных моделей: модель как форма отражения опыта и модель как динамическая структура, которая формируется в процессе взаимодействия человека с объектом или явлением [Иваненко, 2020]. Альтернативность концептов обязывает исследователя сделать принципиальный выбор, к какому направлению примкнуть для решения задачи прогнозирования. Задача рассмотрения ментальной модели как дина-

мического процесса побуждает в первую очередь обратиться к методам системной динамики. Это возможно при условии, что есть квалификация использования математических методов и понимание преимуществ и некоторых ограничений применения концепций системной динамики.

Когнитивная психология использует понятие «когнитивная модель» как аналогичное понятию «ментальная модель». В когнитивных науках хорошо известна динамическая гипотеза Гелдера, предлагающая альтернативу «вычислительным программам» (аналогу машин Тьюринга), то есть всевозможным символическим знаковым моделям. Тим ван Гелдер предположил, что когнитивные агенты являются не «вычислительными программами», а динамическими системами. Из этого он сделал вывод, что причинно-следственную связь в системе «организационно можно и нужно понять, производя динамические модели, используя теоретические ресурсы динамики и принимая широкую динамическую перспективу» [Van Gelder, 1998, p. 622].

Одно из фундаментальных отличий между символическими и динамическими моделями заключается в расхождении в трактовке понятия «представление» (*Representations*), которое преимущественно применяется лишь в моделях, построенных на принципе отражения жизненного опыта человека, и соответствует ему содержательно [Naque et al., 2023]. Репрезентации в «вычислительных программах» представляют собой статические конфигурации символов, а вычисление – это операция, которая обрабатывает представления, то есть носители информации о внешней среде. Динамические модели не являются репрезентативными, в динамических концепциях репрезентациям соответствует система таких понятий, как аттракторы, бифуркации, настройки, то есть в фокусе исследования находится природа изменений во времени и способ работы когнитивных агентов [Van Gelder, 1998, p. 619]. Можно согласиться с мнением Дж. Дойла и Д. Форда, которые считают, что «для уменьшения путаницы в литературе концепция ментальных моделей должна быть “разделена” на описание “ментальных моделей” и “ментальных моделей динамических систем”» [Doyle, Ford, 1998].

Утверждение, что мировоззренческие ментальные модели основаны на восприятии окружающего мира, принятое за аксиому, предопределяет выбор между альтернативой символического и

динамического подходов. Ментальные мировоззренческие модели в данном исследовании будут рассматриваться как символические и строиться на репрезентативной теории мышления (*The Representational Theory of Thought*). Однако и в символических системах также необходимо прописать механизм, обеспечивающий их динамику, для этого и предназначена концепция динамики мировоззренческих моделей. Закономерности развития ментальных процессов, определяющие особенности различных вариантов сценариев, непременно должны быть рассмотрены с точки зрения функционального взаимодействия структурных элементов моделей с внешней социальной средой. Для достижения этих целей фокус исследования необходимо сместить с содержательного описания структурных ценностных элементов мировоззрения на изучение механизма их функционирования и искать ответ на вопрос – «как это работает?».

Элементами механизма динамики моделей в концептуальной рамке данного исследования являются пропозициональные установки, репрезентация и восприятие – фундаментальные единицы мышления, предназначенные для отражения отношения к миру¹. Язык мышления – еще одна категория, необходимая для понимания механизма динамики символических ментальных моделей. Гипотеза о языке мышления² «предполагает, что мышление происходит на ментальном языке. Ментальный язык напоминает разговорную речь в нескольких ключевых отношениях: он содержит слова, которые могут объединяться в предложения; слова и предложения осмысленны; и значение каждого предложения систематическим образом зависит от значений составляющих его слов и способа сочетания этих слов»³.

Джонсон-Лэрд в работе «Ментальные модели в когнитивной науке» представляет пропозициональную репрезентацию в виде

¹ Zalta E.N. (ed.). The representational theory of thought // The Stanford Encyclopedia of Philosophy. – 19.10.2023. – <https://plato.stanford.edu/entries/consciousness-representational/> (accessed 27.01. 2024).

² Zalta E.N. (ed.). The language of thought hypothesis // The Stanford encyclopedia of philosophy. – 16.10.2023. – Mode of access: <https://plato.stanford.edu/entries/language-thought/> (accessed 15.01.2024).

³ Zalta E.N. (ed.). The representational theory of thought // The Stanford Encyclopedia of Philosophy. – 19.10.2023. – <https://plato.stanford.edu/entries/consciousness-representational/> (accessed 27.01. 2024).

«линейной последовательности символов на ментальном языке, имеющем произвольную (и пока неизвестную) синтаксическую структуру и лексикон, тесно соответствующий естественному языку. Это представление может быть использовано для построения ментальной модели, которая представляет информацию аналогично: ее структура является важной частью репрезентации. Модели также могут быть созданы непосредственно на основе восприятия» [Johnson-Laird, 1980, p. 108]. Концепция пропозициональной репрезентации, предложенная американским когнитивным философом Дж. Фодором, разработанная в рамках репрезентативной теории мышления, постулирует ментальные репрезентации как объекты пропозициональных установок и составляющих область мыслительных процессов [Fodor, 1983]. Дж. Фодор предложил свою концепцию языка мышления, описывающую связи между концептами как элементами мышления. Уникальность его подхода заключается в обосновании тезиса о его врожденном и универсальном характере для всех людей.

Для обоснования мировоззренческой модели как системы может быть использован принцип из динамической гипотезы Гелдера о том, что системы рассматриваются как набор взаимосвязанных переменных. «Переменная — это просто некий объект, который может изменяться, то есть находиться в разных состояниях в разное время. Переменные взаимозависимы, когда способ изменения одного из них зависит от других, а изменение других зависит от этого. Состояние системы — не просто состояние или ценность всех ее переменных одновременно; поведение системы состоит из переходов между состояниями» [Van Gelder, 1998, p. 616]. Таким образом, изменения в системе зависят от факторов среды вне ее.

Исследование принципов функционирования когнитивного механизма мировоззренческих моделей является необходимым условием для анализа их динамических состояний, во многом зависящих от способов познания мира и взаимодействия сознания с окружающей средой. Для проведения эмпирического исследования необходимо операционализировать теоретические понятия и концепты. Ценностные элементы структуры мировоззренческих моделей следует выразить через идеологические установки, убеждения — ценности определяют содержание взглядов на мир. К когнитивным элементам относятся концепты, идеологемы, нарративы, которые в ментальных моделях определяют схемы познания. Структуру ког-

нитивного механизма мировоззренческих моделей составляют когниции – познавательные элементы сознания или ментальные процессы обработки информации: перцепция (восприятие), знания, их репрезентация (представление), память.

Для построения сценариев ценностной динамики общественного сознания россиян в современном общественно-политическом процессе в данном исследовании была использована предлагаемая концепция динамики мировоззренческих моделей. Ее содержание может быть описано следующими тезисами. Динамика ментальных мировоззренческих моделей представляет собой процесс функционального взаимодействия ценностных и когнитивных элементов моделей, который может быть выражен и зафиксирован через набор переменных, определяющих характер и темпы динамических процессов. Предикторами восприятия и рецепции является оценка как концептуальное видение мира или оценка угроз и рисков, а предиктором репрезентации – личностный контроль, отвечающий за свободное выражение мировоззренческих позиций и влияющий на разработку стратегий поведения. Предиктор памяти выражается в оценках изменения представлений о событиях, рассмотренных во временном континууме.

Сценарии мировоззренческих моделей россиян: альтернативы и перспективы

Эмпирическая часть исследования построена на данных опроса, проведенного в октябре – декабре 2023 г. в ходе всероссийского изучения мировоззрения российских граждан в двух ключевых аспектах: поколенческом и региональном. Опрос прошли 1600 респондентов в восьми регионах: Владивосток и Приморский край; Екатеринбург и Свердловская область; Казань и Республика Татарстан; Луганск и ЛНР; Москва и Московская область; Новосибирск и Новосибирская область; Ростов-на-Дону и Ростовская область; Рязань и Рязанская область. Опрос включал как полевые исследования, так и сбор эмпирического материала при помощи ресурса «Анкетолог». Итоги отражены в коллективной монографии [Мировоззренческие модели..., 2023], а в этой статье представлена часть работы, проведенная автором по построению сценариев в трехлетней перспективе. Всего предложено

три сценария в контексте современной проблематики переосмысления Россией себя как цивилизации.

Отсутствие мониторинговых исследований пятилетнего цикла наблюдений не позволяет количественно обосновать тренды развития, поэтому использован метод дескрипции, основанный на анализе причинно-следственных связей, обеспечивающих наибольшую вероятность реализации сценария «цивилизационного» и «экзистенциального» выбора. Тренды динамики определяются сочетанием двух групп факторов, оказывающих на них влияние: внутренних и внешних. К внутренним факторам относятся изменения ментальных состояний сознания, включающие трансформацию ценностных ориентаций и познавательных способностей. Внешние факторы представляют различные политические, экономические и социально значимые события и явления внешней социальной среды, оказывающие воздействие на формирование личного опыта.

Концепция динамики мировоззренческих моделей позволила определить индикаторы для построения сценариев, отражающие совокупность внутренних и внешних факторов. Для этого предусматривается преобразовать предикторы (прогнозные переменные) мировоззренческих моделей, выявленные в процессе эмпирического исследования, в индикаторы динамических процессов. Количественно индикаторы могут быть выражены лишь в сценарии «индивидуального выбора», отражающем статус-кво. Предложены следующие индикаторы формирования мировоззренческих моделей: осознание отсутствия возможности влиять на свою жизнь, ощущение риска и угрозы жизни / благополучию, страх за свое будущее, возможности выражать свое мнение, возможности получения знаний и информации, возможности сохранения памяти о прошлом.

Сценарий «Индивидуального выбора», статус-кво. Исследование позволило установить группу ценностей, разделяемых большей частью респондентов, назовем их базовыми доминантами. Большинство опрошенных считают себя русскими (73,8%), а не россиянами (2,3%); стремятся сохранить природу для будущих поколений (93,6%); признают ценность равенства всех людей от природы (84,3%); возражают против вмешательства американцев в чужие дела (76,9%); как абсолютную ценность принимают неприкосновенность личной свободы и права человека (92,4%), в том числе свободу Интернета (57,3%); декларируют принцип равенства

и взаимопомощи между людьми (92,7%); более всего ценят семью (71,1%); а более всего опасаются новой мировой войны с применением оружия массового поражения (76,4%) и втягивания России в эту войну (69,2%). Российские граждане выделяют ценность справедливости, осуждают власть за то, что она заботится о богатых, забывая о бедных (70,2%), стремятся дистанцироваться от власти и от политики (67,9%), но при этом любят свое Отечество (71,7%) и считают, что Россия – империя и должна ею оставаться в том или ином качестве (65,45%).

Различия были зафиксированы в религиозных моделях мировоззрения (христианство – 57,1%, атеизм – 7,3% ислам – 6,3%) и идеологических моделях (национально-патриотические – 17,1%, консервативные – 14,8%, либеральные – 13,3%, социал-демократические – 12,2%), а также в вопросах национальной идентичности (не приемлют лозунг «Россия только для русских» 47,3% против 9,1% полностью с ним согласных, но при этом 53,8% считают, что «хватит кормить другие народы»). Чувство общности с людьми одного с ними вероисповедания испытывают всего 31,1%, в ранжировании среди предложенных вариантов этот выбор на десятом месте; чувство общности с людьми, говорящими с ними на одном языке, – 33,5%, 11-е место; чувство общности с людьми, близкими им по культуре, – 31,2%, 13-е место; чувство общности с людьми своей национальности – 31,9%, 9-е место. Контрастно выглядит отношение ценностей коллективизма (44,3%) и индивидуализма (44,9%). Уважение к закону, высказывание, что человек должен принимать существующие нормы, а не пытаться их оспаривать, разделяют только 56,6% опрошенных.

Тенденции дальнейшего изменения мировоззренческих моделей чувствительны к ряду параметров, зависящих от состояния внешней среды. А запрос на перемены существует: полностью поддерживают идею перемен 32,4%, отчасти – 36,2%. Динамику моделей также определяет группа параметров, отражающих страхи и угрозы: 63,2% опрошенных считают, что мир полностью состоит из случайностей, поэтому он совершенно непредсказуем. Не многих беспокоит опасность международной изоляции (18,7%), распад страны (24,6%), массовые протесты (24,9%), рост авторитарных тенденций (18,1%). Главные угрозы для России видятся в прогрессирующей коррупции (33,7%), а для мира – эпидемии и пандемии с многомиллионными жертвами (47,6%). Как менее значимые для

мира воспринимаются гражданские протесты и войны на фоне имущественной поляризации и нищеты населения (17,9%), глобальная смута вследствие нарастающей межэтнической и межрелигиозной розни (16,3%), утрата контроля над принятием ключевых управленческих решений вследствие прогресса (10,1%), техногенные катастрофы, включая последствия генной инженерии (21,3%), выход из-под контроля прав человека и новый тоталитаризм (10,7%).

Сценарий «Цивилизационного выбора». Позитивный сценарий построен на принципах максимального сохранения когнитивно-ценностной структуры мировоззренческих моделей россиян, неприкосновенности цивилизационных ценностей в индивидуальном, групповом и общественном сознании. Его содержание и варианты изменения зависят от политических стратегий, которые определяются государственной властью как главным «сценаристом» и являются охранительными по своей сути, конструирующими российский цивилизационный код. Вместе с тем следует учитывать неоднозначность эффектов воздействия политических стратегий на ментальные модели мировоззрения. Возможны тенденции как к укреплению, так и ослаблению базовых мировоззренческих ценностей, таких как вера в стабильность / нестабильность мира, в его предсказуемость и возможность воздействовать на него с целью изменения; вера в гармоничность и справедливость мира с установкой на его сохранение или изменение.

Внутриполитические факторы по способам можно разделить на факторы прямого, косвенного и контекстного типа действия. К первой группе относятся все политические стратегии, имеющие целью формирование мировоззрения (идеологического, религиозного, философского) у граждан России. Факторы косвенного воздействия включают политику, стратегии, реализуемые с другими целями, но способные оказывать опосредованное влияние на мировоззренческие установки. К третьей группе факторов относятся все явления, события, действия, составляющие социальный опыт человека, чрезвычайно важный для формирования ментальных мировоззренческих моделей.

Именно последняя группа факторов является базой социальных мировоззренческих установок («я – мы – они»): вера в прочность социальных связей, в традиции или же, напротив, установка на новаторство в отношении социальных институтов и связей; консерватизм или умеренность в отношении социальных измене-

ний, установка на принятие социальных норм или же на их оспаривание; представления о склонности людей к сотрудничеству, к равенству, к высшей ценности интересов группы / коллектива и т.д. в противопоставлении индивидуализму и утилитаризму в социальных отношениях.

К стратегиям, дающим положительный эффект воздействия на мировоззренческие модели, следует отнести историческую политику и политику памяти. Стратегия заключается в создании официального исторического нарратива – смысловой схемы, укрепляющей патриотические ценностные установки и положительные оценки России как империи в том или ином понимании. Негативный эффект потенциально может возникнуть в процессе создания институционального дизайна реализации политики, навязывания официальной точки зрения. Главной ценностью в сознании россиян в исторической ретроспективе является «справедливость». Понятие существует в структуре мировоззрения в виде различных идеологических и религиозных концептов, не теряя при этом свой сути, определяющих культурную и национальную идентичность.

Понятие справедливости выражается в следующих мировоззренческих ценностях: насколько справедливо было прошлое и настоящее в отношении меня и насколько я готов в будущем что-то менять в своей жизни, насколько вообще эта жизнь представляется мне управляемой или же случайной (интернальность / экстернальность); насколько справедливо обошлись в прошлом и настоящем с нашим «мы» (коллективная историческая память) и насколько необходимо и возможно что-то изменить в этом состоянии, насколько «светлым» представляется будущее нашего «мы»; насколько история была справедлива по отношению к значимым другим («они») и насколько необходимо что-то менять в их положении.

Наибольший положительный эффект дают стратегии формирования культурной идентичности и цивилизационного кода, поскольку имеют прочные ценностные основания в мировоззренческих моделях россиян. На развитии сценария в негативном направлении могут сказаться любые события, стратегии, воспринимаемые как отклонение от критерия справедливости мира или ограничение свободы мысли. Этнонациональная политика является очень значимым фактором влияния на мировоззренческие модели, особенно в части формирования ценностей и принципов

национальной идентичности. Как показало данное исследование, индивид на одной мировоззренческой базе имеет склонность к одной-двум идеологиям, более или менее сочетающимся с его мировоззренческими установками.

Специальная военная операция, проводимая на Украине, является сильным дестабилизирующим внутривнутриполитическим фактором. Индикаторами формирования мировоззренческих моделей в этом случае являются: страх за свое будущее, неуверенность в завтрашнем дне, непредсказуемость экономических и социально-политических процессов, осознание отсутствия возможности влиять на свою жизненную ситуацию, ощущение риска и угрозы жизни / благополучию / будущему. Изменения могут коснуться в мировоззренческих моделях представлений о том, как построены в этот мир социальные иерархии, насколько они согласуются с миром и насколько справедливо реализована мировая иерархия (или равенство) в социальных и политических структурах: степень личной установки на критичность в отношении власти, авторитета, элит, связанная с верой в стабильность / изменчивость мира в целом; готовность что-то менять в отношениях власти в политике и обществе для защиты интересов своего «мы»; готовность изменять положение значимых других («они») с целью исправления той или иной несправедливости в отношении «мы».

Сценарий «Экзистенциального выбора». Негативный сценарий «Экзистенциального выбора» построен на идее борьбы за сохранение в неприкосновенности цивилизационных мировоззренческих ценностей в индивидуальном, групповом и общественном сознании россиян. Основным фактором, определяющим меру его состоятельности, является возможность противостоять внешнему давлению со стороны стран Запада, военного блока НАТО на общественное сознание российских граждан. Иногда это противостояние определяют как «экзистенциальную» борьбу за ключевые ценности двух цивилизаций – западной и восточной.

Трансформация грозит мировоззренческим установкам, выстраивающим отношения с универсумом («я / мы / они – универсум»): насколько справедливо положение нашего «мы» (моей нации, моего народа, моего поколения и т.д. – той социальной группы, с которой я себя идентифицирую) и насколько я готов участвовать в исправлении несправедливости, если таковая имеет место (что, в свою очередь, связано с предыдущей установкой на активность /

пассивность); насколько справедливо положение в мире значимой для «меня» или «мы» социальной группы «других» («они»). Индикаторами, позволяющими зафиксировать и измерить изменения в мировоззренческих моделях, также выступает страх угрозы для России быть втянутой в мировую войну; ощущение риска и угрозы жизни / благополучию / будущему. Исследования все же показывают, что в условиях затяжного военного (локального) конфликта возникает адаптация, появляется ощущение возможности преодоления / победы.

Как самостоятельный можно рассматривать фактор когнитивной войны, которая стала неотъемлемой частью современных гибридных войн. После окончания специальной военной операции на Украине его значение только возрастет, так как он превратится в основной стратегический ресурс влияния. Когнитивную войну иногда отождествляют с информационной войной, но это неверное представление, она значительно масштабнее и предполагает манипуляцию не только информацией, но и когнитивными способностями человека, то есть процессами познания.

Другим хорошо известным орудием влияния на сознание являются дискурсивные технологии. Достаточно широко известна применяемая Западом в сфере международных конфликтов концепция стратегических нарративов. С конца 2022 г. преобладающей на полях когнитивных войн становится нарративная стратегия «Война на Украине – экзистенциальная угроза для России». Лингвистически анализируя эту повестку для общественного мнения, можно понять, что предлагается широкая трактовка понятия «экзистенциальный» – как угроза существованию человека, его жизни. Высока вероятность возрастания значимости фактора государственного терроризма и усиления активности зарубежных и российских экстремистских организаций.

Заключение

Сценарии «Цивилизационного выбора» и «Экзистенциального выбора» не могут рассматриваться как самосбывающиеся прогнозы, только лишь как констелляция определенных ментальных, внутривполитических и внешнеполитических факторов. Оба сценария предполагают конструирование мировоззренческих

моделей при помощи политических стратегий. Их комбинация отражает разнонаправленные тенденции к позитивному и негативному развитию общественного сознания, не может гарантировать ожидаемый эффект. Одним из инструментов такого целенаправленного воздействия являются когнитивные технологии. Когнитивные технологии – совокупность способов, воздействующих на когнитивные способности человека.

Результаты эмпирической части исследования позволяют концептуализировать основные принципы функционирования когнитивно-ценностного механизма мировоззренческих моделей и предложить описание когнитивных технологий. Общий принцип их действия, при всем разнообразии форм и методов реализации, заключается в манипуляции когнициями – познавательными элементами сознания или ментальными процессами обработки информации: перцепцией (восприятием), знаниями, их репрезентацией (представлением), памятью. Объектами воздействия когнитивных технологий помимо когниций можно назвать также концепты и ценности, т.е. когнитивные и аксиологические структурные элементы мировоззрения. Если использовать более широкое обозначение объекта воздействия, то это сознание, познание, мышление.

Как удалось установить в этом исследовании, параметрами изменений мировоззренческих моделей, позволяющими строить прогнозные сценарии, являются оценка концептуального видения мира, оценка угроз и рисков, личностный контроль и память. Для репрезентации имеет особое значение личный контроль над возможностью свободного выражения своих мировоззренческих позиций, в том числе в социальных сетях. Акт рецепции осознается индивидом как свободный процесс выбора концептов для формирования мировоззренческих установок, их оценки с учетом социального опыта и свободы коммуникации, прежде всего посредством Интернета. Для мнемонических ментальных процессов первостепенное значение имеет наличие возможностей свободного доступа к знаниям и информации, а также к практикам коммеморации.

Описанные общие принципы функционирования когнитивных технологий позволяют предложить некоторые рекомендации по их использованию в идеологических и политических практиках. Область применения достаточно обширна – от амбиционных задач управления общественным сознанием до противо-

стояния идеологическому противнику в когнитивных войнах и применения «мягкой силы» во внешней политике.

Разработка когнитивных технологий и их реализация в области конструирования мировоззренческих моделей требуют привлечения специалистов и экспертов из самых разных областей знаний: когнитивистики, психологии, лингвистики. Когнитивные технологии помимо сознания и процессов познания в качестве объекта воздействия должны включать в область контроля коммуникативные каналы, по которым передаются знания и информация: средства массовой информации, Интернет, социальные медиа. Государству следует контролировать деятельность политических акторов, применяющих когнитивные технологии. К ним относятся не только государственные структуры, но и оппозиционные общественные и политические организации, экстремистские сообщества, западные спецслужбы.

Объект воздействия когнитивных технологий необходимо предварительно исследовать, в том числе эмпирическими методами для получения о нем максимально достоверной информации. Необходимо учитывать, что в общественном сознании существует несколько базовых ценностей, которые наиболее устойчивы ко всем формам воздействия. В мировоззрении российских граждан это ценности «справедливости», «свободы», «семьи». Необходимо понимать, что через механизм когнитивных технологий нельзя разрушить или сформировать базовые ценности мировоззренческих моделей, так как принцип его воздействия заключается в манипулировании способами мышления и познания.

Эффективность применения когнитивных технологий, организованных на основе использования дискурсивных и нарративных стратегий, во многом определяется степенью внедрения в общественное сознание фреймов, дискурс-рамок, нарративов, формирующих ментальные структуры мировоззрения, позволяющих нейтрализовать стратегии политических конкурентов. Эффективность напрямую зависит от доступности для понимания гражданами используемой терминологии или идеологем. Их формулировки должны быть наиболее близки к восприятию на обыденном уровне сознания. Эффективность применения когнитивных технологий может снижаться на этапе внедрения в политические практики, так как институционализация неизбежно сопровождается формализа-

цией процесса коммуникации, отрицательно влияющего на эмоциональную и ценностную составляющую алгоритма воздействия.

Усложнение применения когнитивных технологий в политических практиках напрямую зависит от числа политических акторов, их целей, возможностей и ресурсов. Снижение управляемости связано с возрастанием многозначности внедряемых в общественное сознание установок, понятий, идеологем.

Т.А. Podshibyakina*
**Dynamics of mental worldview models:
concept and method of scenario forecasting¹**

Abstract. The article is devoted to the development of the concept of the dynamics of mental worldview models and the proposal of a corresponding forecasting method. A brief overview of the emergence of the concept of worldview is given and the main concepts describing the patterns of dynamic states of mental models from the standpoint of various theoretical approaches are analyzed. The concept of the dynamics of worldview mental models is proposed, its methodological basis is the representative theory of thinking used in cognitive philosophy and cognitive psychology. To study the dynamic states of worldview models, it was also necessary to substantiate the concept of the cognitive-value mechanism of worldview models, explaining the ways of cognition of the world and the interaction of consciousness with the social environment. Value elements of the structure of worldview models – ideological attitudes, beliefs, values – determine the content of views on the world. Cognitive elements, including concepts, ideologemes, narratives, in mental models determine the schemes of cognition. It is shown how cognitions – cognitive elements, or mental processes of information processing: reception (perception), knowledge, their representation (idea), memory – act in the cognitive process linking consciousness with the social environment. The concept of the dynamics of ideological mental models was used to build scenarios. The dynamics of mental ideological models is a process of functional interaction of value and cognitive elements of models, which can be expressed and recorded through a set of variables that determine the nature, direction and pace of dynamic processes. The empirical part of the study describes the process of the dynamics of ideological models of Russians using three scenarios as an example: the status quo, the “civilizational choice” and the “existential choice”. Practical

* **Podshibyakina Tatyana**, Southern Federal University (Rostov-on-Don, Russia), e-mail: tan5@bk.ru

¹ The article was prepared with the support of the Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation (State assignment in the field of scientific activity, project No. FENW-2023-0059, topic: “Cognitive and value structure of worldview models of a modern Russian: generational and regional differences”).

recommendations for the formation of political strategies for managing ideological processes are given.

Keywords: worldview; mental models; dynamics of mental models; cognitive-value mechanism of mental models; scenarios; forecasting.

For citation: Podshibyakina T.A. Dynamics of mental worldview models: concept and method of scenario forecasting. *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 241–261. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.10>

References

- Craik K. *The nature of explanation*. Cambridge: Cambridge university press, 1967, 126 p.
- Dilthey W. Types of worldview and their discovery in metaphysical systems. In: Levit S.Ya. (ed.). *Cultural studies of the 20th Century: Anthology*. Moscow: Jurist, 1995, P. 213–255. (In Russ.)
- Doyle J.K., Ford D.N. Mental models concepts for system dynamics research. *System dynamics review: the journal of the system dynamics society*. 1998, Vol. 14, N 1, P. 3–29. DOI: [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1099-1727\(199821\)14:1<3::AID-SDR140>3.0.CO;2-K](https://doi.org/10.1002/(SICI)1099-1727(199821)14:1<3::AID-SDR140>3.0.CO;2-K)
- Fodor J.A. *Modularity of mind: an essay on faculty psychology*. Cambridge: MIT Press, 1983, 158 p.
- Haque S., Mahmoudi H., Ghaffarzadegan N., Triantis K. Mental models, cognitive maps, and the challenge of quantitative analysis of their network representations. *System dynamics review*. 2023, Vol. 39, N 2, P. 152–170. DOI: <https://doi.org/10.1002/sdr.1729>
- Hegel G.V.F. *Phänomenologie des geistes*. Moscow: Nauka, 2000, 495 p. (In Russ.)
- Heidegger M. *Basic problems of phenomenology*. St. Petersburg: Higher religious-philosophical school, 2001, 446 p. (In Russ.)
- Ivanenko A.S. Theoretical approaches to the study of the mental model. *Azimuth of scientific research: pedagogy and psychology*. 2020, Vol. 9, N 1 (30), P. 358–361. (In Russ.)
- Jaspers K. *Psychologie der weltanschauungen*. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag, 2013, 499 p.
- Johnson-Laird P.N. Mental models in cognitive science. *Cognitive science*. 1980, Vol. 4, N 1, P. 71–115. DOI: https://doi.org/10.1207/s15516709cog0401_4
- Johnson-Laird P.N. Mental models and human reasoning. *Proceedings of the National Academy of Sciences*. 2010, Vol. 107, N 43, P. 18243–18250. DOI: <https://doi.org/10.1073/pnas.10129331>
- Johnson-Laird P.N. Mental models. In: Posner M.I. (ed.). *Foundations in cognitive science*. Cambridge: MIT Press, 1989, P. 469–499.
- Johnson-Laird P.N. *Mental models: towards a cognitive science of language, inference, and consciousness*. Cambridge, Mass: Harvard university press, 1983, 528 p.
- Miller G.A., Johnson-Laird P.N. *Language and perception*. Cambridge: Harvard university press, 1976, 760 p.
- Peirce C. *Collected papers of Charles Sanders Peirce*. In: Hartshorne C., Weiss P. (eds). Cambridge: Harvard university press, 1974, Vol. 5, 944 p.

- Van Gelder T. The dynamical hypothesis in cognitive science. *Behavioral and brain sciences*. 1998, Vol. 21, N 5, P. 615–628. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0140525X98001733>
- Van Ments L., Treur J. Reflections on dynamics, adaptation and control: a cognitive architecture for mental models. *Cognitive systems research*. 2021, Vol. 70, P. 1–9. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.cogsys.2021.06.004>
- Schelling F.V.J. Introduction to the outline of a system of natural philosophy, or on the concept of speculative physics and the internal organization of the system of this science. In: Schelling F.V.J. *Works in two volumes*. Moscow: Mysl, 1987, Vol. 1, P. 182–226. (In Russ.)
- Konstantinov M.S., Podshibyakina T.A., Potseluev S.P., Pupykin R.A. *Worldview models of modern Russians: Monograph*. Rostov-on-Don, Taganrog: Southern Federal University Publishing House, 2023, 288 p. (In Russ.)

Литература на русском языке

- Гегель Г.В.Ф. Феноменология духа. – М.: Наука, 2000. – 495 с.
- Дильтей В. Типы мировоззрения и обнаружение их в метафизических системах // Культурология XX век: антология / гл. ред. и сост. С.Я. Левит. – Москва: Юрист, 1995. – С. 213–255.
- Иваненко А.С. Теоретические подходы в исследовании ментальной модели // Азимут научных исследований: педагогика и психология. – 2020. – Т. 9, № 1 (30). – С. 358–361.
- Мировоззренческие модели современных россиян: монография / М.С. Константинов [и др.]; под ред. Р.А. Пупыкина. – Ростов-на-Дону; Таганрог: Издательство Южного федерального университета, 2023. – 288 с.
- Хайдеггер М. Основные проблемы феноменологии. – СПб.: Высшая религиозно-философская школа, 2001. – 446 с.
- Шеллинг Ф.В.Й. Введение к наброску системы натурфилософии, или О понятии умозрительной физики и о внутренней организации системы этой науки // Шеллинг Ф.В.Й. Сочинения в двух томах. – М.: Мысль, 1987. – Т. 1. – С. 182–226.

ПЕРВАЯ СТЕПЕНЬ

А.А. АТАМАНЕНКО*

ОБРАЗЫ ПОЛИТИЧЕСКОГО ПОВЕДЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ СУПЕРГЕРОЙСКИХ КОМИКСОВ КАК ИСТОЧНИК ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ПОЛИТИЧЕСКОМ¹

Аннотация. В статье рассмотрены образы взаимодействия со сферой политического на примере супергеройских комиксов, которые могут быть восприняты в процессе политической социализации. Художественные произведения в общем и комиксы в частности рассмотрены как источник образов, которые влияют на представление аудитории о возможных моделях реализации собственного политического поведения. Проанализированы несколько потенциальных сценариев того, как авторы представляют читателю возможность взаимодействия с политическим через политическое поведение своих персонажей. В результате выделены следующие сценарии: «Сотрудничество с политическим», «Противостояние политическому» и «Игнорирование политического» как основные варианты построения сюжетной структуры политического поведения персонажа комикса. Данные структуры затрагивают как дискурсивные стратегии персонажей, так и непосредственное соотношение слов и действий. При помощи контекстуального анализа рассмотрены примеры, затрагивающие каждый из основных вариантов реализации сюжета в аспекте представлений о политическом. По итогам

* Атаманенко Артемий Андреевич, младший научный сотрудник отдела междисциплинарных исследований, Институт научной информации по общественным наукам (ИНИОН) РАН, аспирант факультета политологии, МГУ им. М.В. Ломоносова (Москва, Россия), e-mail: aaatamanenko@mail.ru

¹ Статья подготовлена в рамках научного проекта № 124101700543-6 «Роль массовой культуры в формировании представлений о Будущем России молодежной аудитории: образы, идеи, установки», поддержанного ЭИСИ и Министерством науки и высшего образования РФ и реализованного в ИНИОН РАН.

рассмотрения становится ясно, что авторы так или иначе предполагают необходимость и неизбежность взаимодействия с политическим. Содержание этого взаимодействия будет варьироваться в зависимости от того практического и идеологического контекста, в котором создавалось произведение, однако политическое как элемент окружающего мира остается неизбежным. Сценарии, в которых взаимодействие с политическим не является необходимым, предполагают отказ персонажа от своей человечности, что свидетельствует о неразрывной связи человеческого и политического. Отмечена высокая степень метафоричности комикса как политического повествования, а также активное использование упрощенных, но ярких и акцентированных образов для формирования сообщения на основе авторской интенции.

Ключевые слова: политическая социализация; комикс-культура; политическое поведение; политический образ; интеллектуальная история; контекстуальный анализ.

Для цитирования: Атаманенко А.А. Образы политического поведения персонажей супергеройских комиксов как источник представлений о политическом // Политическая наука – 2024. – № 4. – С. 262–285. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.11>

Введение

Представление о политическом формируется на основе информации и опыта из разнообразных источников. Приобретение и использование навыков политической жизни, помимо собственного опыта, включает также и ориентацию на внешние модели. Эти модели могут отражаться в поведении представителей близкого окружения, информации из СМИ, а также через образы, формируемые в художественных произведениях. Воображаемый персонаж, взаимодействующий с воображаемой властью, является, в понимании П.Е. Родькина, онтологически зрелым [Родькин, 2014, с. 10–15], т.е. не ограниченным изъянами реальности. В художественном пространстве автор может изобразить политическое в том формате, в котором оно задумано, без «погрешностей», «человеческого фактора» и иных переменных, уводящих реальность от идеальных представлений о ней.

В рамках нашей работы мы ставим перед собой задачу рассмотреть основные характеристики стратегий политического поведения персонажей комиксов, относимых к жанру супергероики, в рамках формирования представлений о политическом для аудитории и потенциальной возможности их использовании как ресур-

са политической социализации. Наш исследовательский вопрос выглядит следующим образом: как супергеройский комикс может сформировать представление о политическом, которое потенциально применимо в процессах политической социализации, при помощи своего выразительного инструментария?

Исследования массовой или популярной культуры, объединяющей индустриальный подход с доступным изложением художественного содержания и использованием максимально доступного количества каналов донесения сообщения, сегодня представляются органичной частью исследования политической культуры в целом. В связи с ростом объема производства культурного контента, количество единиц медиа, с которыми человек взаимодействует на протяжении своей жизни, постоянно растет. Эти произведения включают также и рефлексию политических процессов либо вполне конкретные политические лозунги и сообщения. В конце концов, они появляются в определенных социально-политических условиях, как испытывая их влияние, так и в дальнейшем сами влияя на представления людей. Составной частью политических представлений человека становится в том числе и то, что о политике говорится ему со стороны разнообразных медиа, с которыми он вступает в содержательный контакт.

Культурные индустрии как сети заказчиков, производителей и потребителей контента оказываются и частью политических процессов и одновременно содержательно влияют на них [Хезмондалш, 2020, с. 14–25]. В этой связи мы понимаем политику и политическое в том определении, которое для них сформулировал О.Ф. Шабров [Шабров, 2016]. Сфера политического – это сфера решения конфликтов между представителями значимых социальных групп, связанных с несовпадающими интересами. В предложенной Шабровым схеме сфера духовного (к которой также относится культура) отделена от политического, но находится в отношениях взаимовлияния. Духовное становится источником ценностей, моральных норм и иных нематериальных регуляторов общественно-политической жизни. При этом политика как сфера принятия решений также оказывает влияние на духовную сферу. Это может происходить как напрямую с директивным привнесением новых культурных норм, так и в косвенном формате реакции культурных «индустрий» на политические события и процессы при помощи доступного выразительного инструментария. Оче-

видно, что в такой конфигурации культура не есть лишь только реакция на политику, а политика не замыкается на культуре, при этом формируется понятный вектор взаимодействия между двумя конкретными сферами жизни общества. Таким образом, выделенные нами границы политического включают в себя как сферу возникновения конфликтов, так и институты и каналы их разрешения. В этой сфере органично сосуществуют и государство, и политические движения, и отдельные акторы, чьи интересы требуют вовлечения или приобретения власти. Эта широкая, но понятная в своих границах сфера дает нам возможность в дальнейшем обратиться к очень разнообразному спектру дискурсивных стратегий и политических действий.

Эти взаимодействия интересуют нас в условиях политической социализации. Несмотря на многообразие теоретических подходов, большая часть исследователей сходится на определении политической социализации как процесса идентификации, категоризации и операционализации сферы политического применительно как к отдельному человеку, так и к обществу [Кузнецов, Куликова, Петрова 2023]. В широком смысле политическая социализация – это научение взаимодействовать со сферой политического с вероятно предсказуемым результатом. В рамках нашей работы рассматриваются образы политического поведения в той самой массовой культуре в политическом сознании молодежи. Эти образы отчасти предстают источником моделей поведения, хотя и находятся больше в сфере идеального, чем практического. Тем не менее объем артефактов массовой культуры, с которым сталкивается средний человек, постоянно растет. Параллельно политические процессы вбирают в себя сюжетные и драматургические элементы, характерные для художественных произведений. В.Э. Согомонян отмечает, что «политика как сюжет» с протагонистом, антагонистом, мотивацией героя, его драмой и т.д. оказывается более понятна современному избирателю, чем классические политические игры [Согомонян, 2022, с. 12–21]. Это очевидный вызов, требующий как концептуального, так и прикладного осмысления.

В фокус нашего внимания попадают комиксы как часть современной массовой культуры. Этот выбор обусловлен несколькими факторами. Во-первых, комиксы лишь относительно недавно стали предметом серьезного научного анализа, а потому многие темы внутри исследований комиксов требуют предметного рас-

смотрения. Во-вторых, образы персонажей комиксов, ввиду своей трансгрессивности, становятся известны широкому кругу лиц. Формируется полноценная комикс-культура, состоящая из самих комиксов, экранизаций, видеоигр и т.д. Эти образы оказываются общим местом при построении сюжетов. В-третьих, образы из комиксов строятся по формуле «усиление через упрощение» [Wandtke, 2012, p. 35–64], что делает их удобными носителями социальных месседжей. Как правило, комиксные образы концентрируются на нескольких ярких аспектах сюжета или персонажа, что делает их однозначными для интерпретации. Таким образом, комикс становится одним из аутентичных каналов социализации в целом и политической социализации в частности. Акцент на супергероике сделан нами в связи с тем, что этот жанр появился внутри комикс-культуры и до сих пор прочно ассоциируется именно с ней. Более того, образы персонажей-супергероев характерны своей мифологичностью, изначально содержа в себе аллюзии на общественно-политические конструкции.

Состояние исследовательского поля

Исследования комиксов – относительно новое для современных социальных наук направление. Тем не менее уже сегодня можно констатировать наличие проработанной теоретической базы в этой области наряду с практическими исследованиями. Концептуальные основания комикса как культурного явления разработаны С. МакКлаудом в работах «Понимание комикса» и «Переосмысление комикса». МакКлауду также принадлежит наиболее часто используемое определение комикса как последовательности изображений в определенном порядке, рассказывающих историю и направленных на эстетический и содержательный отклик аудитории [МакКлауд, 2016, с. 34]. Выделим также работы Кента Вустера, рассматривающего комиксы в политологической перспективе. Как политолог Вустер считает, что в наши дни, когда социальные процессы переполнены яркими образами, комиксы заслуживают серьезного внимания научного сообщества с разных сторон [Worcester, 2017]. В этой связи интересна работа М. ДиПаоло «Война, политика и супергерои», представляющая образы супергероев как политические иконы. Супергерои, по его мнению, являются живыми

метафорами политических идеологий и общественных проблем, а их действия – это персоналистское «отыгрывание» интересов социальных групп [Di Paolo, 2011, p. 30–43]. Таким образом, взаимодействия персонажей супергеройского комикса следует понимать как метафорическое взаимодействие значимых социальных групп в решении конфликтов. Данное прочтение оказывается принципиально синонимичным используемому нами понятию политического, что позволяет нам интерпретировать политическую составляющую комикс-культуры именно в ключе метафорической рефлексии.

Стоит обратить внимание и на то, что российские авторы также обращают внимание на исследования комиксов. Одной из ключевых работ в российском исследовательском поле на эту тему стал текст Д.Г. Дмитриевой «Век супергероев. История, теория и мифология американского комикса» [Дмитриева, 2015]. В рамках своего исследования автор выделяет ряд этапов развития комикса как жанра и как индустрии. Все они оказываются напрямую связаны с глобальными политическими изменениями, а потому содержательно рефлексировать их влияние как на сам мир, так и на индустрию. Возникнув в условиях Великой депрессии в США, комиксы создают образ супергероя как надежду на чудесное спасение от политико-экономических проблем.

В годы Второй мировой войны супергерои «встают в строй» на борьбу с нацизмом и японским милитаризмом, а в послевоенные годы борются уже с «красной угрозой». Автор напоминает, что необходимо учитывать и коммерческий аспект. С одной стороны, комиксы действительно могут формировать общественное мнение при помощи образов. С другой стороны, они эксплуатируют наиболее острые и интересные обществу темы сугубо в коммерческих целях. Поэтому далеко не всегда использование политического в сюжете комикса имеет политические цели. К восьмидесятым годам XX в. интерес к супергероям падает, жанр заметно переосмысливается, появляются произведения, деконструирующие супергероику и ее драматургические основания. В этом случае комикс-культура фиксирует разочарование в социальном и политическом проекте модерна.

Наконец, современный этап развития комикс отсчитывает с 2001 г. После трагедии 11 сентября в США общество вновь обращается к супергероям как символам надежды. Именно в первые

десятилетия XXI в. супергероика завоевывает свое место в сфере искусства за пределами комиксов: рост количества экранизаций, видеоигровых адаптаций и самих линейек комиксов, а также их качества, приобретают наиболее заметный масштаб со времен появления первых «современных» комиксов в первой четверти XX в. Таким образом, Дмитриева явно демонстрирует взаимную связь комикс-культуры и политического [Дмитриева, 2015, с. 84–122].

Выделим также работу Н.А. Цыркун «Вселенная супергероев», посвященную генезису кинокомикса как продолжателя комиксной традиции. Ключевым достижением работы является выделение так называемого комиксного мышления – системы построения сюжетов, характерной для комикса. К характеристикам комиксного мышления относятся саморефлексивность, амбивалентность, гибридность и смешение жанров, что делает его очень удобным проводником постмодерна в сфере искусства, социального прогресса и политического мышления. В связи с нашим вниманием к проблемам политической социализации использование особого типа «мышления» и его трансляция аудитории комиксов приобретают для нас ключевое значение [Цыркун, 2020, с. 160–215].

Наконец отметим мультимодальные исследования комикса как одну из инновационных методологий работы в этой области. Сама природа комикса как сочетания текстовых и визуальных материалов располагает к использованию этого подхода. В работах Гюнтера Кресса мультимодальность определяется как «взаимодействие нескольких семиотических модусов для воспроизведения семиотического продукта или события» [Kress, Van Leeuwen, 2001, р. 12–15]. Применительно к комиксам мультимодальность используется для дифференциации влияния различных семиотических уровней – более рационального текстового и более эмоционального визуального. Рассмотрение комикса в такой логике встречается и в зарубежных [Bateman, 2008], и в отечественных [Дубовицкая, 2022] научных работах. Используя оптику мультимодальности, авторы приходят к выводам о том, что комикс и графический роман используют компрессию социальной реальности, в рамках которой вербальные и невербальные сообщения дополняют друг друга [Дубовицкая, 2022, с. 243–244]. В этой связи мы можем рассматривать комикс как способ сжатия социальных процессов до

строго определенной по порядку комплексной последовательности негомогенных экспрессивных практик.

Таким образом, сегодня мы можем говорить о том, что политическая проблематика является одной из ключевых составляющих исследований комиксов. Интерес политологов к этой теме обусловлен глубокой метафоричностью комикс-культуры, а также массовостью образов, представленных в таких произведениях. Одновременно с этим следует говорить об общем росте интереса социальных и политических исследователей к проблемам массовой культуры как фоне для этих процессов.

Методология исследования

Для того, чтобы рассмотреть характеристики поведения персонажей произведений комикс-культуры в контексте политической социализации, мы будем рассматривать комикс как текст. Текст при этом понимается расширительно, как любой зафиксированный комплекс символов и знаков, передающих задуманное автором значение. Отметим, что в данном случае перед нами не стоит задача выявить рецепцию тех или иных установок политического поведения, а идентифицировать конкретные модели политического поведения персонажей, которые в авторской интенции могут стать источником этих самых установок.

Представляется, что наиболее адекватным относительно наших задач, пусть и неочевидным для сферы политических исследований, становится метод лингвистического контекстуализма. В некотором смысле он расширяет нередко применяемую в исследованиях политики концепцию «дискурсивной стратегии», используемой, например, в работах М. Рейзигла и Р. Водак. В их понимании дискурс становится инструментом создания и воспроизведения политических практик при помощи «дискурсивных событий», рассматриваемых в социальном, политическом и историческом контекстах [Reisigl, Wodak, 2001, p. 19–32]. Дискурс является одной из составных частей комиксного нарратива, соединяясь также с его визуальной составляющей. Поэтому дискурсивные стратегии в исследованиях комикса оказываются уместным, но не исчерпывающим инструментом анализа. Помимо непосредственно действия нам потребуется рассмотреть также и действия персонажей,

изображаемые при помощи визуальных кадров. Текст в данном случае понимается нами как любой комплекс знаков и символов, имеющих единый замысел и интенцию. Именно поэтому мы обращаемся к контекстуальному методу, позволяющему нам поместить в необходимые рамки весь комикс целиком, а не только его дискурсивную составляющую. Наиболее часто он ассоциируется с интеллектуальной историей и исследованием политических языков, будучи наиболее полно и актуально обоснованными в методологических работах К. Скиннера. Лингвистический контекстуализм предполагает рассмотрение текста как элемента общественно-политической картины и внутреннего диалога автора с теми текстами и при помощи того концептуального аппарата, который был ему доступен. Основной вопрос, лежащий в интерпретативной части использования метода, можно сформулировать следующим образом: «Что хотел сделать автор, создавая и публикуя свой текст?» [Скиннер, 2023, с. 53–58]. Слово и текст в такой конфигурации понимаются как действие. В данном случае мы полностью солидарны с Р. Уотмором, называющим слово основным видом человеческого действия [Уотмор, 2022, с. 78–82]. В рамках анализа необходимо также установить, в каких общественно-политических условиях появлялся текст и какие проблемы современной политики находят свою рефлексию в предложенном тексте.

Д. Талли в статье «Перо – могучее оружие: Квентин Скиннер анализирует политику» предлагает упрощенную схему из пяти шагов контекстуализации, которой мы отчасти будем пользоваться в нашей работе.

1) Что делает или делал автор написанием своего текста относительно других текстов, образующих идеологический контекст?

2) Что делает или делал автор написанием своего текста относительно проблем, образующих практический контекст?

3) Можем ли мы определить идеологии и окружающее их смысловое поле?

4) Какова связь между политической идеологией и политическим действием и как она объясняет политическое поведение?

5) Какие формы политической мысли закрепляют формы политической идеологии? [Талли, 2023, с. 219–231]

В ходе нашей работы мы задаем первые четыре вопроса к текстам-комиксам, поскольку нас интересует то, в каком интел-

лектуально-политическом и эстетическом контексте появлялись эти произведения (1), какие политические проблемы нашли свое отражение в тексте (2), какой идеологический контекст сформировался внутри произведения (3), как совокупность предыдущих факторов может повлиять на политическое поведение (4), а в нашем случае с концентрацией на аспекте политической социализации. Таким образом, при анализе текста-комикса мы формируем представление о том, как его содержательные и выразительные компоненты (1) создают представление и политических проблемах (2) и предлагают модели мышления (3) и взаимодействия с ними (4) на основе политических представлений персонажей комиксов, если они могут быть идентифицированы через их слова и действия. Учитывая нашу предпосылку о персонаже комикса как потенциально значимой фигуре в общественном восприятии, рассмотрение комикса при помощи такой оптики позволит нам сформулировать, какие модели взаимоотношений с политическим и при помощи каких выразительных средств может проецировать комикс.

Отметим, что в рамках данного исследования мы обращаем внимание только на те комиксы, где персонажи напрямую взаимодействуют с политическими институтами и политическим как сферой в дефиниции О.Ф. Шаброва. Комиксы характерны своей метафоричностью и саморефлексивностью, часто используя иносказания для комментирования актуальных политических проблем. В нашем случае мы сознательно дистанцируемся от таких сюжетов, поскольку они требуют привлечения дополнительных интерпретационных методов, что непозволительно усложнит нашу методологическую схему внутри выбранной нами проблематики. Более того видится, что выявленные нами характеристики комиксных сюжетов как источников моделей поведения в свете политической социализации будут вполне применимы не только к «прямо» политическим сюжетам, но и к тем, что используют метафорическое комиксное мышление.

Исходя из вышесказанного, методически мы помещаем комикс в окружающий его политический, идеологический и эстетический контекст, рассматривая как текст, являющийся по своей природе политическим действиям. Такой подход позволяет нам сосредоточиться на авторских намерениях и отправляемом в сферу политического сообщении, избегая тех вопросов, которые не

предполагаются в рамках обозначенной нами проблематики текста-комикса как политического по своей природе источника.

Политическое поведение персонажей супергеройских комиксов: три модели

Используя лингвистическую контекстуализацию в прочтении комикс-культуры, мы можем выделить несколько типичных моделей, которые чаще всего встречаются в аспекте взаимодействия героев с политическим. Отметим, что далеко не всегда читатель может ассоциировать себя с героем. Иногда модели политического поведения позиционируются как негативные примеры, о чем свидетельствуют обнаруживаемые маркеры авторской интенции. Так или иначе, в политических взаимодействиях мы можем найти то, как стоит или не стоит поступать, будучи вовлеченным в сферу политического и какой реакции стоит ожидать от политического на собственные действия. В некоторых случаях мы можем также увидеть и то, как политическое может повлиять на личное, чего именно возможно от него ожидать. В связи с художественным характером произведений субъективный взгляд и авторская позиция остаются неотъемлемой частью предлагаемых моделей политического поведения.

Исходя из методологии нашего исследования и особенностей произведений комикс-культуры, мы можем выделить и классифицировать модели политического поведения героев комиксов, актуальные для дальнейшего восприятия в аспекте политической социализации, следующим образом:

- 1) Сотрудничество с политическим;
- 2) Противодействие политическому;
- 3) Игнорирование политического.

Эти модели оказываются разделены на условно «позитивный», «негативный» и «нейтральный» взгляды на политическое и предлагаемые на этой основе формы «правильного» взаимодействия с ним. При рассмотрении конкретных примеров представленной классификации эта условность будет максимальной заметной. Как и любая схоластическая по своей природе классификация, предложенная нами также обладает издержками «идеального ти-

пизирования». Это, однако, не отменяет ее продуктивности для обобщенного описания ландшафта комикс-культуры как источника номинальных моделей поведения в разрезе политической социализации.

В эмпирическую выборку попали супергеройские комиксы двух наиболее крупных издательств, специализирующихся на этом жанре: Marvel в настоящий момент является частью корпорации Disney) и DC. Интеллектуальные продукты компаний проходили ряд переизданий и перезапусков, многие из них экранизированы в формате кинофильмов и сериалов. Обращение к материалам издательств видится базовым шагом в изучении политического содержания массовой супергероики. Также в выборку включен выбывающийся из этого правила комикс «Пацаны» издательства Dynamite. В выборку он включен на правах произведения, заявляющего о деградации жанра и требующего его анафемы. Успех основанного на комиксе одноименного сериала позволяет назвать его значимым и влиятельным. Все комиксы, к которым мы обращаемся, содержат упоминание или пересечение с политическим – институтами власти, значимыми социальными группами и их конфликтующими интересами. Упомянутое нами выше прочтение политического позволяет конкретизировать его границы, при этом оставив пространство для интерпретации политических взаимодействий.

«Сотрудничество с политическим» предполагает такого персонажа, который сознательно ведет свою деятельность внутри правил политических институтов или как минимум признает их. Нередко в таком сценарии персонаж выражает конкретные политические взгляды, своими действиями подтверждая приверженность им.

В этом смысле интересен комикс The Amazing Spider-Man #583: Spidey Meets the President¹, выпущенный в 2009 г. По сюжету комикса Человек-паук, один из наиболее известных комикс-персонажей, спасает президента Барака Обаму от злодея по прозвищу Хамелеон, способного принимать внешность других людей, в ходе произнесения инаугурационной речи. Важно отметить, каким образом персонаж отличает настоящего Обаму от са-

¹ Nauck T., Wells Z. Spider-Man: Inauguration Day Special. – New York: Spotlight, 2010. – 24 p.

мозганца. Герой задает им обоим вопрос о прозвище президента в студенческие годы, с ответом на который справляется лишь настоящий Обама. Победив имитатора, Человек-паук предотвращает срыв инаугурации, а президент называет себя фанатом героя. Этот небольшой сюжет позволяет сделать несколько занятных наблюдений. Во-первых, авторы показывают значимость такого мероприятия, как президентская инаугурация (практический контекст). Во-вторых, говорят о защите власти как поведении, достойном героя (политическое действие). В-третьих, демонстрируют поддержку конкретного политика (идентификация идеологического контекста). Наконец, в-четвертых, показывают, что статус героя накладывает, в том числе, политические обязанности (соотношение мысли и действия). Таким образом, политическое поведение Человека-паука становится подтверждением его статуса героя через спасение главы государства в ходе значимой политической процедуры, где не последнюю роль играет знание биографии политика. В этой логике сюжет показывает, что для адекватного политического участия требуется не только желание, но и соответствующее контекстуальное знание. Так что данный комикс не только показывает саму модель поведения, но и предлагает своеобразную «подсказку» относительно ее реализации.

Еще одним интересным примером стала классическая серия комиксов *Ten Nights of The Beast*¹ 1988 г., в которой Бэтмен, супергерой в маске и костюме летучий мыши, спасает от политического убийства президента США Рональда Рейгана. По сюжету комикса антагонист по прозвищу KGBeast, секретный агент КГБ, послан в США, чтобы устранить ведущих политиков страны. В ходе визита президента в вымышленный город Готэм, в котором ведет свою деятельность Бэтмен, вигилант «похищает» Рейгана, чтобы спасти его от выстрела. Позже в бою один на один Бэтмен одерживает победу над советским агентом, отправляя его в заключение. Наиболее ярко в комиксе прослеживаются практический и идеологический контексты. Покушения на президентов являются в достаточной мере частой практикой политической жизни в США. А в условиях холодной войны и позиционирования Рейганом СССР как «империи зла» использование советского вмешательства

¹ Starlon J. *Batman: Ten Nights of The Beast*. DC Comics. – 1994. – 96 p.

в американский политический процесс является эксплуатацией актуальной на тот момент политической повестки.

Интересно отметить, что для спасения президента от внешнего врага Бэтмен совершает кажущееся противозаконным действие, маскируя им свои истинные намерения. Этот сюжет в целом синонимичен идее мстителей в маске, прячущих под ней свое лицо и нарушающих закон ради достижения справедливости. Можно сказать, что комикс показывает допустимость такого нарушения, если его итогом становится защита сферы политического. При этом очевидно, что представленное в комиксе похищение не было институционально согласовано, что делает Бэтмена актером, принимающем решение о том, что будет более благоприятным для общества и политического. В некотором смысле итогом с точки зрения политической социализации становится мысль о том, что нарушение правил допустимо в случае, когда политическому грозит экстраординарная опасность, такой поступок будет считаться политически (и контекстуально идеологически) верным.

Неоднозначный пример сотрудничества с политическим мы наблюдаем в серии комиксов «Пацаны»¹ за авторством Гарта Энниса. Комиксы рассказывают о работе команды под прикрытием ЦРУ, нацеленной на уничтожение супергероев. В реалиях производства супергерои являются продуктом генетических манипуляций корпорации Vought и используются как источники дохода на массовых развлечениях параллельно со стремлением компании поставить «суперов» (термин из комикса) на военную службу.

Несмотря на то что протагонистами истории являются члены команды, их действия и в авторской оценке не всегда можно назвать положительными. Собственно, взаимодействие с ЦРУ в данном случае позволяет намеренно нарушать законы и ограничения, которые без этого покровительства становятся препятствием для работы команды. Наиболее резонерской можем считать позицию Малыша Хьюи, персонажа, для которого происходящее не является правильным в моральном смысле, но является неизбежным в связи с опасностями со стороны «суперов».

Практический контекст комикса оказывается связан не столько с политикой, сколько с культурной историей. Эннис выступает против супергероики как таковой, критикуя сами основы

¹ Эннис Г. Пацаны. Том 1: Самое главное. – М.: Fanzon, 2018. – 152 с.

жанра. Идеологический контекст при этом может быть атрибутирован к укреплению американской государственности и роли спецслужб после 11 сентября 2001 г. Борьба со злом требует перехода границ там, где это оправдано государственными и национальными интересами. Из этого следует, что нарушение законов и жестокость допустимы тогда, когда это требуется государством в его интересах. При этом положительной моделью поведения protagonists комикса явно не обладают, будучи представлены автором скорее как заложники той ситуации, в которой они оказались.

Исходя из рассмотренных примеров, сотрудничество с политическим показывает, во-первых, значимость политического и политических институтов, во-вторых, положительную роль действий, направленных на защиту политического. Как правило, политическое предстает той сферой, для которой человек может предоставить свои услуги. То есть акцент делается, скорее, на личном вкладе, а не на получаемых благах. Модель такого рода направлена, в первую очередь, на репрезентацию действий по поддержке и сохранению политического.

«Противодействие политическому» основано на представлении о политическом как негативном, требующем подчинения и ограничивающем волю отдельного человека. Стоит отметить, что в данном случае критике подвергается не отдельный институт, а политическое как явление. Ярким примером такого поведения становится сюжетная линия Роршаха из графического романа «Хранители»¹ Алана Мура. Действие комикса разворачивается в альтернативной реальности 1980-х годов, в которой США одержали победу во Вьетнамской войне, не без помощи сверхлюдей, а президент Никсон занимает пост уже несколько сроков подряд. Роршах ведет свое личное расследование убийства коллеги-супергероя Комедианта, игнорируя действия полиции и вступая с ней, а затем и с государством, в целом в прямой конфликт. Хорошо известна фраза персонажа: «Нет, даже перед лицом Армагеддона. Никаких компромиссов»². Роршах выступает носителем и агентом собственной морали. Если политическое мешает ее реализации, значит оно должно быть устранено или как минимум обезврежено.

¹ Мур А., Гиббонс Д. Хранители. Абсолютное издание. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2021. – 528 с.

² Там же.

И это единственный возможный способ сохранить собственную идентичность. Практический контекст «Хранителей» связан с размышлением о роли человека в обществе в условиях финального этапа холодной войны и очередном обострении политических отношений СССР и США. Идеологический контекст связан с проблемой консервации американской политической системы, ее дегуманизацией и влиянием технологий на логику принятия политических решений. Символично, что в этой связи линия Роршаха оказывается губительной для персонажа, персонаж погибает, не смирившись с тем самым компромиссом. Однако его в некоторой степени можно назвать центральным персонажем, через которого и с позиции которого автор описывает мир. Можно сказать, что в данном случае борьба с политическим предлагается как единственная достойная модель политического поведения, даже если она является губительной для отдельной личности.

Не менее провокационной становится сюжетная линия Бэтмена в комиксе «Супермен: Красный сын»¹. Комикс предлагает читателю взгляд на альтернативную историю второй половины XX в. Супермен, пришелец с планеты Криптон, который обладает недостижимыми сверхспособностями, становится не американским супергероем, а преемником Иосифа Сталина и позже генеральным секретарем ЦК КПСС. В этой конфигурации Бэтмен избирает роль политического террориста, мстящего за смерть родителей, погибших в трудовом лагере. Идеологический контекст комикса связан с рефлексией холодной войны и размышлением о том, что в видении авторов даже сверхлюди не могли бы превратить советскую систему в достойную, согласно их собственному мнению. Практический же контекст комикса скорее эстетический, поскольку в 2001 г., во время выхода комикса, начинается новая волна интереса к супергероике. Интенциональный аспект может быть сформулирован следующим образом: насильственные действия против политического могут быть оправданы тогда, когда политическое является источником зла. Такая интерпретация в значительной степени завязана на личном прочтении этических норм. Контекстуально в аспекте политической социализации такая конфигурация говорит о том, что политическое не всегда выступает источником блага. Более того, в авторском прочтении месть политиче-

¹ Millar M. Superman – Red Son. DC Comics. – 2004. – 168 p.

скому за причинение разрушения есть также относительно радикальный, но допустимый вариант в случае непоправимого ущерба.

В таком измерении «Противостояние политическому» как модель политического поведения направлена на критическое осмысление роли политических институтов в жизни общества. В радикальных случаях постулируется необходимость избавления от политического как такового. В отдельных ситуациях признается право человека на защиту от политического (что явно контрастирует со сценариями защиты политического в модели «Сотрудничество с политическим»). Таким образом, эта модель способствует расширению представлений о политическом как об опциональном элементе общественных отношений. Отметим, однако, что чаще всего конфликт с политическим выливается во взаимное применение насилия, о чем также свидетельствуют приведенные нами примеры.

Наконец, «Игнорирование политического» представляет собой принципиально особую модель политического поведения, которая отрицает собственную политическую природу. В общем она представляет из себя заявление о том, что политическое как такое вообще не заслуживает внимания. При этом если «Противостояние политическому» завязано на конфликте, то «Игнорирование политического» предполагает ненужность конфликта в связи с его незначимостью. Наиболее ярким примером избегания политического становится поведение Доктора Манхэттена, персонажа уже упоминавшегося нами комикса «Хранители» [см. сн. 4]. Соответственно, практический и политический контексты будут совпадать с ситуацией Роршаха, однако мы увидим альтернативную формулу взаимодействия с политическим. Если Роршах стремится доказать значимость личных принципов, то для Доктор Манхэттена этих принципов не существуют. Будучи существом, получившим в ходе инцидента возможность манипулировать пространством и временем, Доктор Манхэттен ведет свою деятельность в рамках понятного лишь ему вселенского замысла. Причем важно отметить, что политическое в виде государства рассчитывает на использование Доктора Манхэттена, что в какой-то момент совпадает с его планами. Однако с потерей интереса к политическому у государства не остается возможностей поддерживать с персонажем диалог. Политическое и вообще человеческое, ввиду его уровня восприятия реальности и доступных знаний, ему в

целом чуждо. Таким образом, избегание политического возможно тогда, когда человек достигает такого уровня познаний о мире, что политическое перестает быть значимым. Однако автор демонстрирует, что с потерей политического участия теряется и человеческое. Исходя из этого авторская интенция предлагает нам заявление о том, что лишь тот, кто перестал воспринимать себя как человек, может полностью игнорировать политическое. Потому такая модель политического поведения оказывается недоступна читателю, а игнорирование политического приравнивается к расчеловечиванию на внутреннем уровне.

Концептуально «Избегание политического» видится как основная модель поведения персонажей серии комиксов «Стражи галактики»¹ 2008 г. Сюжет посвящен команде героев, ведущих свою деятельность без привязки к каким-либо властным институтам, руководствующихся своими представлениями о социальном благе. В данном случае политическое как таковое не интересует их в принципе, поскольку их деятельность не требует встречи с политическими институтами. Контакт возможен, но он вновь оказывается вне поля стратегических интересов персонажей. Можно сказать, что сюжет представляет параллельное существование личного и политического, однако никак не привязывает действие к практическому или же идеологическому контексту. Собственно, во многом из-за отсутствия этой самой практической ориентации комикс представляет игнорирование политического как фантастического и мало связанного с потенциальными моделями политического поведения.

«Игнорирование политического» как модель политического поведения оказывается той гипотетической версией взаимодействия с политическим, которая возможна лишь в рамках фантастических сюжетов. Будучи частью человеческого сообщества, индивид так или иначе вступает в контакт с политическим. Избежать этого контакта может лишь тот, кто не является человеком в общественно-политическом смысле этого слова. Соответственно тот, кто не прошел политическую социализацию или кому она не требуется как таковая.

¹ Абнетт Д., Лэннинг Э. Стражи Галактики. Том 1. – М.: Jellyfish Jam, 2017. – 296 с.

Таблица 1

**Модели политического поведения персонажей комиксов
как ресурс политической социализации в оптике
контекстуального анализа**

Комикс	Модель политического поведения	Что хотел сказать автор, создавая и публикуя свой текст?	Практический контекст	Идеологический контекст	Соотношение мысли и политического действия
1	2	3	4	5	6
Spidey Meets the President [«Человек-паук встречается президентом»] (2009)	Сотрудничество с политическим (Человек-паук)	Защита значимого национального политика от внешней угрозы является правильным и достойным политическим действием. Обладающий силой должно использовать ее для защиты политического	Инаугурация избранного президента США	Поддержка избранного президента США Барака Обамы	Знание биографических особенностей политиков позволяет в критический момент совершить верное политическое действие
Ten Nights of The Beast [«Десять ночей зверя»] (1988)	Сотрудничество с политическим (Бэтмен)	Нарушение законов и совершение кажущихся неправомерными действий допустимо тогда, когда итогом таких действий становится защита политического от внешней угрозы	Практика политических убийств и покушений на президентов в США	Холодная война и идеологическое противостояние с СССР	Обладающий силой вигилант обладает правом вне согласования с политическими институтами определять благо для политического и исходя из этого совершать политические действия
The Boys [«Пацаны»] (2006–20112)	Сотрудничество с политическим (Малыш Хьюи)	Нарушение законов и использование насилия в интересах государства является неизбежным, но не положительным форматом политического действия	Критика супергероики как жанра и формы культурного мышления	Увеличение роли американского государства и спецслужб в борьбе с внешними и внутренними угрозами	Если достижение достойной и правильной с позиции общественной морали мешают законы, обращение к сфере политического позволит найти покровителя, способного устранить препятствия такого рода

Продолжение таблицы 1

1	2	3	4	5	6
The Watchmen [«Хранители»] (1986–1987)	Противодействие политическому (Роршах)	Отставание личных принципов в конфликте с политическим является достойным поведением во взаимодействии с современным государством	Расхождение общественных и государственных интересов	Холодная война и идеологическое противостояние с СССР	Личность обязана противостоять давлению со стороны политического. Если политическое становится угрозой, оно подлежит устранению через насилие в его сторону
Superman: Red Son [«Супермен: Красный сын»] (2003)	Противодействие политическому (Бэтмен)	Месть политическому за причиненный ущерб является вынужденным, но одновременно трагическим способом взаимодействия с политическим	Роль личности в изменении политической системы государства	Рефлексия холодной войны в США	Если политическое наносит личному непоправимый ущерб, насилие в его адрес является оправданным
The Watchmen [«Хранители»] (1986–1987)	Игнорирование политического (Доктор Манхэттен)	Политическое может быть проигнорировано только тем, кто считает себя нечеловеком	Расхождение общественных и государственных интересов	Холодная война и идеологическое противостояние с СССР	Политическое является незначительным при переходе на качественно иной уровень восприятия реальности. Однако с потерей политического теряется и человеческое как таковое
Guardians of the Galaxy [«Стражи Галактики»] (2008)	Игнорирование политического (Стражи Галактики)	Игнорирование политического доступно в той ситуации, которая может быть лишь воображаемой	–	–	Политическое является неотъемлемой частью общества. Для того чтобы представить отказ от него, требуется представить вымышленную фантастическую ситуацию

Выводы

Рассмотренная нами диверсификация моделей политического поведения в печатных комиксах позволяет сказать, что современное графическое повествование предлагает достаточно разнообразный спектр образов взаимодействия с политическим. Важно отметить, что так или иначе это взаимодействие репрезентуется как необходимое. Его наполнение может быть различным, однако вариант с избеганием политического в любом случае является фантастическим вариантом, очевидно недоступным читателю.

Следует подчеркнуть, что сюжеты комиксов обладают крайне высоким уровнем метафоризма и концентрируются вокруг ярких образов персонажей. Это позволяет сделать случаи взаимодействия с политическим наиболее острыми и выраженными, что дает авторам возможность раскрыть их модель политического поведения и при помощи инструментария комикса дать им авторскую оценку. Рассмотрение комикса как текста направляет нас на определение авторской интенции, связанной с окружающим его общественно-политическим контекстом. Такое рассмотрение заметно усиливает связь между авторской интенцией и ее интерпретациями за пределами непосредственно текста.

Создаваемые образы политического поведения включают в себя как дискурсивные стратегии персонажей, так и непосредственно их действия, отображаемые визуально. Контекстуальное изучение этого комплекса позволяет увидеть соотношение между словом и действием, что в дальнейшем заметно расширяет возможности интерпретации комиксов как ресурса политической социализации. В общем через персонажей формируются общие рамки возможностей взаимодействия с политическим: от повседневного до экстремального. Они (персонажи) одновременно становятся и авторским объектом для собственных политических высказываний и оценок. Эти образы могут быть восприняты как образцы и модели поведения (как позитивные, так и негативные), а увлечение тем или иным персонажем может сделать его авторитетным в глазах аудитории. В дальнейшем возможен перенос качеств персонажа на его поступки: «То, что сделал Человек-паук (положительный персонаж), есть априори верное действие». Такая логика может распространяться и на политическое поведение обозначенных персонажей.

Нам представляется значимым выделить тот факт, что комиксы могут выступать одним из источников знакомства с моделями политического поведения. Нельзя сказать об ограниченности или игнорировании комикс-культурой этой темы. Рассмотренные нами примеры показывают, что комикс всегда создается внутри своего исторического и политического времени, контекстуальный подход позволяет конкретизировать те смыслы, которые были актуальными для автора в момент создания и публикации текста-комикса. Тем не менее представленные в них модели поведения даже вне своего контекста оказываются понятным набором посланий о том, как возможно взаимодействовать с политическим и как политическое будет на это реагировать. Экспрессивность комикса и его художественные аспекты позволяют усилить эффект передачи сообщения. Этот вопрос, впрочем, требует дальнейших исследований за пределами рассматриваемой нами проблематики.

A.A. Atamanenko*

**Political behavior images of superhero comics' characters
as a source for perception of the political**

Abstract. The article examines the images of interaction with the political sphere in case of superhero comics, which can be perceived in the process of political socialization. Works of art in general and comics in particular are considered as a source of images that influence the audience's perception of possible models for the implementation of their own political behavior. Several possible scenarios of how the authors present the reader with the possibility of interacting with the political realm through the political behavior of their characters are analyzed. As a result, "Cooperation with the political", "Opposition to the political" and "Ignoring the political" are highlighted as the main options for constructing the plot structure of the political behavior of a comics character. These structures affect both the discursive strategies of the characters and the direct correlation of words and actions. With the help of contextual analysis, examples that affect each of the main options for the implementation of the plot in terms of ideas about the political are considered. Based on the results of the review, the authors assume the necessity and inevitability of interaction with the political. The content of this interaction varies depending on the practical and ideological context in which the work was created, but the political as an element of the surrounding world remains inevitable. Scenarios in which interaction with the political is not necessary involve the character's renunciation of his humanity, which indicates the inextricable connection

* **Atamanenko Artemiy**, INION; Lomonosov Moscow state university (Moscow, Russia), e-mail: aaatamanenko@mail.ru

between the human and the political. The high degree of metaphorical nature of the comics as a political narrative is noted, as well as the active use of simplified, but bright and accented images to form a message based on the author's intention.

Keywords: political socialization; comics culture; political behavior; political image; intellectual history; contextual analysis.

For citation: Atamanenko A.A. Political behavior images of superhero comics' characters as a source for perception of the political. *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 262–285. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.11>

References

- Bateman J. A. *Multimodality and Genre: A Foundation for the Systematic Analysis of Multimodal Documents*. New York: Palgrave Macmillan, 2008, 331 p.
- Di Paolo M. *War, politics and superheroes. Ethics and propaganda in comics and film*. Jefferson, North Carolina, London: McFarland & Company, Inc. Publishers, 2011, 343 p.
- Dmitrieva D. *The age of superheroes. History, theory, ideology of the American comics*. Moscow: Izoteka, 2015, 235 p. (In Russ.)
- Dubovitskaya M. A. American Graphic Novel: Multimodality and Identity. *Nauchnyi dialog*. 2022, Vol. 11, N 3, P. 228–246. DOI: <https://doi.org/10.24224/2227-1295-2022-11-3-228-246> (In Russ.).
- Hesmondhalgh D. *The cultural industries*. Moscow: Publishing House of Higher School of Economics, 2020, 456 p. (In Russ.)
- Kress G., Van Leeuwen T. *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Oxford: The United State: Oxford University Press, 2001, 162 p.
- Kuznetsov I.I., Kulikova E.V., Petrova I.V. Mass culture as a symbolic environment of the younger generation political socialization. *Outlines of global transformations: politics, economics, law*. 2022, Vol. 15, N 5, P. 68–88. DOI: <https://doi.org/10.31249/kgf/2022.05.04> (In Russ.)
- McCloud S. *Understanding comics. The invisible art*. Moscow: White Apple, 2016, 222 p. (In Russ.)
- Reisigl M., Wodak R. *Discourse and discrimination*. London: Routledge, 2001, 298 p.
- Rodkin P. *Cinemapolitics. 13 Essays on modern cinema hermeneutics*. Moscow: Coincidence, 2018, 184 p. (In Russ.)
- Shabrov O.F. The concept of political. *Vlast'*. 2016, N 9, P. 51–61. (In Russ.)
- Skinner Q. Meaning and understanding in the history of ideas. In: Antashev T., Velizhev M. (eds.) *Cambridge school. Theory and practice of intellectual history*. Moscow: New Literary Review, 2023, P. 53–123. (In Russ.)
- Sogomonyan V. *Politics as a plot. The dramaturgy of modern political campaigns*. Moscow: Alpina Pro, 2022, 138 p. (In Russ.)
- Tally J.H. The pen is a mighty sword: Quentin Skinner's analysis of politics. In: Atnashev T., Velizhev M. (eds.) *Cambridge school. Theory and practice of intellectual history*. Moscow: New Literary Review, 2023, P. 218–248. (In Russ.)

- Tsyrukun N. *The universe of superheroes. History and mythology of the American comics-based cinema*. Moscow: Cabinet Scientist, 2020, 320 p. (In Russ.)
- Wandtke T. *The meaning of superhero comic books*. Jefferson, North Carolina, London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012, 271 p.
- Watmore R. *What is intellectual history?* Moscow: New Literary Review, 2020, 200 p. (In Russ.)
- Worcester K. Comics, comics studies and political science. *International political science review*. 2017, Vol. 38, N 5, P. 690–700. DOI: <https://doi.org/10.1177/0192512116667631>

Литература на русском языке

- Дмитриева Д. Век Супергероев. История, теория, идеология американского комикса. – М.: Изотека, 2015. – 235 с.
- Дубовицкая М. А. Американский графический роман: мультимодальность и идентичность // Научный диалог. – 2022. – Т. 11, № 3. – С. 228–246. – DOI: <https://doi.org/10.24224/2227-1295-2022-11-3-228-246>
- Кузнецов И.И., Куликова Е.В., Петрова Ю.Д. Массовая культура как среда политической социализации // Контуры глобальных трансформаций: политика, экономика, право. – 2022. – Т. 15, № 5. – С. 68–88. – DOI: <https://doi.org/10.31249/kgf/2022.05.04>
- МакКлауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. – М.: Белое яблоко, 2016. – 222 с.
- Родькин П. Кинополитики. 13 опытов по герменевтике современного кинематографа. – М.: Совпадение, 2018. – 184 с.
- Скиннер К. Значение и понимание в истории идей // Атнашев Т., Велижев М. (сост.) Кембриджская школа. Теория и практика интеллектуальной истории. – М.: Новое литературное обозрение, 2023. – С. 53–122.
- Согомонян В. Политика как сюжет. Драматургия современных предвыборных кампаний. – М.: Альпина PRO, 2022. – 136 с.
- Талли Д. Перо – могучее оружие: Квентин Скиннер анализирует политику // Атнашев Т., Велижев М. (сост.) Кембриджская школа. Теория и практика интеллектуальной истории – М.: Новое литературное обозрение, 2023. – С. 218–248.
- Уотмор Р. Что такое интеллектуальная история? – М.: Новое литературное обозрение, 2022. – 200 с.
- Хезмондали Д. Культурные индустрии. – М.: Издательство Высшей школы экономики, 2020. – 456 с.
- Цыркун Н. Вселенная супергероев. История и мифология американского кинокомикса. – М.: Кабинетный ученый, 2020. – 320 с.
- Шабров О.Ф. Понятие политического. Возможна ли политическая наука? // Власть. – 2016. – № 9. – С. 51–61.

С.А. ГАСПАРЯН*
ДИФФЕРЕНЦИАЦИИ ИДЕОЛОГИЙ
В ПОЛИТИЧЕСКОМ ПОЛЕ США:
РЕКОНСТРУКЦИЯ НА ОСНОВЕ МОДЕЛИ
К. МАНГЕЙМА

Аннотация. В статье с позиций теории К. Мангейма рассматривается динамика политических идеологий в США в период с 2000 г. по настоящее время. В модели Мангейма акцентируется диалектический характер взаимоотношения идеологий, подразумевающий, что все основные идеологические картины действительности выстраиваются как взаимозависимые противоположения, и политические идеологии фактически складываются как различные комбинации выборов между наборами противопоставленных представлений: управление против политики, «рациональная» политика против «волевой», возможность выбора против детерминированности, статичность против преобразования. Важным моментом подхода Мангейма, отличающим ее от марксистского понимания идеологии, выступает то, что она допускает возможность стабилизации идеологического спектра при либеральном политическом режиме без его схлопывания в диктатуру – неизбежное развитие событий с марксистской точки зрения. В пользу приложения мангеймовской модели к идеологической палитре современной американской политики можно привести два аргумента. Во-первых, она способна дать новый уровень понимания политического конфликта в США с точки зрения взаимосвязанности образующих его идейных позиций, и, в частности, продемонстрировать взаимосвязь между усилением американского националистического движения и ростом социалистического. Во-вторых, эта попытка позволяет оценить выдвинутую Мангеймом диалектическую модель с точки зрения ее применимости в отрыве от исторических обстоятельств, в которых она сложилась. И по итогам иссле-

* Гаспарян Симон Ашотович, преподаватель кафедры английского языка № 6, Московский государственный институт международных отношений (университет) Министерства иностранных дел Российской Федерации (Москва, Россия), e-mail: s.gasparian@my.mgimo.ru

дования можно отметить, что мангеймовская модель фактически предсказывает основные линии напряжения – те, которые возникают между современными американскими либералами и консерваторами (конституционные реформы против неприкосновенности конституции), умеренными республиканцами и радикальными трампистами (сохранение против активного реформирования), умеренными демократами и социалистическим крылом демпартии (сохранение спектра различных взглядов против однонаправленных преобразований).

Ключевые слова: идеология; К. Мангейм; Республиканская партия США; Демократическая партия США; радикализация; либерализм; консерватизм.

Для цитирования: Гаспарян С.А. Дифференциации идеологий в политическом поле США: реконструкция на основе модели К. Мангейма // Политическая наука. – 2024. – № 4. – С. 286–308. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.12>

Есть основания утверждать, что «идеология» – понятие, плохо сочетающееся с представлением о демократическом устройстве. По сути дела, в нем заложен смысл, не совместимый с рациональной дискуссией, на которой, собственно, должна основываться представительная демократия. Если идеология – это цельное мировоззрение, то она заведомо исключает рациональное отношение к альтернативным точкам зрения: признание их обоснованности сразу же ставит под сомнение состоятельность идеологии как целого, что, по сути, подразумевает прекращение ее полноценного действия. В принципе, в этом заключалась одна из главных причин, по которой К. Маркс и Ф. Энгельс, заложившие основу современных представлений об идеологии, считали неизбежной насильственную политическую борьбу – разрешить противоречия между двумя классами, руководствующимися разными мировоззрениями, с помощью политических процедур, невозможно [Маркс, Энгельс, 1955, с. 36–49].

В этом смысле показательно, что за вторую половину XX в. конец идеологии в США провозглашался трижды [Talshir, 2006]. Символичным образом эти моменты совпадали с очередными изданиями книги Дэниела Белла с соответствующим названием «Конец идеологии». Ее первая публикация состоялась в 1960 г., и посвящена она была, как представлялось автору, исчезновению классового общества в Америке, сопровождавшемуся размыванием интереса американцев к традиционным идеологическим учениям [Bell, 1960]. Повторное издание книги «с новым послесловием автора» пришлось на период, когда на слуху был «конец политики» – переход от мобилизационных политических процессов к решению

частных вопросов общественного управления [Bell, 1988]. И, наконец, издание, дополненное очерком «Возрождение истории в новом столетии», появилось в 1990-е годы, на пике популярности идей о «конце истории» – достижении западным обществом консенсуса об оптимальном – демократическом и рыночном – устройстве, завершившем процесс политического развития [Bell, 2000]. Все три момента попадали на периоды благоприятной для США экономической ситуации и общего оптимизма. Эти моменты разделяют промежутки времени, на которые приходились основные американские кризисы второй половины XX в. – Вьетнамская война и движение за гражданские права в конце 1960-х годов, нефтяной кризис и стагфляция в конце 1970-х годов. Оба кризиса сопровождались подъемом идеологических движений – левого неомарксистского в 60-х, правого неолиберального в 70-х.

Как кризисный характеризуется и нынешний период – в этом американские комментаторы практически единогласны. И здесь на первый план вновь вышло идеологическое движение неомарксистского толка, известное – в основном благодаря его критикам, использующим это название иронически, – как движение «пробужденных» (woke). «Пробужденные» сталкиваются с сильным противодействием со стороны правого политического фланга, и на протяжении последних двух десятилетий политическая борьба становилась все более напряженной, до такой степени, что некоторые наблюдатели характеризуют ее как «холодную гражданскую войну» [Codevilla, 2017]. Эта борьба ведется, в том числе, и в идеологическом поле, представляя собой столкновение цельных и, по сути, взаимоисключающих мировоззрений. Нарастая, такое противостояние все сильнее сокращает потенциальные возможности компромиссов между участниками политического процесса – процесс, характеризующийся в политологической литературе как поляризация.

Методология исследования

Данный процесс может рассматриваться с разных позиций. В качестве объяснения могут приниматься экономические схемы, как в случае, когда в качестве основной причины выделяется рост неравенства [McCarty et al., 2016], социальные, которые выводят

на первый план демографию и иммиграцию [Darmofal, Strickler, 2019], или же психологические – основанные на внутренне свойственных человеку тенденциях формирования предпочтений [Johnston et al., 2017], однако в этой литературе редко рассматривается интеллектуальная логика поляризации. За фокусом остаются взаимосвязи и взаимная обусловленность противостоящих идейных позиций.

В свою очередь, в современных исследованиях идеологий главная линия заключается в прослеживании генезиса идеологических учений из политической философии – эта линия выступает преимущественно в качестве ответвления интеллектуальной истории, как характеризует ее известный исследователь идеологий М. Фриден [Freeden, 2022]. Проблеме взаимообусловленности идеологий в том виде, как они существуют в современном политическом контексте, уделяется здесь заметно меньше внимания.

Однако именно такой подход был главным для Карла Мангейма, которого Фриден называет среди своих главных предшественников [Freeden, 1996, p. 25–27]. Подход же Мангейма отличается сочетанием, с одной стороны, диалектического метода, в рамках которого каждая новая позиция в классификации политических идеологий выводится из ее понимания как ответа на существовавшие ранее идеологические позиции, с другой – исторического анализа формирования идеологий как отражения социальных конфликтов, разворачивающихся в конкретную эпоху.

Методология такого анализа была подробно изложена в основополагающей работе Мангейма «Идеология и утопия», ставшей в значительной степени откликом на политическую конфигурацию веймарской Германии. В настоящей же статье предлагается попытка применить схему Мангейма к политической истории США первой четверти XXI в. В пользу такой попытки можно привести два аргумента.

Во-первых, она способна дать новый уровень понимания политического конфликта в США с точки зрения взаимосвязанности образующих его идейных позиций.

Во-вторых, эта попытка позволяет оценить выдвинутую Мангеймом диалектическую модель с точки зрения ее применимости в отрыве от исторических обстоятельств, в которых она сложилась. Здесь важно отметить, что Мангейм делал в своем исследовании акцент на разборе социальных условий появления

идеологий и ни в коей мере не утверждал универсального характера сложившейся на этой основе модели. Однако широкий спектр проводимых им исторических аналогий указывает на то, что схема «ветвления» идеологических учений может оказаться если и не универсальной, то, по крайней мере, имеющей тенденцию к повторению в схожих условиях. И при всем различии контекстов Германии 1920-х и современных США все же можно выделить черты, позволяющие провести между ними аналогию: это общества с демократическими режимами, стесненные в свободе принятия решений гигантским внешним долгом и переживающие поляризацию своего политического поля, с которым власть пытается справиться, не прибегая к открыто авторитарным методам. Конечно, эта аналогия не может служить основанием для прогноза в отношении того, как будет развиваться ситуация, но в то же время на ее основе можно оценить, насколько выделенная Мангеймом схема применима к процессу «поляризации» демократических обществ в условиях экономического давления.

В целом можно сказать, что настоящее исследование следует предложенной Мангеймом «дисциплине социологической диагностики времени». Эта дисциплина была целью, к которой, как пишет Мангейм, «мы и стремились... когда пытались показать, как понятие идеологии может быть использовано для диагноза современной стадии в развитии мышления, и когда в нашей типологии мы не просто противопоставляли отдельные случаи, а пытались выявить, как в последовательном изменении значения этого понятия (весьма, впрочем, симптоматичного) может быть в некотором срезе постигнуто состояние всего нашего бытия и мышления» [Мангейм, 1994 б, с. 82]. В этом свете исследовательский вопрос настоящей работы можно сформулировать следующим образом: каков вклад внутренне присущего идеологическому полю конфликтов в нарастании политической поляризации в современных США?

Преимущество любого современного исследователя американской политической жизни – в изобилии публикаций, как позволяющих детально отслеживать события, так и предлагающих обобщающий взгляд на текущие процессы. Настоящее исследование в значительной мере опирается на круг публикаций последних лет, которые претендуют на обобщения, сделанные фактически в реальном времени, и при этом привлечшие широкое внимание

читающей публики. В библиографии содержится частичный перечень использованных работ, который составлен таким образом, чтобы отразить плюрализм взглядов американских авторов на текущую политику: ряд из них можно отнести к консервативному сегменту политического поля [Groseclose, 2011; Horowitz, 2022; Levin, 2021], ряд – к либеральному [Klein, 2020; West, 2019; McCarty et al., 2019], ряд представляет относительно нейтральный взгляд [Gerstle, 2022; Lee, 2016; Merrill et al., 2024], хотя последняя группа все же тяготеет к левой политической позиции – нельзя не заметить, что поляризация, о которой пишут эти авторы, не обошла стороной и их самих.

Модель взаимообусловленности идеологий

Выстраивая свою модель «ветвления» идеологий, Мангейм принимает в качестве исходной точки «бюрократический консерватизм», в основе которого лежит «стремление преобразовать проблемы политики в проблемы теории управления» и таким образом «сделать вид, будто продолжает развиваться одна основополагающая система» [Мангейм, 1994 б, с. 102–103]. Это естественное мировоззрение для государственного аппарата, который видит в любом существенном реформировании угрозу и нацелен на поддержание статус-кво.

Такому статичному консерватизму противопоставляется «исторический консерватизм» – мировоззрение «политических групп, традиционно занимающих господствующее положение, но не связанных с бюрократическим административным аппаратом» [Мангейм, 1994 б, с. 105]. Основу этого круга составляют аристократия и верхний слой буржуазной интеллигенции. Рациональности бюрократии они противопоставляют волю, воспитанную наследственным политическим статусом или же в ходе образования, благодаря погружению в историю. И если бюрократический консерватизм стремится свести политику к управлению, то исторический, прямо наоборот, считает, что управление и есть непрерывная политическая борьба, и определяющую роль в нем должны играть те, кто наилучшим образом подготовлен к этому нескончаемому конфликту.

Если исторический консерватизм разделяет управление и политику как рациональное и иррациональное и при этом выступает за примат иррационального, волевого, то либерально-демократическое мировоззрение продвигает прямо противоположный подход, стремясь рационализировать саму политику: «Его интеллигентизм проявляется в том, что оно пытается подчинить себе основанные на власти и иные иррациональные по своему характеру отношения, которые здесь господствуют, с помощью рассуждений, дискуссий и организаций, будто эти отношения уже рационализированы» [Мангейм, 1994 b, с. 106]. В этом выражается «крайний интеллигентизм» как характерная черта класса буржуазии – его цель «дискутирующее общество, где поиски истины шли теоретическим путем» [Мангейм, 1994 b, с. 107].

Социалистическое мировоззрение возникает из свойственной либеральному проблемы – исключить иррациональный момент из политического процесса оказывается невозможным. Собственно, именно для объяснения этой неустранимой иррациональности в марксистском учении и появляется представление об идеологии: столкновение мировоззрений не разрешается рациональным путем, так как разные классы видят действительность по-разному. Этот момент можно уяснить рационально, но преодолеть – только путем политической борьбы. Марксизм, таким образом, предлагает даже более интеллигентизированную политику, чем либерализм, но при этом принимает неизбежность конфликта. В этом заключается «теория поднимающегося класса» [Мангейм, 1994 b, с. 113], к которому могут быть отнесены все лишенные устойчивого общественного положения группы. Диалектический характер этой теории, предполагающий ее постоянные изменения в соответствии с новыми политическими конфигурациями, служит также и постоянному обновлению этой коалиции обделенных – как отмечает Мангейм: «...Марксистские пролетарские слои, достигнув успеха сразу же устраняют из теории диалектический элемент и начинают мыслить с помощью генерализирующего, устанавливающего общие законы метода либерализма и демократии; те же из них, кто по самому своему положению вынужден ждать революции, сохраняют верность диалектике» [там же, с. 115].

Пятая форма идеологии, выделяемая Мангеймом, фашизм, основывается на акцентировании момента постоянной работы по осмыслению политической ситуации и соответствующей реконфи-

гурации политических сил. Такое осмысление объединяет в себе две крайние точки зрения: с одной стороны, иррационализм, интуицию «вождя», действующего не на основе рационального знания истории, а наперекор ей, а с другой – «этот интуитивизм внезапно сочетается со стремлением буржуазии поздней стадии развития выявлять только общие законы» [Мангейм, 1994 b, с. 118]. Получается, что если либерализм выдвигает на первый план универсальную рациональность, то фашизм исходит из общечеловеческой иррациональности, которую тем не менее можно понять «технически». Таким образом фашизм отвечает на политическую эффективность диалектического мышления, способного последовательно адаптироваться под перемены. Он делает адаптацию самоцелью, фактически освобождаясь от необходимости быть последовательным. «Это – идеология путчистских групп, возглавляемых интеллектуалами, которые являясь аутсайдерами по отношению к слою либерально-буржуазных и социалистических вождей, используют для завоевания власти изменение конъюнктуры, постоянно возникающее в период преобразования современного общества» [Мангейм, 1994 b, с. 120].

Помимо этой градации Мангейм вводит в свою классификацию дополнительный уровень: выделенные мировоззрения в каждый отдельный исторический момент определенным образом сочетают в себе идеологический и утопический элементы. Под «утопичной ориентацией» Мангейм предлагает понимать ту, «которая, переходя в действие, частично или полностью взрывает существующий порядок вещей» [Мангейм, 1994 b, с. 164]. Отличие утопий от идеологий он характеризует следующим образом: «Каждая стадия исторического бытия обволакивалась представлениями, трансцендировавшими это бытие, однако до тех пор, пока они “органически” (т.е. не оказывая преобразующего воздействия) входили в картину мира, соответствующую данному периоду, они выступали не как утопии, а как идеологии» [Мангейм, 1994 b, с. 165]. Утопический же элемент придает мировоззрению такие черты, как «целостность», «напряженность» и «динамизм». Практическая политика, осуществляемая в парламенте и решающая частные задачи, плохо совместима с утопией, и чем ближе положение какого-либо движения к этому статусу, тем менее его мировоззрение утопично и тем более идеологично. Таким образом,

утопизм – черта главным образом внепарламентских движений, приобретающих характерные свойства религиозных сект.

Применительно к современной ему ситуации Мангейм выделяет три вида утопии: либеральный, консервативный и социалистический. Либеральный вариант заключается в утверждении «буржуазного идеала разума» и в требовании, что «разрыв между (несовершенным) естественным состоянием и идеей разума должен быть уничтожен» [Мангейм, 1994 b, с. 188]. Консервативная утопия возникает как ответ на либеральную: «Консервативная форма утопии, представление об идее, погруженной в действительность, может быть полностью понята лишь в свете ее борьбы с другими, существующими с ней, формами утопии. Ее непосредственным противником является либеральная, переведенная в рационалистическую сферу идея» [Мангейм, 1994 b, с. 197]. Рациональному идеалу консерватизм противопоставляет идею, выявленную в существующем, прошедшем проверку временем порядке вещей, и именно как такая идеализированная конструкция этот порядок приобретает утопический характер. В свою очередь, социалистическая утопия объединяет в себе либеральный рационализм и почитание истории, основанием которого в данном случае служит идея детерминизма: история не только дает надежные образцы, но и указывает путь развития, который рационально постижим. И именно эта черта предопределенности придает социалистическому течению его мотивирующую силу [Мангейм, 1994 b, с. 201–207].

Как пишет Мангейм: «Для осмысления любой исторической ситуации необходима определенная структура мышления, поднимающегося до уровня актуальной, реальной проблематики и способного охватить весь имеющийся в наличии противоречивый материал. И в этом случае все дело заключается в том, чтобы найти отодвинутую на нужное расстояние аксиоматическую отправную точку, всеобъемлющую позицию, необходимую для понимания ситуации в ее целостности» [Мангейм, 1994 b, с. 91]. И можно заметить, что его характеристика появления идеологий и утопий работает именно в качестве такой «аксиоматической отправной точки», применимость которой не ограничивается проведенным им самим исследованием. Метод Мангейма точно характеризует П. Брейнер: «Идеология и утопия Мангейма... оказывается... путем к обнаружению отношений идеологии к политике и, таким образом, она дает начало новому типу политической науки – полити-

ческой науки, которая может чертить и перечерчивать карты политической борьбы как соперничества идеологий, подвергающихся давлению динамичной реальности» [Breiner, 2013, p. 42].

Идеологический раскол в США

Важно отметить, что внутри мангеймовской схемы его собственная концепция очевидно относится к либеральной позиции: по сути дела, его схема может использоваться как план для конструирования либеральной идеологии таким образом, чтобы она могла охватить все интересы и прочертить путь к устойчивому развитию [Мангейм, 1994 а, с. 429–437]. В веймарской Германии, в которой Мангейм создавал свою теорию, либеральный проект потерпел крах, но тем не менее мангеймовский подход был воспринят в послевоенном западном мире как вариант устройства идеологического поля [Breiner, 2018], черты которого можно обнаружить в организации парламентских партий как в самой Германии, так и в США. Причем в послевоенных США рост благополучия и затухание политической борьбы создали впечатление перспективности такого нейтрализующего противоречия подхода: в стабильном обществе большинство элиты не заинтересовано в развитии идеологического конфликта, и поэтому он сохраняется лишь в тлеющем состоянии, что позволяет ограничить его рамками двухпартийной системы, объединенной консенсусом в отношении главных приоритетов развития.

Однако в настоящее время американская политика дает яркий пример углубляющегося идеологического раскола. Интерес к разворачивающемуся идеологическому конфликту в США усиливается вследствие того резонанса, который политические процессы в этой стране имеют по всему миру. С итогами американских выборов часто связывают различные варианты развития глобальных событий, не в последнюю очередь, политику НАТО, которая, по некоторым прогнозам, должна стать менее агрессивной в случае победы на президентских выборах 2024 г. республиканца или же удержать или даже усилить накал в случае победы кандидата от демократов.

При этом нужно заметить, что большая часть научного и журналистского сообщества явно предрасположена к поддержке

установившегося после 2020 г. режима Демократической партии и, как правило, занимает его сторону, когда речь заходит о выдвигаемых оппозицией обвинениях в злоупотреблениях: в попустительстве правонарушений в ходе выступлений движения Black lives matter лета 2019 г. при одновременном суровом преследовании участников демонстрации в Капитолии в январе 2021 г., в цензуре в СМИ в ходе выборов 2020 г., в давлении правоохранительных органов на политических оппонентов, в том числе на самого бывшего президента, и др. Главное оправдание подобным мерам они видят в том, что они необходимы, чтобы предотвратить возвращение Дональда Трампа к власти. Категорическое неприятие последнего со стороны интеллектуальных профессий вызвано не только тем, что он воспринимается как выразитель интересов радикально правых сил, но и его личной враждебностью по отношению к медиаистеблишменту. К тому же его намерения «осушить вашингтонское болото», «изничтожить глубинное государство» и другие подобные призывы имеют характер прямой угрозы устоявшейся социально-политической структуре, в которой исследователи, аналитики и публицисты занимают привилегированное положение. И, соответственно, они выступают как защитники этой структуры, склонные избегать характеристики разгорающегося конфликта как идеологического и описывать его как экономический или даже психологический, изображая усиление правого политического фланга как выражение фрустрации белых американцев, лишенных былых привилегий [Klein, 2020]. Непопулярность идеологической модели понятна: ее принятие сразу бы поставило под сомнение претензию интеллигенции на «объективность» собственной позиции.

В то же время об идеологии открыто говорят критики установившегося режима, но характерным образом они позиционируют себя как выразителей «здорового смысла», протестующих против «марксистской идеологии», на чем акцентируют внимание оппозиционно настроенные авторы [Levin, 2021]. Эти взгляды локализуются, главным образом, за пределами «мейнстрима» признанных научных изданий и основных СМИ в источниках, которые, хотя и могут располагать внушительной аудиторией (как, например, комментарии и интервью Такера Карлсона), оказываются на периферийных позициях по отношению к основной части медийного поля.

Модель Мангейма в реконструкции политического поля США

В отличие от сложившейся в настоящее время ситуации, политическая борьба в 1990-е годы, на которые пришлось восемь лет администрации Билла Клинтона, хотя и велась, порой, ожесточенно, не выглядела как идеологический конфликт. По наблюдениям историка Г. Герстла, в экономических программах, продвигаемых в этот период двумя американскими парламентскими партиями, нет принципиальных различий. И демократы, и республиканцы были нацелены на завоевание поддержки одной и той же группы – разросшегося среднего класса, а борьба разворачивалась либо вокруг частных вопросов, концентрирующих на себе внимание политически активной публики (обязательное медицинское страхование, условия осуществления аборт, процедура приобретения огнестрельного оружия и т.п.), или же в форме личностных атак – главное, чем запомнился президент Клинтон, это попытка оппозиции вынести ему импичмент из-за нарушений в ходе расследования его связи с практиканткой [Gerstle, 2022].

Однако идеологический мотив проявил себя уже в кампании Джорджа Буша-мл.: ее главный посыл заключался в том, что меры, нацеленные на улучшение образования, здравоохранения и социального страхования, за которые традиционно ратовали демократы, возможны и нужны, но должны проводиться на базе проверенных историей консервативных ценностей – позиция, которая продвигалась Бушем под названием «сочувствующего консерватизма». В этом просматривается характерный момент «трансцендирования» целей, на который указывает Мангейм, а саму бушевскую кампанию можно рассматривать как выступление «исторического консерватизма» против «либерализма», который на тот момент представлял вице-президент Ал Гор, олицетворявший возможность сохранить состояние дел, которое сложилось в благополучные для Америки 1990-е годы. Идеологический характер политики Буша стал еще более выраженным после теракта 11 сентября 2001 г., когда Америка приобрела явного врага в лице исламского фундаментализма, сторонники которого открыто заявляли о своем намерении обрушить американскую цивилизацию. Это способствовало кристаллизации понимания того, что именно американцы призваны защищать: современное индивидуалистическое общество, осно-

ванное на признании свобод личности, в том числе свободы совести, и в то же время христианские основы этого общества, понятные и близкие большинству американцев. Идея сохранения и повсеместного распространения этой конструкции стала центральной для элитарного движения неоконсерваторов, приобретших определяющее влияние во внешней политике США. По своей социальной подоплеке эта позиция точно соответствовала консервативной идеологии в мангеймовском смысле, защищая привилегированное положение старой белой англосаксонской протестантской элиты и заявляя о неразрывной связи между ее убеждениями и благополучием американского общества.

Первый срок администрации Буша прошел в условиях доминирования внешнеполитической повестки: общество было консолидировано перед лицом внешнего врага и его внимание было сосредоточено на военных операциях – вначале в Афганистане, а затем в Ираке. Но уже во время выборов 2004 г. идеология Буша стала ставиться под сомнение. Его соперником со стороны Демократической партии выступил участник антивоенного движения 1960-х годов Джон Керри. Центром тяжести кампании Керри стала критика Иракской войны, в которой за быстрой победой над армией Ирака последовало военно-политическое фиаско американской администрации, оказавшейся не способной установить полноценный контроль над территорией страны. Однако одновременно в кампании Керри прозвучали положения, в дальнейшем составившие основу программы демократов: поощрение иммиграции и защита прав иммигрантов, расширение социальных, медицинских и образовательных обязательств федерального правительства, переход от защиты равных прав меньшинств к целенаправленному созданию условий для их социального продвижения, внешняя политика с опорой на международные многосторонние институты [Crotty, 2005]. Идеальной целью этой программы был мультикультурный справедливый и бесконфликтный мир, вера в возможность которого основывалась на представлении о том, что нарастающее культурное разнообразие следует расценивать как преимущество. Иначе говоря, здесь складывалась утопия, противостоящая консервативной идеологии.

Этот конфликт между «идеологией» и «утопией» начал накапливаться во время второго президентского срока Джорджа Буша-мл. Атака на идеологию, которую он олицетворял, приобрела характер

широкого общественного движения, в которую с энтузиазмом включились общественные организации, деятели культуры, науки и другие сообщества. Центральной идеей этого движения было то, что общество в целом должно признать интересы и специфические требования всех составляющих его групп – расовых, этнических, религиозных и др., а главное препятствие этому – доминирование той самой белой англосаксонской протестантской культуры, которая должна быть лишена привилегированного положения. Собственно, «культурные войны», которые давали о себе знать еще в 1990-е годы, теперь выходят на новый уровень [Schier, 2015].

Избрание в 2008 г. Барака Обамы было воспринято как победа этого движения. И хотя политику Обамы, заявленную в ходе его избирательной кампании, можно охарактеризовать как умеренную, символический вес его победы вызвал сильную реакцию, воплощенную в «Партии чаепития». Это движение, названное в честь «Бостонского чаепития» (уничтожения груза с чаем в Бостонском порту в 1773 г. в знак протеста против британского налогообложения), было типично традиционалистским по содержанию и радикальным – требующим немедленных преобразований – по характеру. Цель движения заключалась в возвращении к «золотому веку» Рейгана, который играл роль консервативной утопии и подразумевал сочетание доминант христианства в культуре, господства свободного рынка в экономике и опоры на собственные силы во внешней политике. Главной культурной фигурой этого движения стал телеведущий Глен Бек, исполнявший роль разгневанного проповедника, который обличает падение нравов и предвещает неизбежный крах, если не начнется исправление общества.

Интенсивное противодействие политике Обамы вызвало ответное усиление радикального блока в его администрации. Противостояние серьезно обострилось после того, как большинство в обеих палатах Конгресса захватили республиканцы, среди которых появились и представители «Партии чаепития», занявшиеся блокированием инициатив президента. Его администрация интерпретировала это движение как выразителя интересов группы, которой в силу демографических процессов не долго осталось быть большинством и которое предпринимает попытки воспрепятствовать появлению новой мультикультурной Америки, стоящей на принципах равенства всех групп и взаимного уважения (то, что критика называла «политкорректностью») [White, 2011]. В этой картине

приговор такой оппозиции уже вынесен самой историей, и ей следует смириться с неизбежностью, а не заниматься мелочным вредительством, как в случае с распространением слухов о том, что Обама родился за пределами территории США и по закону не имел права баллотироваться в президенты, – акция, активное участие в которой принимал Трамп.

Поражение на выборах 2012 г. республиканца Митта Ромни, несмотря на ослабленные позиции действующего президента, было воспринято как прямое подтверждение того, что демократы стоят на «правильной стороне истории». И под влиянием этой победы Обама на втором сроке уже в большей степени опирается на радикалов и, в частности, начинает открыто участвовать в «политике идентичностей», позиционируя себя уже не только как центрист, цвет кожи которого лишь свидетельствует о том, что расовые предубеждения остались в прошлом, но и как представитель «черной» Америки, который помнит о своем происхождении [Clegg, 2021].

В этот же период в лексиконе радикальных демократов все чаще встречается термин *equity*, который противопоставляется *equality*, примерно как «справедливость» «равенству» [Young, 1994]. Акцент делается на том, что отсутствие явной дискриминации против уязвимых групп, как, в частности, афроамериканцы, не означает ее исчезновения, так как угнетение на протяжении многих поколений ставит их в заведомо проигрышное положение. Иначе говоря, несправедливо требовать соперничества на равных между, с одной стороны, выходцами из классов, имевших возможность на протяжении двух с половиной веков аккумулировать капитал, и с другой – от группы, которая на протяжении большей части этого периода существовала в условиях рабства, затем подвергались сегрегации и лишь в 1960-е годы приобрела полноценный гражданский статус. Другой популярный термин из этого оборота – «системный расизм». Опять же указывается на то, что, несмотря на отсутствие признаков явного расизма, общество остается расистским, так как все его несущие структуры устроены таким образом, чтобы обеспечивать преимущества господствующего большинства: полиция более пристально следит за неблагополучными районами, в которых сконцентрированы афроамериканцы, суды чаще отправляют под арест подозреваемых по статьям, по которым чаще преследуются они же, и т.д. [Feagin, 2006] Понятно,

что слом «системного расизма» и утверждение «справедливости» возможны только при активном вмешательстве государства и при условии существенного увеличения государственных расходов, с чем напрямую связана социалистическая сторона мультикультурной утопии.

Кандидатом радикального крыла Демократической партии на выборах 2016 г. был открыто выступающий за социалистические преобразования сенатор Берни Сандерс. Но, несмотря на активную поддержку рядовых партийцев, он проиграл внутрипартийные выборы поддержанной аппаратом партии и ее основными спонсорами центристке Хиллари Клинтон. Республиканская партия, напротив, не смогла подавить собственных радикалов, развернувших свою борьбу против старшего поколения республиканцев не в партийном аппарате, а в публичном пространстве. Благодаря поддержке этой части правых стало возможным выдвижение кандидатуры Дональда Трампа. По республиканским меркам он представлял даже не радикалов, а маргиналов, крайних, – *fringe*, и в его победу мало кто верил. Бросавшаяся в глаза черта программы Трампа – ее эмоциональность. В основном он и его ближайшие соратники, в том числе руководитель его кампании на последнем этапе предвыборной гонки Стив Бэннон, апеллировали к нарастающему недовольству американцев политическим истеблишментом, на который возлагалась вина за неспособность запустить естественный и заслуженный в восприятии сторонников республиканской партии экономический подъем.

С предельной отчетливостью в этой кампании также проявилось издавна свойственное республиканцам недоверие к интеллектуалам. Американский интеллектуальный класс традиционно отличался заметным левым уклоном – показательна в этом смысле характеристика, данная Ричардом Никсоном Гарвардскому университету: «кремль на Чарльзе»¹, – подразумевавшая здания кампуса из красного кирпича, возвышающиеся над рекой. Связь между университетами и политикой левого толка, как указывали еще Т. Парсонс и Дж. Платт, закономерна: спрос на рационализаторские предложения, которые могут предложить ученые, формируют

¹ Currie D. “Kremlin on the Charles” No More? // The Washington Examiner. – 2023. – November 19. – Mode of access: <https://www.washingtonexaminer.com/weekly-standard/kremlin-on-the-charles-no-more> (accessed: 17.20.2024).

реформаторы, причем те, которые нацелены на расширение перераспределения и регулирования [Parsons, Platt, 1973]. Для консерваторов, даже если они выступают за реформы, теоретики представляют меньший интерес: реформирование в целях возвращения к уже известным образцам того или иного золотого века не дает такого интеллектуального размаха, который открывают планы преобразований, наподобие марксистских.

После избрания Трампа конфликт между политическими силами вышел на новый уровень, и интеллектуальный класс – творческие профессии, медиа, образование – оказался консолидированным на антитрампистской стороне. Эта консолидация явно повлияла на кристаллизацию идеологии левого крыла, аналогично тому, как подобные процессы описал Мангейм: «...Слой интеллектуалов, организованный в виде касты и монополизирующий право проповедовать, учить и создавать свою интерпретацию мира, обусловлен двумя социальными факторами. Чем в большей степени он становится выразителем некоего строго организованного коллектива (например, церкви), тем сильнее он склоняется в своем мышлении к “схоластике”. Задача этого слоя – придать догматически связывающую силу тем способам мышления, которые прежде были значимы только для определенной секты, и тем самым санкционировать онтологию и гносеологию, имплицитно содержащиеся в этих формах мышления» [Мангейм, 1994 б, с. 15].

Иррациональность, противопоставляемая Трампу и поддерживающим его христианам-фундаменталистам, рабочим американского «хартленда», а также узкой группе интеллектуалов-традиционалистов, начала стремительно догматизироваться именно по этой схеме. Наиболее характерными были призывы «верить науке» в период противовирусной кампании, которая также использовалась в целях политической борьбы. Это не прошло незамеченным консервативными комментаторами, которые точно подмечали, что «наука» по определению исключает «веру», так как предполагает открытое выдвижение доказательств и свободу их оспаривать. Заявления же в духе «наука на нашей стороне» – очевидная попытка подать спорные заявления как неоспоримые¹.

¹ Matthews M. Liberals: Which ‘science’ are we supposed to believe? // The Hill. – 2020. – June 06. – Mode of access: <https://thehill.com/opinion/healthcare/501464-liberals-which-science-are-we-supposed-to-believe/> (accessed: 01.03.2024).

И в целом «рациональная» оппозиция Трампу является такой главным образом по своему позиционированию, в то время как ее содержание демонстрирует явно утопические черты. Эта утопия опирается на такие постулаты, как, в частности, пластичность личности – «человек – чистый лист», что подразумевает практически полную зависимость индивидуального характера от общества, под влиянием которого он формируется, – картина, которая явно не стыкуется с представлениями соотношения врожденного и приобретенного в человеке, сформированными в современных психологии и генетике [Пинкер, 2021].

После победы на выборах 2020 г. умеренного демократа Джо Байдена политический спектр в США оказался фрагментирован ровно по тем линиям, которые были намечены Мангеймом. Старый политический истеблишмент, который бы предпочел сохранить существующее политическое устройство, разделен на либералов и консерваторов – демократы более либеральны в том смысле, что готовы к обсуждению реформ конституционного устройства, республиканцы консервативны в том, что считают, что существующая система должна оставаться неприкосновенной как лучшая из возможных моделей. При этом и та и другая партия внутренне расколоты. Разница между ними в том, что демократы демонстрируют больше готовности интегрировать радикалов в свои структуры, в то время как республиканский истеблишмент находится со своими радикалами в более остром противостоянии, свидетельством чему служат нехарактерные для американского парламентаризма сложности с избранием спикера Палаты представителей, возникшие в 2023 г. и вызванные именно внутрипартийным конфликтом.

Радикалы в обеих партиях достаточно точно соответствуют мангеймовскому описанию консервативного и социалистического утопизма. В первой роли выступает радикальное крыло республиканцев, ассоциирующееся с Трампом. Оно может быть охарактеризовано как националистическое – сам Трамп в своих выступлениях говорил о себе как о националисте¹, – или же как популистское – трампистов таким образом часто характеризуют их

¹ Forgey Q. Trump: 'I'm a nationalist'// Politico. – 2018. – October 22. – Mode of access: <https://www.politico.com/story/2018/10/22/trump-nationalist-926745> (accessed: 17.11.2023).

критики, но этим же наименованием пользовался, в частности, Бэннон, придавая этому термину положительный смысл: те, кто прислушиваются к голосу народа, – *populi* на латинском. Этот американский популизм имеет давнюю историю: «С колониальных времен негодование в адрес тех, кто обладал утонченностью, связями и высоким доходом, слилось с подозрительностью по поводу мотивов и методов бюрократии и послужило основой череды популистских восстаний против истеблишмента. Эту американскую разновидность популизма часто называют “джексонианством” в честь Эндрю Джексона, президента, который открыл путь энергии популистского движения в 1830-е» [Mead, 2011, p. 31]. В 2010-е годы выражением этого движения была упоминавшаяся уже Партия чаепития, и уже в этот период в нем появился выраженный утопический элемент – образ рейгановского золотого века. Этот элемент был воспринят Трампом и его последователями – именно на возвращение в рейгановскую эпоху указывает главный трамповский лозунг «Сделаем Америку снова великой». При этом характерной чертой этой группы является настороженное отношение к интеллектуальному классу, подверженному, как считают «популисты», марксистскому утопизму, под который подгоняются якобы рациональные обоснования необходимых реформ. В своих программах они предпочитают апеллировать характерным для консерваторов образом к силе традиции и ценностей, представляющихся им самоочевидными: честный труд против бюрократии, меритократия против «позитивной дискриминации», семья против «полиморфной сексуальности» и т.д. Аргументация такого рода приобретает дополнительную убедительность в силу попыток их противников продвигать программы, которые позиционируются как научно обоснованные, но при этом явно не выдерживающие проверок на состоятельность – признание «объективной» полигендерности, климатическая повестка и, не в последнюю очередь, меры по борьбе с пандемией COVID-19, оказавшиеся во многом ошибочными, но продвигавшимися, опять же, как строго научные [Berenson, 2021; McSwane, 2022].

Американские левые радикалы чаще всего обозначаются как социалисты, причем их критики справа подчеркивают марксистский характер продвигаемой ими утопии. Цель этого проекта – свободное общество максимального разнообразия, преимущество которого является высвобожденный таким образом творческий

потенциал – примерно в этом заключается «сила в разнообразии». Способ же реализовать этот проект – расширение перераспределения благ на основе равенства, в этом смысле «равенство результатов» должно заменить «равенство возможностей». Утопичность этого проекта проявляется в противоречии между целью и способом достижения: рост перераспределения предполагает значительное усиление государства, а значит, и его репрессивного характера, и каким образом можно будет перейти от этой модели к свободному обществу, остается непонятным. Тем не менее к этой позиции тяготеет подавляющее большинство американского интеллектуального класса.

Заключение

Как упоминалось выше, главным материалом для мангеймовской модели служила веймарская Германия, в итоге обрушившаяся в правую диктатуру. Мангейм не предсказывал такого развития событий, и смысл его работы был не в том, чтобы дать прогноз динамики конкретной политической ситуации, а в том, чтобы создать схему баланса интересов разных групп и тем самым улучшить понимание источников угроз либеральному политическому устройству. Но, учитывая, марксистские истоки мангеймовской теории, возникает вопрос, может ли такое понимание дифференциации идеологий помочь в том, чтобы воспрепятствовать логичному, по Марксу, развитию – в революционную диктатуру или реакцию. К тому же, как говорилось выше, в качестве пятой идеологической позиции Мангейм выделяет фашизм, представляющий собой, по сути, идейное обоснование оппортунизма, не признающего никаких ценностных ограничений. Появление в политическом поле современных США движения, открыто позиционирующего себя как фашистское, конечно, сложно представить – фашизм воспринимается как обозначение безусловного политического зла, – но, приходится отметить, что обвинения в фашизме стали типичной чертой полемического обмена между американскими правыми и левыми. Тем не менее США пока удастся сохранять основы либерального устройства, предоставляющего возможность выражения всех основных позиций по Мангейму, хотя это и сопровождается обострениями и призывами к радикальным

реформам и справа, и слева. Однако, то, что делает марксистский сценарий еще более правдоподобным, экономическая ситуация в США ухудшается: внешний долг растет, приближаясь к катастрофическим показателям даже с точки зрения его обслуживания, заявления о новых технологических революциях – «нанотехнологиях», «зеленом переходе» или «четвертом промышленном укладе» – каждый раз оборачиваются надуванием финансового пузыря, попытки экономической экспансии встречают все более ожесточенное сопротивление других центров силы. Несмотря на то что значительная часть политического истеблишмента США, по-видимому, действительно привержена идее баланса интересов и правления через рациональную дискуссию, сохранить ее в случае резкого ухудшения ситуации – наиболее реальной угрозой выступает раскручивание инфляционной спирали – и обострения противоречий между группами, выражению интересов которых служат мангеймовские позиции, вероятно, будет непросто.

S.A. Gasparyan*

**K. Mannheim's model for differentiation of ideologies
in reconstructing the field of U.S. politics**

Abstract. The article examines the dynamics of political ideologies in the United States from 2000 to the present from the perspective of K. Mannheim's theory. Mannheim's model emphasizes the dialectical nature of the relationship between ideologies, implying that all major ideological pictures of reality are constructed as interdependent oppositions: government versus politics, politics of rationality versus politics of volition, choice versus predetermination, stasis versus change. An important aspect of Mannheim's approach that distinguishes it from the Marxist understanding of ideology is that it allows for the possibility of stabilization of the ideological spectrum under a liberal political regime without its collapse into a dictatorship – an inevitable development from a Marxist perspective. Two arguments can be brought forward in favor of the application of Mannheim's model to the ideological palette of contemporary American politics. Firstly, it can give a new understanding of the political conflict in the United States from the point of view of the interconnectedness of the ideological positions, and in particular demonstrate the connections between the strengthening of the American nationalist movement with the growth of the socialist one? Secondly, this attempt allows us to evaluate the dialectical model put forward by Mannheim from the

* **Gasparyan Semen**, MGIMO University (Moscow, Russia), e-mail: s.gasparyan@my.mgimo.ru

point of view of its applicability in isolation from the historical circumstances in which it developed. And based on the results of the study, it can be noted that Mannheim's model predicts the main lines of tension – those that arise between modern American liberals and conservatives (constitutional reform versus the immutability of the constitution), moderate Republicans and radical Trumpists (conservation vs. active reform), moderate Democrats and the socialist wing of the Democratic Party (conservation of a spectrum of different views vs. unidirectional transformation). Mannheim's model also allows us to identify quite precisely the groups that serve as the main driving force of these currents: old elites for moderate conservatives, the new bourgeoisie for liberals, intellectuals for socialists, and marginalized groups for right-wing radical currents.

Keywords: ideology; K. Mannheim; Democratic Party of the U.S.; Republican Party of the U.S.; radicalization; liberalism; conservatism.

For citation: Gasparyan S.A. K. Mannheim's model for differentiation of ideologies in reconstructing the field of U.S. politics. *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 286–308. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.12>

References

- Bell D. *The end of ideology*. New York: Free Press, 1960, 416 p.
- Bell D. *The end of ideology. With a new afterword by the author*. Cambridge: Harvard University Press, 1988, 501 p.
- Bell D. *The end of ideology. With a new essay by the author: the resumption of history in the new century*. Cambridge: Harvard University Press, 2000, 540 p.
- Berenson A. *Pandemia: how coronavirus hysteria took over our government, rights, and lives*. Washington D.C.: Regnery, 2021, 464 p.
- Breiner P. Karl Mannheim and political ideology. In: *The Oxford handbook of political ideologies*. Oxford: Oxford University Press, 2013, P. 38–55.
- Breiner P. Karl Mannheim and the realism debate in political theory. In: Kettler D., Meja V. (eds.) *The anthem companion to Karl Mannheim*. London: Anthem Press, 2018, P. 51–72.
- Clegg C. *The black president*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2021, 672 p.
- Codevilla A. The cold civil war. *Claremont review of books*. 2017, N 2, P. 24–27.
- Crotty W. (ed.). *A defining moment: the presidential election of 2004*. New York: Routledge, 2005, 280 p.
- Darmofal D., Strickler R. *Demography, politics, and partisan polarization in the United States, 1828–2016*. Cham: Springer, 2019, 162 p.
- Feagin J. *Systemic racism. A theory of oppression*. New York: Routledge, 2006, 386 p.
- Freeden M. *Ideologies and political theory*. Oxford: Oxford University Press, 1996, 592 p.
- Freeden M. *Ideology studies: new advances and interpretations*. New York: Routledge, 2022, 208 p.
- Gerstle G. *The rise and fall of the neoliberal order*. Oxford: Oxford University Press, 2022, 432 p.
- Groseclose T. *Left turn: how liberal media bias distorts the American mind*. New York: Saint Martin's Griffin, 2011, 304 p.

- Horowitz D. *Final battle: the next election could be the last*. West Palm Beach: Humanix Books, 2022, 256 p.
- Johnston C., Lavine H., Federico C. *Open versus closed: personality, identity, and the politics of redistribution*. Cambridge: Cambridge University Press, 2017, 294 p.
- Klein E. *Why we're polarized*. New York: Avid Reader Press, 2020, 352 p.
- Lee F. *Insecure majorities*. Chicago: University of Chicago Press, 2016, 248 p.
- Levin M. *American marxism*. New York: Threshold Editions, 2021, 262 p.
- Mannheim K. Diagnosis of our time. In: Mannheim K. *Diagnosis of our time* Moscow: Юрист, 1994 a, P. 412–571. (In Russ.)
- Mannheim K. Ideology and utopia. In: Mannheim K. *Diagnosis of our time*. Moscow: Юрист, 1994 b, P. 7–276. (In Russ.)
- Marx K., Engles F. The German ideology. In: Marx K., Engles F. *Works*. Moscow: Gosudarstvennoe izdatel'stvo politicheskoi literatury, 1955, Vol. 3, P. 7–544. (In Russ.)
- McCarty N., Poole K., Rosenthal H. *Polarized America: the dance of ideology and unequal riches*. Cambridge: MIT Press, 2016, 280 p.
- McSwane D. *Pandemic Inc*. New York: One Signal Publishers, 2022, 336 p.
- Mead W.R. The tea party and American foreign policy: what populism means for globalism. *Foreign Affairs*. 2011, N 2, P. 28–44
- Merrill S., Grofman B., Brunell T. *How polarization begets polarization*. New York: Oxford University Press, 2024, 200 p.
- Parsons T., Platt G. *The American university*. Cambridge: Harvard University Press, 1973, 463 p.
- Pinker S. *The Blank slate*. Moscow: Alpina Non-Fiction, 2021, 608 p. (In Russ.)
- Schier S. *Panorama of a presidency: how George W. Bush acquired and spent his political capital*. New York: Routledge, 2015, 208 p.
- Talshir G. The phoenix of ideology. In: Talshir G., Humphrey M., Freedman M. (eds.) *Taking ideology seriously*. New York: Routledge, 2006, P. 14–35.
- West D. *Divided nation, divided politics*. Washington D.C.: Brookings Institution Press, 2019, 234 p.
- White J. Caught between hope and history: Obama, public opinion and the 2010 election. In: Schier S. (ed.). *Transforming America: Barack Obama in the White House*. Lanham: Rowan and Littlefield Publishers Inc., 2011, P. 77–102.
- Young H. *Equity: in theory and practice*. Princeton: Princeton University Press, 1994, 238 p.

Литература на русском языке

- Манхейм К. Диагноз нашего времени // Манхейм К. Диагноз нашего времени. – М.: Юрист, 1994 а. – С. 412–571.
- Манхейм К. Идеология и утопия // Манхейм К. Диагноз нашего времени. – М.: Юрист, 1994 б. – С. 7–276.
- Маркс К., Энгельс Ф. Немецкая идеология // Маркс К., Энгельс Ф. Сочинения. – Изд. 2. – М.: Государственное издательство политической литературы, 1955. – Т. 3. – С. 7–544.
- Пинкер С. Чистый лист. – М.: Альпина нон-фикшн, 2021. – 608 с.

Е.В. СЕМЕНЕЦ*
ГОСУДАРСТВЕННАЯ ПОЛИТИКА
ИДЕНТИЧНОСТИ РФ НА СОВРЕМЕННОМ ЭТАПЕ:
НОРМАТИВНЫЙ АСПЕКТ

Аннотация. В работе исследуется трансформация российской государственной политики идентичности в условиях современных вызовов. В ситуации глобальных геополитических изменений и угроз политической стабильности и суверенитету России со стороны группы недружественных государств актуализируется необходимость консолидации общества посредством реализации взвешенной политики идентичности. Теоретической основой работы выступают концепции секьюритизации и онтологической безопасности. В качестве эмпирического материала используются действующая и предыдущая редакции ключевых стратегических документов по вопросам внутренней и внешней политики, а также последние программные заявления президента России. Эти источники закрепляют нормативные основы и направления реализации политики идентичности в РФ, их рассмотрение позволяет определить элементы позитивного и негативного формирования общероссийской идентичности на современном этапе. Также на примере программных заявлений Президента РФ автор анализирует изменения в официальной риторике, связанные с национальной идентичностью. Основным методом исследования является количественный и качественный контент-анализ нормативно-правовых документов, позволяющий выделить ключевые категории и направления развития политики идентичности. В официальных политико-правовых документах акцентируется не только апелляция к идентичности, но и подчеркивается увеличение потенциальных угроз национальной безопасности, суверенитету, российским ценностям. В заключение работы делается вывод о растущей тен-

* Семенец Елена Владиславовна, аспирант, Санкт-Петербургский государственный университет (Санкт-Петербург, Россия), e-mail: semencz.lena@yandex.ru

Исследование проведено при финансовой поддержке ЭИСИ в рамках научно-исследовательского проекта № 123091200068-4 «Государственная политика идентичности в условиях современных геополитических вызовов»

© Семенец Е.В., 2024

DOI: 10.31249/poln/2024.04.13

денции к секьюритизации идентичности в России, что подчеркивает актуальность исследования с точки зрения национальной и мировой безопасности.

Ключевые слова: политика государства; политика конструирования идентичности; символическая политика; государственная идентичность; гражданская идентичность; геополитические вызовы.

Для цитирования: Семенец Е.В. Государственная политика идентичности РФ на современном этапе: нормативный аспект // Политическая наука. – 2024. – № 4. – С. 309–333. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.13>

Введение

Формирование и развитие государственной политики в сфере конструирования идентичности является одним из ключевых аспектов успешного функционирования государства [Паин, Федюнин 2018, с. 188]. На современном этапе появляется множество новых вызовов, в условиях которых трансформируется привычный порядок жизни государства и общества, что детерминирует изменения во внутренней политике. Политическая элита Российской Федерации артикулирует важность сохранения стабильности политической системы, «национального единства и целостности Российского государства» в ситуации глобальной турбулентности¹. Одним из механизмов, обеспечивающих общественную консолидацию и нивелирование потенциально возможных угроз, сопряженных с нарастанием социальной напряженности, является развитие общегражданской идентичности [Абрадова, 2022, с. 28]. Особую актуальность данный вопрос приобретает в условиях обострившегося в 2022 г. геополитического противостояния со странами Запада, содержащего аксиологическую компоненту. В рамках проводимого политического курса единство общества, защита традиционных ценностей рассматриваются как одна из основ сохранения государственного суверенитета².

¹ Владимир Путин принял участие в пленарной сессии юбилейного, XX заседания Международного дискуссионного клуба «Валдай» // Сайт Президента России. – 05.10.2023. – Режим доступа: <http://kremlin.ru/events/president/news/72444> (дата посещения: 22.11.2023).

²Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» // Официальный интернет-портал правовой информации. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202211090019?> (дата посещения: 22.11.2023).

На сегодняшний день в РФ политика в сфере формирования идентичности приобретает особый политико-правовой статус, о чем свидетельствуют нормативное закрепление как самой категории «идентичность» в Конституции, так и отражение соответствующих положений в основных стратегических и программных документах. В работе рассматривается содержание нормативных документов, формирующих систему государственной политики идентичности, для выявления основных векторов официальных дискурсивных практик в плоскости политики идентичности, а также их трансформации под влиянием геополитических вызовов.

Теоретическая рамка

Категория «политика идентичности», прочно вошедшая в политическую науку в конце прошлого столетия, на сегодняшний день получает активное развитие в работах как отечественных, так и зарубежных авторов.

Данный термин зачастую трактуется с позиции социального конструктивизма – как проводимый государством политический курс, направленный на формирование, корректирование и развитие общегражданской идентичности [Попова, 2019, с. 757–772]. О.Ю. Малинова отмечает, что политика идентичности выступает как составляющая символической политики и представляет собой декларацию определенных способов интерпретации социальной реальности политическими акторами [Малинова, 2010, с. 9]. Как следствие, национальная идентичность аккумулирует совокупность самоидентификационных установок, символов, образов, мест памяти и ценностей [Титов, 2022, с. 17].

Многие российские авторы отмечают значительную роль государства в формировании общегражданской идентичности [Абрадова, 2022; Общероссийская идентичность..., 2022]. Обладание значительным социальным и политическим капиталом, а также возможность истеблишмента транслировать определенные аксиологические нарративы через множество институциональных каналов – от системы образования и СМИ до правовой системы – позволяет государству определять доминирующие дискурсивные практики в сфере конструирования идентичности [Ачкасов, 2018, с. 19–26].

Следовательно, политику идентичности можно определить как целенаправленное конструирование идентичности элитами различных политических сообществ с использованием различных символов и маркеров [Kenny, 2004; Bernstein, 2005].

В российской политической науке можно отметить усиление интереса к изучению политики идентичности. Недавние работы затрагивают темы приоритетных направлений в политике конструирования национальной идентичности [Горлова, Зорин, 2023], прогнозирования развития национальной идентичности под влиянием различных вызовов [Титов, 2022], анализа результативности проводимой на данный момент политики в данной области [Цэрнэ, 2020; Гуцалов, 2023] и факторов, оказывающих влияние на нее [Гришин, 2020], а также влияния цифровизации и ценностных трансформаций на идентичность различных групп населения, в особенности на молодежь [Сургуладзе, 2022; Бугайчук, 2022].

Теоретической рамкой данной статьи выступают сочетание принципов социального конструктивизма в сфере формирования идентичности с теорией секьюритизации и онтологической безопасности.

Теория секьюритизации, предложенная О. Уэвером и разработанная им совместно с Б. Бузаном и Я. де Уильде [Buzan, Wæver, de Wilde, 1998], акцентирует внимание на обозначении проблемы безопасности посредством речевого акта. Согласно данной теории, секьюритизацией является в том числе субъективное восприятие объектом потенциальной угрозы, в качестве которой может быть рассмотрена утрата идентичности. В рамках настоящего исследования референтным объектом выступает государство, Российская Федерация, которое ввиду обострившегося внешнеполитического противостояния артикулирует восприятие угрозы со стороны недружественных государств – в официальных выступлениях президента В.В. Путина прослеживается тезис о попытках стран Запада внедрить в российский социум деструктивные аксиологические установки и катализировать ценностный раскол в обществе, что указывает на субъективное восприятие угрозы социетальной безопасности¹.

¹ Глава государства принял участие в итоговой пленарной сессии XIX заседания Международного дискуссионного клуба «Валдай» // Сайт Президента России. – 27.10.2022. – Режим доступа: <http://www.kremlin.ru/events/president/transcripts/69695> (дата посещения: 22.11.2024).

Вышеобозначенную концепцию дополняет теория онтологической безопасности. Э. Гидденс отмечал, что в современном обществе поиск и сохранение чувства собственной идентичности позволяет снизить ощущение риска и угрозы существованию [Giddens, 1991]. Теория онтологической безопасности получила активное развитие в работах зарубежных авторов, посвященных международным отношениям. В частности, в исследованиях акцентируется связь между чувством онтологической небезопасности и политикой идентичности [Jachovič, 2022]. В соответствии с этим подходом государство, обладая потребностью в обеспечении суверенитета и безопасности, в кризисных условиях и ситуации турбулентности уделяет большое внимание транслирующимся нарративам в сфере формирования идентичности для обеспечения национальной безопасности и повышения легитимности собственных действий на внутривнутриполитической арене [Untalan, 2020, с. 40–56]. В некоторых случаях суть онтологической безопасности сводится к «уверенности в своей идентичности» [Della Sala, 2017, с. 547] или «безопасности идентичности» [Behraves, 2018, с. 841].

Результаты исследования

Государственная политика идентичности представляет собой совокупность закрепленных в юридических актах и имеющих символическое, идеологическое значение политических проектов и практик, направленных на развитие определенной системы ценностных ориентиров и взглядов [Попова, 2020, с. 93]. В связи с этим для оценки трансформации российской политики идентичности представляется необходимым провести анализ основных нормативных документов в этой сфере в сравнении с их прошлыми версиями. В рамках исследования использован метод количественного и качественного контент-анализа документов. Рассмотренные источники: Конституция РФ, Стратегия государственной национальной политики, Стратегия национальной безопасности, Концепция внешней политики, Указ Президента «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» — задают правовую рамку, которая определяет текущий курс политики идентичности. Эти документы были выбраны, поскольку они

содержат основополагающие нормативные положения, категории, принципы текущей политики. Порядок анализа документа определен иерархией документов (в порядке убывания юридической силы). Целью анализа было выявление основных направлений текущего официального курса российской политики идентичности, определение ключевых категорий и их изменения в политико-правовом дискурсивном поле оценки происходящей трансформации. Кроме того, анализ содержания вышеобозначенных документов позволил определить основные способы конструирования общероссийской идентичности через механизмы формирования позитивной (образ «мы») и негативной идентичности (образы «они», «другие», «враги») на современном этапе.

Рассматривая нормативное развитие политики идентичности, следует обратить внимание на принятые в 2020 г. поправки к Конституции. Так, в статье 69 был добавлен термин «идентичность» в контексте того, что Россия оказывает поддержку соотечественникам для защиты их интересов и «сохранения общероссийской культурной идентичности»¹. Статья 67 также дополнена рядом пунктов, декларирующих опору государственного единства в исторической памяти и «памяти предков, передавших нам идеалы и веру в Бога». Подобная декларация защиты культурной самобытности, идентичности, единства россиян является важным шагом к укреплению общегосударственной идентичности и ее институционализации [Виноградова, Раттур, 2020, с. 22–24].

Одним из основных политико-правовых документов, затрагивающих тематику национально-гражданской идентичности, выступает «Стратегия государственной национальной политики Российской Федерации на период до 2025 г.»². Первоначальная версия 2012 г. акцентировала внимание на важности укрепления гражданского самосознания и духовного единства, а также впервые рас-

¹ Конституция Российской Федерации (принята всенародным голосованием 12.12.1993 с изменениями, одобренными в ходе общероссийского голосования 01.07.2020) // Официальный интернет-портал правовой информации. – Режим доступа: <http://pravo.gov.ru/proxy/ips/?docbody=&nd=102027595> (дата посещения: 28.09.2024).

² Указ Президента РФ от 19 декабря 2012 г. № 1666 (ред. от 06.12.2018) «О Стратегии государственной национальной политики Российской Федерации на период до 2025 года» // Сайт Президента России. – Режим доступа: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/36512> (дата посещения: 24.09.2024).

крывала такие категории, как многонациональный народ РФ (он же российская нация в ее гражданском понимании), гражданское единство, общероссийская гражданская идентичность. Последний термин трактовался как осознание гражданами принадлежности к своему государству, народу и обществу, базовым ценностям российского общества и формирование чувства ответственности за судьбу страны. Одной из целей документа в пункте 2 названо укрепление государственного единства и целостности РФ, а также сохранение этнокультурной самобытности ее народов¹. Версия Стратегии от 2012 г. отражает приверженность идее социокультурной консолидации общества и усилению общероссийской гражданской идентичности.

Обновленная версия Стратегии была опубликована в 2018 г. и содержала некоторые критически значимые изменения². К таковым относилась переоценка роли русского народа для государства – он назван здесь системообразующим вместо более общей ранней формулировки о его ведущей роли. Концептуальным дополнением этого изменения является положение о том, что «общероссийская государственная идентичность основана на сохранении русской культурной доминанты», присущей всем народам РФ (пункт 11.1)³. Основой единой культурной доминанты или единого культурного кода является русский язык, историческое и культурное наследие. Несмотря на негативную оценку подобных формулировок представителями ряда национальных республик, задачей такого резонансного изменения, вероятно, должно было стать укрепление консолидационных процессов в обществе и сплочение народа на базе культурно-исторической общности [Тишков, 2018]. Другим магистральным изменением является нормативное закрепление культурного символа, который, согласно пункту 13.2 указанной

¹ Указ Президента РФ от 19 декабря 2012 г. № 1666 «О Стратегии государственной национальной политики Российской Федерации на период до 2025 года» // Официальный интернет-портал правовой информации. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201212190001?> (дата посещения: 24.09.2024).

² Указ Президента РФ от 19 декабря 2012 г. № 1666 (ред. от 06.12.2018) «О Стратегии государственной национальной политики Российской Федерации на период до 2025 года» // Сайт Президента России. – Режим доступа: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/36512> (дата посещения: 24.09.2024).

³ Там же.

Стратегии¹, крайне значим как в целом для развития общероссийской идентичности, так и для подъема патриотических чувств среди населения в частности – речь идет о принятии Крыма в состав РФ. Однако на практике данное событие также вызвало усиление напряжения со странами Запада, санкционное давление, что, в свою очередь, способствовало маркированию западного как «враждебного» [Титов, 2022, с. 18] и четкому разделению «мы» – «они». Эти события в то же время стали причиной реструктуризации массового сознания и вызвали определенный психологический парадокс – сочетание патриотического подъема и постсоветского комплекса национальной неполноценности [Шестопал, Смутькина, Морозикова, 2019, с. 75].

Проведенный сравнительный контент-анализ понятийного аппарата версий Стратегии национальной политики РФ 2012 и 2018 гг., связанного с политикой идентичности, выявил следующие результаты. Возрастает внимание к формированию общероссийской гражданской идентичности и консолидации общества на основе общей культуры, языка и ценностей. Так, категория «единство» в версии 2012 г. упоминается 10 раз, а в версии 2018 г. – 14 раз, упоминание «идентичности» выросло многократно (1 раз в документе 2012 г. и 10 раз в версии 2018 г.), возросло и упоминание составляющих идентичности: культура (82 и 85), история (19 и 23) и язык (41 и 56).

Отдельно следует отметить повышение внимания к категории ценностей (упоминание 8 и 10 раз) и внедрение в версии 2018 г. конструкта «традиционные духовно-нравственные ценности», который призван подчеркнуть не только высокую моральную составляющую, но также характер константы для российского общества таких ценностей. Кроме того, в версии от 2012 г. не встречается категория «угроза», в то время как в версии от 2018 г. встречается дважды, немного снижается упоминание «безопасности».

¹ Указ Президента РФ от 19 декабря 2012 г. № 1666 (ред. от 06.12.2018) «О Стратегии государственной национальной политики Российской Федерации на период до 2025 года» // Сайт Президента России. – Режим доступа: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/36512> (дата посещения: 24.09.2024).

Таблица 1

**Сравнительный контент-анализ понятийного аппарата
в Стратегии государственной национальной политики
Российской Федерации 2012 и 2018 гг.**

Ключевые понятия	Количество упоминаний	
	2012	2018
Единство, в том числе:	10 раз	14 раз
государственное	3 раза	1 раз
гражданское	–	7 раз
единство народов РФ / российской нации	4 раза	4 раза
Идентичность (гражданская идентичность)	1 раз	10 раз
Ценности, в том числе:	8 раз	10 раз
нравственные	2 раза	–
традиционные духовно-нравственные	–	5 раз
семейные	1 раз	–
культурные	5 раз	4 раза
Культура	82 раза	85 раз
История, в том числе:	19 раз	23 раза
Традиции	21 раз	11 раз
Язык, в том числе:	41 раз	56 раз
русский	9 раз	9 раз
народов РФ	10 раз	10 раз
Народ, в том числе:	70 раз	61 раз
Многонациональный народ РФ или народы РФ	47 раз	45 раз
русский народ	2 раза	3 раза
Патриотизм	7 раз	7 раз
Угроза	–	2 раза
Безопасность, в том числе:	8 раз	6 раз
национальная	3 раза	3 раза
государственная	1 раз	–
подрыв безопасности	2 раза	–
угроза безопасности	–	1 раз
Суверенитет	1 раз	1 раз

Другой документ, на который следует обратить внимание, – Стратегия национальной безопасности в версиях от 2015 и от 2021 гг.^{1, 2} Если первая фокусируется на необходимости «укрепле-

¹ Указ Президента РФ от 31 декабря 2015 г. № 683 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации» // Официальный интернет-портал правовой информации. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/document/0001201512310038?> (дата посещения: 24.09.2024).

² Указ Президента РФ от 2 июля 2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации» // Официальный интернет-портал пра-

ния внутреннего единства российского общества» для нивелирования рисков государственной безопасности, то в Стратегии от 2021 г. отмечается как свершившийся факт усиление сплоченности в обществе и гражданского самосознания. Обе версии акцентируют важность для национальной безопасности сохранения традиционных ценностей, культурного и исторического наследия народов России. Однако если в версии 2015 г. развитие гражданской идентичности относится к национальному приоритету «Культура», то в версии 2021 г. это вынесено в отдельный национальный приоритет «Защита традиционных российских духовно-нравственных ценностей, культуры и исторической памяти». Это указывает на повышение актуальности для государства идентичности как фактора сохранения собственного суверенитета. Согласно п. 90–91 Стратегии, основой общегражданской идентичности выступают традиционные ценности, культура и общая историческая память для народов России¹. Однако, несмотря на декларацию важности сохранения и развития гражданской идентичности, данный пункт не внесен в список национальных целей до 2030 г.² и нет конкретных показателей, по которым можно было бы отследить прогресс в достижении национального приоритета.

Сравнительный контент-анализ понятийного аппарата обеих версий Стратегии подтверждает обозначенные тенденции. Так, несколько возросло упоминание категорий «единство» (с 6 до 8 раз), причем в версии 2021 г. это понятие использовалось не только по отношению к единству общества, но и по отношению к государственному – как «внутреннее единство» (2 раза) и «единство экономического пространства» (1 раз). Более заметные дискурсивные трансформации коснулись составляющих политики идентичности и символической политики – категорий «история» (возросло

вой информации. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202107030001?> (дата посещения: 24.09.2024).

¹ Указ Президента РФ от 2 июля 2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации» // Официальный интернет-портал правовой информации. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202107030001?> (дата посещения: 24.09.2024).

² Указ Президента РФ от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года» // Официальный интернет-портал правовой информации. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202007210012?> (дата посещения: 24.09.2024).

с 11 до 29 раз), «историческая память» (с 0 до 10), «традиции» (с 14 до 25). Также отдельно следует подчеркнуть уже обозначенную выше тенденцию к внедрению в правовые документы термина «традиционные духовно-нравственные» – в версии 2021 г. этот конструкт встречается 15 раз, в целом аксиологической тематике отводится больше внимания – 27 упоминаний, что на 13 больше, чем в версии 2015 г. Также следует отметить, что возрастает упоминание категорий «угроза» (с 24 до 28), «суверенитет» (с 9 до 18), в версии от 2021 г. появляются понятия «недружественных действий» (3) и «недружественных государств» (1).

Таблица 2

Сравнительный контент-анализ понятийного аппарата в стратегии национальной безопасности 2015 и 2021 гг.

Ключевые понятия	Количество упоминаний	
	2015	2021
Единство, в том числе:	6 раз	8 раз
народов РФ / российского общества	5 раз	3 раза
гражданское	–	1 раз
внутреннее единство	1 раз	2 раза
единство экономического пространства	–	1 раз
Идентичность (гражданская идентичность), в том числе:	2 раза	3 раза
общероссийская гражданская	2 раза	2 раза
культурная	–	1 раз
Ценности, в том числе:	14 раз	27 раз
духовно-нравственные	8 раз	–
традиционные или традиционные духовно-нравственные	–	15 раз
культурные	4 раза	6 раз
семейные	–	2 раза
Культура	38 раз	36 раз
История, в том числе:	11 раз	29 раз
Традиции	14 раз	25 раз
Память (историческая память)	–	10 раз
Язык, в том числе:	8 раз	9 раз
русский	5 раз	6 раз
Патриотизм	2 раза	5 раз
Угроза, в том числе:	24 раза	28 раз
угроза национальной безопасности	10 раз	3 раза
внешние и внутренние угрозы	2 раза	4 раза
военные угрозы	3 раза	4 раза
угроза традиционным российским духовно-нравственным ценностям	1 раз	2 раза
Суверенитет	9 раз	18 раз
Недружественность, в том числе:	–	4 раза
государства	–	1 раз
действия	–	3 раза

Следует также рассмотреть Концепцию внешней политики – версию от 2023 и от 2016 гг.^{1,2} В современном мире политика в сфере формирования идентичности часто бывает связана с геополитикой и трансформируется под воздействием внешнеполитических факторов [Behraves, 2018, с. 842]. Государство как референтный объект секьюритизации при существовании геополитической угрозы уделяет больше внимания внутренней консолидации и развитию национальной идентичности. Этот процесс четко прослеживается на примере Концепции внешней политики.

В версии от 2016 г. категория «идентичность» не используется, а в версии 2023 г., в условиях актуализировавшегося геополитического противостояния, уже присутствует. Более того, сохранение и защита таких компонент идентичности, как духовно-нравственные ценности, культурное и историческое наследие народов РФ в пункте 15 объявляется национальными интересами России во внешнеполитической сфере³.

К задачам внешней политики России, согласно п. 17 документа, относятся повышение значимости русского языка в мире, поддержание за рубежом исторической правды и памяти о роли России в мировой истории, а также сохранение общероссийской культурной идентичности среди соотечественников, проживающих за рубежом⁴. Таким образом, документ декларирует стремление к развитию общероссийской идентичности не только в границах РФ, но и за ее пределами, в частности, посредством проведения информационной политики, целью которой будет вы-

¹ Указ Президента РФ от 30 ноября 2016 г. № 640 «Об утверждении Концепции внешней политики Российской Федерации» // Официальный интернет-портал правовой информации. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201612010045?> (дата посещения: 27.09.2024).

² Указ Президента Российской Федерации от 31 марта 2023 года № 229 «Об утверждении Концепции внешней политики Российской Федерации» // Официальный интернет-портал правовой информации. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202303310007?> (дата посещения: 27.09.2024).

³ Указ Президента Российской Федерации от 31 марта 2023 года № 229 «Об утверждении Концепции внешней политики Российской Федерации» // Официальный интернет-портал правовой информации. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202303310007?> (дата посещения: 27.09.2024).

⁴ Там же.

ступать донесение до иностранной аудитории корректной информации о роли России в международной политике, ее деятельности, историческом прошлом, а также популяризации русского языка и культуры. В п. 4 Концепции от 2023 г. обозначается также «особое положение России как самобытного государства-цивилизации» и культурно-цивилизационная общность Русского мира¹.

В новой версии Концепции также имплементируется понятие «традиционные духовно-нравственные ценности»: в редакции 2023 г. три упоминания данной категории, в редакции 2016 – ни одной. Несмотря на небольшое снижение упоминания категории «угроз» (с 25 до 21 раза), возрастает использование понятий «безопасность» (с 79 до 84), кратно увеличивается упоминание «суверенитета» (с 9 до 33), а также «недружественных государств» (с 0 до 17) и «недружественных действий» (с 2 до 11).

Таблица 3

**Сравнительный контент-анализ понятийного аппарата
в концепции внешней политики 2016 и 2023 гг.**

Ключевые понятия	Количество упоминаний	
	2016	2023
Идентичность	-	1 раз
Ценности, в том числе:	7 раз	4 раз
традиционные духовно-нравственные	-	3 раза
Угроза	25 раз	21 раз
Безопасность	79 раз	84 раза
Суверенитет	9 раз	33 раза
Недружественность, в том числе:	2 раза	29 раз
государства	-	17 раз
действия	2 раза	11 раз

Из рассматриваемых документов следует, что в текущем политическом курсе одним из важнейших компонентов российской идентичности определены традиционные ценности. Последнее время можно говорить о формировании определенной триады «духовно-нравственные ценности» – «общероссийская гражданская

¹ Указ Президента Российской Федерации от 31 марта 2023 года № 229 «Об утверждении Концепции внешней политики Российской Федерации» // Официальный интернет-портал правовой информации. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202303310007?> (дата посещения: 27.09.2024).

идентичность» – «гражданское единство» [Горлова, Зорин, 2023, с. 8]. По этой причине представляется важным разобрать еще один нормативный документ – «Основы государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»¹, опубликованный в 2022 г. Данный документ раскрывает составляющие традиционных ценностей (п. 5): к таковым относятся жизнь и достоинство, права и свободы человека, патриотизм, служение Отечеству, высокие нравственные идеалы, крепкая семья, историческая память и другие. В Основых акцентируется внимание на том, что именно данные ценностные установки являются основой общероссийской идентичности. Данный нормативный акт также закрепляет категорию «значимых Других» – тех, кто угрожает перечисленным ценностям и российскому обществу: США и другие недружественные государства, отдельные средства массовой информации и транснациональные корпорации, некоторые лица и организации.

Для более комплексного рассмотрения современной государственной политики в сфере конструирования идентичности были рассмотрены также последние послания президента к Федеральному собранию за 2020, 2021 и 2023 гг. С помощью аналитического инструмента *Voyant Tools* получены количественные данные о наиболее частотных понятиях, которые можно считать ключевыми словами исследуемого дискурса.

Так, в 2020 г. основным понятием в выступлении была категория идентичности «мы» – она упоминалась 50 раз; также можно отметить высокую долю употребления понятий «граждане» (22 раза), «семья» (17), «конституция» (16), «дети» или «ребенок» (13), «развитие» (13). Основные дискурсивные направления касаются социальной, демографической политики, правовой трансформации Конституции.

¹ Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» // Официальный интернет-портал правовой информации. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202211090019?> (дата посещения: 28.09.2024).



Рис. 1

**Частотное распределение понятий
в Послании к Федеральному собранию за 2020 г.**

В Послании 2021 г. апелляция к идентичности посредством употребления категории «мы» кратно возросла (81 раз), также часто встречаются понятия «развитие» (17), «люди» (17), «рубли» (15) и «проценты» (14) в отношении экономических мер, «граждане» (13), «ребенок» (12), «эпидемия» – в отношении пандемии *COVID-19*. Основные дискурсивные направления также касаются социальной и демографической политики, однако больше внимания уделяется экономическим аспектам и пандемии коронавирусной инфекции.



Рис. 2
**Частотное распределение понятий
 в Послании к Федеральному собранию за 2021 г.**

В Послании 2023 г. основными категориями стали также категории идентичности «мы» (48), «наше» (15), «наших» (12), появилась категория «против» (12), используемая в отношении недружественных стран, выступающих против политики России, «безопасность» (8), появляются категории «значимых Чужих» – «США» (10), «НАТО» (7), «Запад» (6), «Киевский режим» (6), а также в целом категория «других» (7). В этом Послании заметна актуализация вопроса идентичности, в том числе в четком разграничении и дистанцировании Своих и Чужих. Это в очередной раз отображает значимость для официальной власти проведения политики по конструированию идентичности, способствующей консолидации общества. Из программного заявления следует, что именно единая идентичность призвана способствовать сохранению государственного суверенитета, российской культуры. Данные тезисы подтверждают теоретические положения о том, что государство через дискурсивные практики официальных лиц артику-

лирует восприятие угрозы собственной онтологической безопасности и выстраивает политику таким образом, чтобы она, способствуя развитию идентичности, нивелировала субъективное ощущение угрозы для элиты.



Рис. 3

**Частотное распределение понятий
в Послании к Федеральному собранию за 2023 г.**

В Посланиях также заметно усиление акцента на сохранении историко-культурной памяти, национальной идентичности и традиционных ценностей «Мы делали и будем делать все для укрепления семейных ценностей» и «Мы обязаны защитить правду о Победе, иначе что скажем нашим детям, если ложь, как зараза, будет расползаться по всему миру?» – 2020¹; «Духовно-нравственные ценности, о которых в ряде стран уже забывают, нас, напротив, сделали сильнее. И эти ценности мы всегда будем отстаивать и защи-

¹ Послание Президента Федеральному Собранию от 15.01.2020 // Сайт Президента России. – Режим доступа: <http://www.kremlin.ru/events/president/news/62582> (дата посещения: 29.09.2024).

щать» – 2021¹; «...для укрепления наших общих ценностей, национальной идентичности крайне важны система образования, отечественная культура», «патриотизм – чувство, которое исторически присуще нашему народу», «рассчитывать прежде всего на свой потенциал, на созидательную энергию российского общества, на свои традиции и ценности» – 2023²).

Как конструируется российская идентичность сегодня

В условиях существования потенциальных угроз для онтологической безопасности государства, которые артикулируются как в нормативно-правовых актах, так и в программных заявлениях, меняются акценты в проводимом курсе идентичности. Юридические документы отражают систему представлений государственной элиты об ожидаемом результате реализации государственной политики идентичности, в основном сопряженном с гражданским воспитанием подрастающих поколений и их ценностными установками [Попова, 2020, с. 90]. А.В. Баранов отмечает, что сегодня большее внимание стало уделяться развитию гражданского патриотизма, формированию чувства гордости за страну посредством апелляции к историческим символам, популяризации подвигов и достижений для формирования позитивного образа России [Баранов, 2023, с. 21].

Как показало исследование, отдельным следствием новых геополитических событий стало повышение роли традиционных ценностей, которые были закреплены в основных нормативных документах. В правовых источниках также зафиксирована необходимость их защиты и отхода от западных аксиологических установок. Таким образом, в рамках текущего политического курса ценностные ориентиры являются важным элементом формирования и реконструирования государственной политики идентичности.

¹ Послание Президента Федеральному Собранию от 21.04.2021 // Сайт Президента России. – Режим доступа: <http://www.kremlin.ru/events/president/transcripts/65418> (дата посещения: 29.09.2024).

² Послание Президента Федеральному Собранию от 21.02.2023 // Сайт Президента России. – Режим доступа: <http://www.kremlin.ru/events/president/transcripts/statements/70565> (дата посещения: 29.09.2024).

Проведенный контент-анализ показал, что в текстах, составляющих основу государственной политики идентичности, усиливается апелляция к маркерам идентичности. Язык, историческая память, культурные достижения обозначены символами общероссийского единства, производится попытка усиления их роли для общества.

Результатом проведенного анализа является прослеживаемая прямая зависимость между категориями идентичности и безопасности – в официальных документах усиливается не только апелляция к идентичности, но и акцентируется увеличение угроз национальной безопасности, суверенитету, российским ценностям. Тем самым подтверждается теория о том, что в условиях возникающих вызовов государство стремится к укреплению гражданской идентичности для обеспечения чувства онтологической безопасности. Анализ политико-правового дискурсивного поля показывает, что для российского государства общественная консолидация важна не только как показатель легитимации властных решений, но и как фактор, минимизирующий возможные социально-политические угрозы и способствующий стабильному существованию системы [Авдонин, 2023].

Выводы

Современная российская государственная политика идентичности находится в стадии трансформации в условиях современных геополитических вызовов. Изменение мирового порядка, глобальные вызовы Российскому государству и обществу катализируют необходимость переосмысления проводимой политики, в том числе в сфере конструирования идентичности.

Проведенное исследование демонстрирует наличие двух ключевых векторов политики по формированию общероссийской идентичности. Первый сконцентрирован на расширении образа «мы» путем конструирования аксиологической составляющей, имплементации в официальный дискурс конструкта «традиционные нравственно-духовные ценности». Политические элиты, в том числе президент России, артикулируют запрос на консолидацию российского социума вокруг общих ценностей, языка, исторической памяти и культуры. Отражением данных обстоятельств выступает

нормативное закрепление ценностных элементов политики идентичности в основополагающих документах.

Второй вектор направлен на определение образа «врага», выстраивание негативной идентичности и сплочение для противостояния ему. Идеологическое обоснование борьбы с внутренними или внешними врагами является одним из базовых механизмов формирования государственной политики идентичности [Попова, 2020, с. 96]. Сегодня в официальном дискурсе нарастает негативное представление образа «врага», воплощением которого являются США и страны Запада. Поляризация происходит также посредством внедрения в политико-правовое поле категорий «недружественные государства», обозначающие «значимых Чужих». Данные тенденции указывают на то, что современная российская политика конструирования идентичности развивается по мобилизационному сценарию [Титов, 2022].

Российская идентичность формируется в том числе путем дистанцирования от западных ценностей и культуры. В официальном дискурсе появляется устойчивая формулировка о необходимости «защиты российских традиционных ценностей», которая закреплена в Стратегии национальной безопасности 2021 г., в программных высказываниях президента В.В. Путина. Согласно теории секьюритизации, таким образом посредством коммуникативного акта обозначается проблема безопасности – государство указывает на попытки Других (субъектов, которые позиционируются как «враги») воздействовать на общество для его дестабилизации и реализации собственных интересов. Следовательно, российские политические акторы артикулируют необходимость защиты от этих попыток, поскольку они воспринимаются как экзистенциальная угроза государственной безопасности. Можно прогнозировать расширение дискурса секьюритизации за счет роста числа референтных объектов – объектов «извне» или «изнутри» российского общества, по отношению к которым утверждается существование угрозы, в том числе в сфере идентичности. Эти попытки с большой долей вероятности найдут отражение в новых редакциях политико-правовых документов.

Таким образом, на современном этапе политический курс РФ в сфере идентичности во многом направлен на достижение объединения общества вокруг общих ценностей, культуры, истории и одновременно дистанцирование от западной культуры,

которая определяется государством как «враждебная». Проводимая трансформация политики идентичности призвана позволить государству эффективно справиться с глобальными вызовами, сохранить свой суверенитет, культурную и национальную идентичность, а также обеспечить устойчивое развитие Российской Федерации.

E.V. Semenets*

The contemporary Russian state identity policy: normative aspect

Abstract. The article examines the transformation of the Russian state identity policy in the context of modern challenges. In the situation of global geopolitical changes and threats to Russia's political stability and sovereignty from a group of unfriendly states, the need to consolidate society through the implementation of a balanced identity policy is actualized. The theoretical basis of the work is the concepts of securitization and ontological security. The current and previous editions of key strategic documents on domestic and foreign policy, as well as the latest presidential program statements are used as empirical material. These sources define the normative basis and directions of the identity policy realization in the Russian Federation, their consideration allows us to determine the elements of positive and negative formation of the all-Russian identity at the present stage. The author also analyzes the changes in the official rhetoric related to national identity on the example of program statements of the President of the Russian Federation. The main research method is a quantitative and qualitative content analysis of normative-legal documents, which allows to identify the key categories and directions of identity policy development. Official political and legal documents stress out not only the appeal to identity, but also emphasize the increase in potential threats to national security, sovereignty, and Russian values. The article concludes that there is a growing trend towards the securitization of identity in Russia, which highlights the relevance of the study from the point of view of national and global security.

Keywords: state policy; identity construction policy; symbolic policy; state identity; civic identity; geopolitical challenges.

For citation: Semenets E.V. The contemporary Russian state identity policy: normative aspect. *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 309–333. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.13>

References

Abradova E.S. National-state identity impact on the socio-political stability of Russian society: The actual review of Russian researchers. *Humanities and social sciences*.

* **Semenets Elena**, St. Petersburg State University (St. Petersburg, Russia), e-mail: semenez.lena@yandex.ru

- Bulletin of the Financial University*. 2022, N 12, P. 25–32. DOI: <https://doi.org/10.26794/2226-7867-2022-12-6-25-32> (In Russ.)
- Achkasov V.A. National identity as a historical narrative. *Administrative consulting*. 2018, N 10, P. 19–26. DOI: <https://doi.org/10.22394/1726-1139-2018-10-19-26> (In Russ.)
- Avdonin V.S. Discourse and legitimacy: to a functional interpretation of discursive aspects of political legitimation. *Political science (RU)*. 2023, N 3, P. 38–59. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2023.03.02> (In Russ.)
- Avksentev V.A., Aksiumov B.V., Gritsenko G.D., Ivanova S.Yu., Shulga M.M. All-Russian identity in the North Caucasus: expert assessment. *Bulletin of Perm University. Political science*. 2022, Vol. 16, N 1, P. 115–124. (In Russ.)
- Baranov A.V. Sociocultural integration of Russian society under the influence of the Ukrainian crisis of 2013–2022 and the identity policy's purposes. *Administrative consulting*. 2023, N 1, P. 10–23. DOI: <https://doi.org/10.22394/1726-1139-2023-1-10-23> (In Russ.)
- Behraves M. State revisionism and ontological (in)security in international politics: The complicated case of Iran and its nuclear behaviour. *Journal of international relations and development*. 2018, Vol. 21, N 4, P. 836–857. DOI: <https://doi.org/10.1057/s41268-018-0149-x>
- Bernstein M. Identity politics. *Annual review of sociology*. 2005, Vol. 31, P. 47–74.
- Bugaichuk T.V. Civic identity of the russian younger generation: specifics and patterns of formation. *Social and political researches*. 2022, N 1, P. 70–80. DOI: <http://dx.doi.org/10.20323/2658-428X-2022-1-14-70-80> (In Russ.)
- Buzan B., Wæver O., de Wilde J. *Security: a new framework for analysis*. London: Lynne Rienner Publishers, 1998, 239 p.
- Della Sala V. Homeland security: Territorial myths and ontological security in the European Union. *Journal of European integration*. 2017, Vol. 39, N 5, P. 545–558. DOI: <https://doi.org/10.1080/07036337.2017.1327528>
- Giddens A. *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*. Stanford: Stanford university press, 1991, 256 p.
- Gorlova I.I., Zorin A.L. Formation and strengthening of the all-Russian identity and civic unity as priority directions of the actual state policy of the Russian Federation. *Social and humanitarian knowledge*. 2023, N 2, P. 5–9. (In Russ.)
- Grishin N.V. The state identity policy: a new bet in the political struggle? *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Filosofiya. Sotsiologiya. Politologiya*. 2020, N 55, P. 231–239. DOI: <https://doi.org/10.17223/1998863X/55/23> (In Russ.)
- Gutsalov A. A. Objective indicators of the success of national identity policy. In: Gorlova I.I., Kovalenko T.V., Gutsalov A.A., Kostina N.A., Sarkisova E.G. (eds). *The cultural heritage of the North Caucasus as a resource for the interethnic concord: Proceedings of the 7-th International scientific forum*. Moscow: Institut Naslediya, 2023, P. 265–283. (In Russ.)
- Jachovič J. Reinforcing the national identity: Belarusian identity building social practices. *Journal on Baltic security*. 2022, Vol. 8, N 2, P. 3–41.
- Kenny M. *The Politics of identity: Liberal political theory and the dilemmas of difference*. Cambridge: polity press, 2004, 212 p.

- Malinova O.Yu. Constructing macropolitical identity in the post-Soviet Russia: symbolic politics in a transforming public sphere. *Political expertise: POLITEX*. 2010, N 1, P. 5–28. (In Russ.)
- Pain E.A., Fedyunin S.J. The problems of civil nation in Russia and in the West: general and special. *The political conceptology: journal of metadisciplinary research*. 2018, N 1, P. 171–191. (In Russ.)
- Popova O.V. Identity policy models and technologies in “new” states. In: *Social changes in the global world. Sixth international scientific conference: collection of materials*. Shtip: Gotse Delchev University Publishing House, 2019, P. 757–772. (In Russ.)
- Popova O.V. Unresolved problems in the theory of state identity policy in Russian political science. *Political science (RU)*. 2020, N 4, P. 86–110. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2020.04.05> (In Russ.)
- Shestopal E.B., Smulkina N.V., Morozikova I.V. Comparative analysis of images of their country among residents of Russian regions. *Comparative politics Russia*. 2019, Vol. 10, N 3, P. 74–94. (In Russ.)
- Surguladze V. Sh. Challenges to the implementation of identity politics and social consolidation in the context of digitalization and transformations of the value orientations of generation Y and generation Z. In: Gerasimov V.I. (ed.). *Russia: Trends and development prospects: Yearbook. Materials of the XIII International scientific and practical conference*. Moscow: INION RAN, 2022, P. 166–172. (In Russ.)
- Tishkov V.A. Changing concepts of ethno-politics in Russia (from Gorbachev to Putin). *Bulletin of Russian nation*. 2018, N 6, P. 9–30. (In Russ.)
- Titov V.V. National-state identity in modern Russia: formation specificities and evolutionary scenarios. *Society: Politics, Economics, Law*. 2022, N 4, P. 16–20. DOI: <https://doi.org/10.24158/pep.2022.4.2> (In Russ.)
- Tserne M.M. Political identity and problems of its construction in the Russian society: conceptual analysis. In: Gavrikov V.P. (ed.). *Sotsial'no-politicheskie protsessy v meniaiushchemsia mire: Mezhvuzovskii sbornik nauchnykh trudov. Vypusk 20*. Tver: Tver State University press, 2020, P. 35–40. (In Russ.)
- Untalan C. Yu. Decentering the self, seeing like the other: Toward a postcolonial approach to ontological security. *International political sociology*. 2020, Vol. 14, N 1, P. 40–56. DOI: <https://doi.org/10.1093/ips/olz018>
- Vinogradova E.V., Rattur M.V. All-Russian identity as a constitutional value in the 2020 constitutional amendments. *Law and state: The theory and practice*. 2020, N 4, P. 22–24. (In Russ.)

Литература на русском языке

- Абрадова Е.С. Влияние национально-государственной идентичности на социально-политическую стабильность российского общества: обзор актуальных исследований отечественных авторов // Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета. – 2022. – № 12 (6). – С. 25–32. – DOI: <https://doi.org/10.26794/2226-7867-2022-12-6-25-32>

- Авдонин В.С. Дискурс и легитимность: к функциональной трактовке дискурсивных аспектов политической легитимации // Политическая наука. – 2023. – № 3. – С. 38–59. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2023.03.02>
- Ачкасов В.А. Национальная идентичность как исторический нарратив // Управленческое консультирование. – 2018. – № 10 (118). – С. 19–26. – DOI: <https://doi.org/10.22394/1726-1139-2018-10-19-26>
- Баранов А.В. Социокультурная интеграция российского общества под влиянием Украинского кризиса 2013–2022 гг. и задачи политики идентичности // Управленческое консультирование. – 2023. – № 1 (169). – С. 10–23. – DOI: <https://doi.org/10.22394/1726-1139-2023-1-10-23>
- Бугайчук Т.В. Гражданская идентичность молодого поколения россиян: специфика и закономерности становления // Социально-политические исследования. – 2022. – № 1 (14). – С. 70–80. – DOI: <http://dx.doi.org/10.20323/2658-428X-2022-1-14-70-80>
- Виноградова Е.В., Раттур М.В. Общероссийская идентичность как конституционная ценность в конституционных поправках 2020 года // Право и государство: теория и практика. – 2020. – № 4 (184). – С. 22–24.
- Горлова И.И., Зорин А.Л. Формирование и укрепление общероссийской идентичности и гражданского единства как приоритетные направления современной государственной политики Российской Федерации // Социально-гуманитарные знания. – 2023. – № 2. – С. 5–9.
- Гришин Н.В. Государственная политика идентичности: новая ставка в политической борьбе? // Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология. – 2020. – № 55. – С. 231–239. – DOI: <https://doi.org/10.17223/1998863X/55/23>
- Гучалов А.А. Объективные показатели успешности политики национальной идентичности // Культурное наследие Северного Кавказа как ресурс межнационального согласия: сборник научных статей по итогам VII международного научного форума. Геленджик, с. Кабардинка, 23–26 сентября 2021 г. / отв. ред. И.И. Горлова. – М.: Институт наследия, 2023. – С. 265–283.
- Малинова О.Ю. Конструирование макрополитической идентичности в постсоветской России: символическая политика в трансформирующейся публичной сфере // Политическая экспертиза: ПОЛИТЭКС. – 2010. – № 1. – С. 5–28.
- Общероссийская идентичность на Северном Кавказе: опыт экспертной оценки / В.А. Авксентьев, Б.В. Аксюмов, Г.Д. Гриценко, С.Ю. Иванова, М.М. Шульга // Вестник Пермского университета. Политология. – 2022. – Т. 16, № 1. – С. 115–124.
- Паин Э.А., Федюнин С.Ю. Проблемы гражданской нации в России и на Западе: общее и особенное // Политическая концептология: журнал междисциплинарных исследований. – 2018. – № 1. – С. 171–191.
- Попова О.В. Модели и технологии формирования политики идентичности в «новых» государствах // Социальные изменения в глобальном мире: Шестая международная научная конференция: сборник материалов. – Штип: Издательство университета им. Гоце Делчева, 2019. – С. 757–772.
- Попова О.В. О нерешенных проблемах теории государственной политики идентичности в российской политологии // Политическая наука. – 2020. – № 4. – С. 86–110. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2020.04.05>

- Сургуладзе В.Ш.* Вызовы реализации политики идентичности и социальной консолидации в условиях цифровизации и трансформаций ценностных ориентиров поколения Y и поколения Z // Россия: тенденции и перспективы развития. – 2022. – №17 (2). – С. 166–171.
- Титов В.В.* Национально-государственная идентичность в современной России: специфика формирования и сценарии эволюции // Общество: политика, экономика, право. – 2022. – № 4. – С. 16–20. – DOI: <https://doi.org/10.24158/pep.2022.4.2>
- Тишков В.А.* Концептуальная динамика этнополитики в России (от Горбачева до Путина) // Вестник российской нации. – 2018. – № 6. – С. 9–30.
- Цэрнэ М.М.* Политическая идентичность и проблемы ее конструирования в российском обществе: концептуальный анализ // Социально-политические процессы в меняющемся мире: межвузовский сборник научных трудов. Выпуск 20 / под ред. В.П. Гаврикова. – Тверь: Издательство Тверского государственного университета, 2020. – С. 35–40.
- Шестопал Е.Б., Смутькина Н.В., Морозикова И.В.* Сравнительный анализ образов своей страны у жителей российских регионов // Сравнительная политика. – 2019. – Т. 10, № 3. – С. 74–94.

С КНИЖНОЙ ПОЛКИ

В.Н. ЕФРЕМОВА*

КИНЕМАТОГРАФ НА СТРАЖЕ ИДЕОЛОГИИ

Рец. на кн.: «Враг номер один» в символической политике кинематографий СССР и США периода холодной войны / под ред. О.В. Рябова. – М.: Аспект Пресс, 2023. – 400 с.

Для цитирования: Ефремова В.Н. Образ врага в советском и американском кинематографе (Рецензия) // Политическая наука. – 2024. – № 4. – С. 334–342. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.14>

Вышедшая в 2023 г. коллективная монография «“Враг номер один” в символической политике кинематографий СССР и США периода холодной войны» посвящена компаративному анализу советских и американских кинообразов противников периода холодной войны. Как отмечают авторы, цель сравнения в том, чтобы сквозь призму общих и специфических черт кинематографий СССР и США по-новому взглянуть на холодную войну, «получить более точное знание о ее закономерностях» [«Враг номер один»..., 2023, с. 8].

Актуализация темы «врага номер один» в научном и общественно-политическом дискурсе, без сомнения, обусловлена сме-

* **Ефремова Валентина Николаевна**, кандидат политических наук, научный сотрудник отдела политической науки, Институт научной информации по общественным наукам (ИНИОН) РАН (Москва, Россия); доцент кафедры политических наук, Пермский государственный национальный исследовательский университет (Пермь, Россия), e-mail: efremova-valentina@mail.ru

ной внешнеполитического курса российского государства в 2014 г., а также последствиями российско-украинского кризиса – санкциями западных стран и нарастающей конфронтацией России и Запада. В периоды острых политических противостояний усиливается политизация культуры и кино. Опыт предыдущих эпох дает нам возможность понять, как искусство и его способность убеждать широкие массы превратило кинематограф в мощный инструмент пропаганды в руках политических элит. Так, в период Второй мировой войны кинематограф определял цели войны и формировал представления военных и гражданских лиц о национальной цели [Мэрфи, 2008, с. 291]. Во время холодной войны кинематограф продолжал играть важную роль, с его помощью сверхдержавы демонстрировали достижения государств в экономике, культуре и науке, национальные и идеологические различия.

Остановливаясь на исследовательских вопросах, которые объединяют главы книги, О.В. Рябов подчеркивает, что в поле исследовательского интереса коллектива находится не только семиотический аспект кино, но и специфика производства и распространения образов, ресурсы для их создания, динамика их развития, конструирование дискурсов, механизмы институционального контроля (с. 9). Все это авторы так или иначе относят к символическим аспектам конструирования и использования образов во внутриполитической деятельности двух государств. Стоит отметить, что проблеме роли «образа врага» в процессах политической мобилизации и в эскалации конфликтов, механизмы трансформации «другого» в «образ врага» посвящен немалый объем литературы, который авторы успешно демонстрируют.

Авторский коллектив предлагает собственную интерпретацию того, как конструировался образ врага в США и СССР. Отвечая на обозначенные исследовательские вопросы, авторы обращаются к советским и американским фильмам 1946–1963 гг., рассматривая их как два метатекста. Выбор временных границ исследования объясняется тем, что этот период «наиболее показателен в контексте исследуемой в монографии проблемы» (с. 9), после чего советско-американские отношения претерпели изменения. Заслуживает уважения объем источниковой базы: авторы обратились к изучению около пятисот фильмов.

Монография состоит из четырех разделов, а также введения и заключения. Первый раздел посвящен теоретико-методологическим

вопросам исследования использования кинообразов врага, а также историографическим дискуссиям о природе холодной войны. Принимая во внимание общеизвестные подходы к интерпретации образа, О.В. Рябов определяет основные характеристики образа врага. Делает он это путем описания функций, которые образ врага призван выполнять: функцию укрепления коллективной идентичности, мобилизации, легитимации власти и социально-политического порядка, легитимации насилия, предсказания победы, отдельно останавливаясь на формах и механизмах дегуманизации врага. Образ врага также рассматривается авторами как политический символ, который используется в политической борьбе. В этом качестве ему приписываются такие свойства, как эмоциональная окраска и связь с мифом, пластичность, способность создавать границы, шаблоны и стереотипы (с. 17–18).

Способность органично вписываться в массовые социальные практики делает кино удобным инструментом символической политики. В целом такой подход близок подходу О.Ю. Малиновой, которая в своих исследованиях затрагивает разные аспекты символической политики, подразумевая под ней деятельность различных политических акторов, связанную «с производством определенных способов интерпретации социальной реальности и борьбой за их доминирование» [Малинова, 2012, с. 10]. В дополнение авторы предлагают обратить внимание на такую характеристику символической политики, как «достижение эмоционального удовлетворения»: «По нашему мнению, акцентирование внимания на эмоциональном компоненте символической политики может быть полезным, в том числе для того, чтобы избежать ее расширительной трактовки. Одной из характеристик символической политики является то, что она представляет собой такой способ политической коммуникации, в котором помимо когнитивного всегда присутствует сильный аффективный компонент» (с. 20–21).

О.В. Рябов подмечает важные особенности использования кинематографа в символической политике международных отношений – для массовой аудитории он переводит на простой язык, через демонстрацию детективных или любовных историй, сложные вопросы мировой политики. «Можно предположить, что проблематика международных отношений становится не только понятной, но и близкой для обычных людей благодаря ее форма-

тированию средствами популярной культуры и, прежде всего, кинематографа», – делает вывод О.В. Рябов (с. 29).

Одновременно подчеркивается, что кинематограф как целая индустрия по производству фильмов, объединяющая актеров, режиссеров и людей других смежных профессий, может выступать самостоятельным актором символической политики. Автор приводит в пример Голливуд, который «формирует свою повестку и преследует собственные политические, а не только экономические интересы – касается ли это внутренней политики или внешней» (с. 31).

Первый раздел монографии завершает блок о дискуссиях о холодной войне. А.И. Кубышкин погружает нас в исторический контекст формирования идеологических принципов и практик конфронтации США и СССР. Автор также не обходит вниманием историографию холодной войны, описывая особенности источников, характер идеологической и политической ориентации, научные и методологические подходы. А.И. Кубышкин отмечает большую роль фактора *страха* перед глобальной ядерной войной, который оказал значительное влияние на идеологическое противостояние в культурной политике в период холодной войны (с. 43). Он выделяет четыре этапа в формировании и развитии образа противника (соперника, конкурента, «чужого») в американском и советском политическом и научном дискурсе XX в., последним этапом выделяя «возвращение Запада к инструментарию идеологии и политической риторики времен холодной войны» на современном этапе (с. 44).

Второй раздел монографии посвящен дискурсивным рамкам, с помощью которых происходило конструирование и восприятие образов СССР как «воплощение коллективизма» и Америки как «воплощение свободы». В ней подробно разбираются механизмы институционального контроля, специфика киноязыка и особенности семиотики кино. Авторы затрагивают такие измерения кинематографического дискурса, как аксиологический, национально-цивилизационный, политический, антропологический, гендерный, религиозный и исторический.

Аксиологический дискурс СССР строился на ценностях «мира», «коллективизма», использовании идеологемы «светская Родина», США – идеи «двух Америк», ценности «свобода», «американизм» (американский образ жизни и «личность»). О.В. Рябов

полагает, что идея «двух Америк» объясняет специфику использования в советской пропаганде национально-цивилизационного дискурса, то есть «репрезентаций особенностей культуры, истории, психологии “своих” и “чужих”. Национальными различиями (которые нередко объявляются определяемыми принадлежностью к различным цивилизациям) объяснялись как негативные черты “чужих”, так и причины конфликта с ними» (с. 57).

Согласно наблюдению О.В. Рябова, в советской и американской риторике активно использовалась идея о родстве «врага номер один» с нацизмом, его символическая нацификация (с. 69). И в СССР, и в США активно обращались к дегуманизации «врага номер один», используя для этого приемы анималистического («звери», «хищники», и пр.) и механистического (бездушной, безжалостной, бесчеловечной машины) сравнения. В третьей главе проводится разбор известных клише и аллегорий, которые использовались обоими государствами для формирования образа врага. Это и гигантский спрут, медведь, роботы, манекены, волки. Автор не обошел вниманием использование в советской пропаганде темы расизма, а американской – права человека на свободу совести, запрет религиозных культов, любовных и сексуальных отношений.

Дискурсы СССР и США имеют общие черты. В создании образов «врага номер один» обе стороны использовали схожие приемы: враг должен быть максимально отличным от «своих», «свои» должны во всем превосходить врага; пороки «чужих» – закономерные, обусловленные их образом жизни.

В четвертой главе анализируются институциональные рамки советской и американской кинополитики в контексте функционирования системы контроля. В ней К.А. Юдин останавливается на акторах (государственных и негосударственных) и механизмах цензурирования кинолент (нормы, санкции, как позитивные, так и негативные, которые были связаны с материальным вознаграждением, престижем, свободой). «В обеих странах проявлялась конвергенция общественного контроля (“снизу”) и государственного (“сверху”). [...] В целом очевидно, в СССР и в США существовала во многом сходная организация контроля. Что касается различий, то они связаны, прежде всего, с возможностями противодействия этому контролю, его масштабами и формами» (с. 125). Вместе с тем автор подчеркивает большую степень творческой свободы кинематографистов США. При этом в СССР «была относительная

предсказуемость реактивности объектов воздействия пропаганды на поступавшие “вызовы”» (с. 127).

В главах пять и шесть рассматриваются кинематографические приемы и семиотические средства конструирования образа врага. О.С. Давыдова демонстрирует, как *страх* оказался «одним из важнейших аффективных механизмов, запускаемых кинематографически» (с. 145). В свою очередь Д.Г. Смирнов концентрируется на семиотических приемах, использовавшихся для создания в кинематографе черно-белой картины мира, которая отражала противостояние СССР и США (семиотическая демаркация, смещение, отторжение и семиотизация). Эти приемы «формировали у зрителя своеобразный конфликтный этос» (с. 161).

В третьем разделе разбираются механизмы легитимации власти, политика макрополитической идентичности, политика памяти, политика пространства. Опираясь на исследования Г. Гилла о символизме в советской политике [Gill, 2011], в частности, его типологию способов легитимации власти в СССР, О.В. Рябов показывает, как с помощью кинематографа создавался образ советской власти. Центральное место в политической мифологии занимал материнский символ страны¹, который предстает перед зрителем в образе Советской Родины (с. 166). Образ врага номер один включался в этот процесс для того, чтобы продемонстрировать безальтернативность политического режима, «показывалось, что враг представляет серьезнейшую опасность для советских людей, от которой может защитить только действующая власть» (с. 167). На легитимацию власти было направлено и создание образов внутренних врагов, которые якобы помогают агентам вражеской разведки. На примере советских фильмов О.В. Рябов демонстрирует важную роль госорганов, которые противостоят угрозе.

При этом для США особую роль играла негативная легитимация: «Дискредитация этой (советской. – В. Е.) системы власти в символической политике, проводимой Голливудом, включала в себя как демонстрацию невозможности реализовать идею народовластия по-советски на практике, так и репрезентации негативных сторон ее воплощений, существовавших за «железным занавесом»,

¹ Здесь следует отметить существенный вклад О.В. Рябова в исследование образа «матери» в символической политике российского государства (см., например: [Рябов, 2015]).

в жизни, при помощи редуцирования идеи народовластия до образов диктатур, знакомых американской аудитории по многим кинофильмам» (с. 176).

Весьма любопытными наблюдениями делятся Д.О. Рябов и О.В. Рябов при исследовании макрополитической идентичности в восьмой главе. Очевидно, что кинематограф обоих государств работал над созданием и репрезентацией идеальных образов «сто-процентного американца» и «настоящего советского», при этом демонстрировались негативные черты характера и поведения «другого». «...Политика идентичности предполагала и усиление единства общества, что требовало ослабления внутренних символических границ: социальных, этнических, расовых, региональных. Внутренние конфликты показаны как результат происков внешнего врага» (с. 225). Символическими маркерами, которые очень часто использовались для создания негативной идентичности в противостоянии советского и американского, являлись музыка, спорт, пища и одежда: бейсбол, икра, яркие галстуки и пр.

Отмечая основные тенденции в политике памяти противоборствовавших государств, С.И. Белов указывает на сравнительно небольшое количество сюжетов совместной истории. Это затрудняло встраивание образа советского врага в американскую политику памяти, «советская история обретала значимость, прежде всего, в контексте образа “красной угрозы”» (с. 231). В советской политике памяти, которая выстраивалась вокруг двух ключевых событий, тесно связанных между собой: Октябрьской революции и Великой Отечественной войны, «Америка обвинялась в попытках заключения сепаратного мира с Германией и активном сотрудничестве с нацистскими военными преступниками после 1945» (с. 232).

Отдельного внимания заслуживает четвертый раздел монографии, в котором материалом для анализа стали анимационное, неигровое и детское кино. Собирательный образ врага в анимации обеих стран с учетом жанровых особенностей, как отмечает Н.Ю. Спутницкая, складывался «в русле традиционных способов репрезентации – карикатурного изображения с гипертрофией отдельных черт и иносказательных форм (образы животных из басен)» (с. 282). Если неигровое и документальное кино имели четкую идеологическую направленность, то стратегиями репрезентаций державы-соперницы в детском кино являлась критика образа жизни.

Подводя итоги, хочется отметить, что авторы представленной коллективной монографии проделали огромную работу по сбору и систематизации материала. Целостность издания обеспечивается единым подходом к описанию различных механизмов использования «образов врага», рамки которого задает концепт символической политики. В силу его особенностей авторам удалось затронуть такие аспекты политического использования кинематографа и «образа врага», в частности, как исторический, институциональный, семиотический, а также раскрыть особенности политики памяти, макрополитической идентичности, процессов легитимации, мобилизации. Радикально отличающееся общественно-политическое устройство двух государств позволяет увидеть, что особенности использования «образа врага» в кинематографе носят схожий характер, а какие-то присущи одной из стран. Очевидно, что книга будет полезна широкому кругу читателей, которые смогут сделать собственные выводы и провести параллели с современным кинематографом.

V.N. Efremova *

Cinema on guard of ideology (Review)

For citation: Efremova V.N. Cinema on guard of ideology (Review). *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 334–342. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.14>

References

- Gill G. *Symbols and legitimacy in Soviet politics*. Cambridge: Cambridge Univ. press, 2011, 356 p.
- Malinova O.Yu. Symbolic politics: contours of the problem field. In: Malinova O.Yu. (ed.). *Symbolic politics: Collection of scientific papers*. Vol. 1. Moscow: INION RAN, 2012, P. 5–16. (In Russ.)
- Merfi U. Essays and filmography. World War II propaganda films. In: Rhodes A. (Ed.) *Propaganda. Posters, cartoons and films of World War II 1939-1945*. Moscow: Eksmo, 2008, P. 291–304. (In Russ.)
- Ryabov O.V. «Rodina-mat'» v simbolicheskoy politike postsovetsoj Rossii. *Woman in Russian society*. 2015, N 3–4, P. 78–95. (In Russ.)

* **Efremova Valentina**, INION (Moscow, Russia); Perm state university (Perm, Russia), e-mail: efremova-valentina@mail.ru

Ryabov O.V. (ed.). "Enemy number one" in the symbolic politics of cinematography of the USSR and the USA during the Cold War. Moscow: Aspect Press, 2023, 400 p.

Литература на русском языке

«Враг номер один» в символической политике кинематографий СССР и США периода холодной войны / под ред. О.В. Рябова. – М.: Аспект Пресс, 2023. – 400 с.

Малинова О.Ю. Символическая политика: контуры проблемного поля // Символическая политика: сб. науч. тр. – Вып. I: Конструирование представлений о прошлом как властный ресурс. – М.: ИНИОН РАН, 2012. – С. 5–16.

Мэрфи У. Эссе и фильмография. Пропагандистскую фильмы Второй мировой войны // Родс Э. Пропаганда, карикатуры и кинофильмы Второй мировой войны 1939–1945 / Энтони Родс; [пер. Ю.К. Бардина]. – М.: Эксмо, 2008. – С. 291–304.

Рябов О.В. «Родина-мать» в символической политике постсоветской России // Женщина в российском обществе. – 2015. – № 3–4. – С. 78–95.

Д.М. КОВБА*

**ПОЛИТИКА ПАМЯТИ О СОВЕТСКОМ ПРОШЛОМ
В ФОКУСЕ ДИСКУРС-АНАЛИЗА**

Рец. на кн.: Официальный дискурс российской политики памяти о советском прошлом: стратегии интерпретаций, акторы, коммеморативные практики / О.Ф. Русакова, С.В. Мошкин, Е.Г. Дьякова [и др.]; под общ. ред. О.Ф. Русаковой. – Екатеринбург: Издат. дом «Дискурс-Пи», 2022. – 378 с.

Для цитирования: Ковба Д.М. Политика памяти о советском прошлом в фокусе дискурс-анализа (Рецензия) // Политическая наука. – 2024. – № 4. – С. 343–3354. – DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.15>

На конец XX – начало XXI в. пришелся пик интереса социально-гуманитарных наук к «исследованиям памяти» (memory studies). В России он был обусловлен как мировым «бумом» в данной области, так и социальным запросом [Нелина, 2020, с. 244]. «Исследования памяти» – это довольно широкое поле, включающее в себя такие концепты, как коллективная память, культурная память, политика памяти, историческое сознание, историческая политика и некоторые другие. При этом существует два общих места в рассуждениях об этой области знания – во-первых, подчеркивание ее междисциплинарного характера, а во-вторых, «сожаление по поводу того, что подлинного методологического синтеза подходов разных дисциплин к

* **Ковба Дарья Михайловна**, кандидат политических наук, научный сотрудник, Институт философии и права Уральского отделения РАН (Екатеринбург, Россия); e-mail: dmkova1jova@mail.ru

© Ковба Д.М., 2023

DOI: 10.31249/poln/2024.04.15

этой проблематике пока не произошло» [Миллер, 2018, с. 4]. Тем не менее данную область исследования сегодня считают вполне состоявшимся, «отдельным направлением в рамках социально-гуманитарных наук» [Русакова, Грибовод, Моисеенко, 2022, с. 155]. При описании прогресса в этой сфере указывается, что ученые, кроме зачастую формальных отсылок к П. Нора и М. Хальбваксу, предлагают теоретические модели, имеющие эвристический потенциал [Головашина, 2022, с. 9]. Среди ключевых российских специалистов, занимающихся вопросами *memory studies*, следует упомянуть О.Ю. Малинову, Л.П. Репину, О.Б. Леонтьеву, А.И. Миллера, М.В. Кирчанова, О.Ф. Русакову (см. [Malinova, 2021; Репина, 2020; Леонтьева, 2015; Миллер, 2016; Кирчанов, 2022; Русакова, Грибовод, Моисеенко, 2022]). При этом одной из самых острых и стратегически важных для российского общества проблем остается политика памяти о советском прошлом. В этом плане рассматриваемая коллективная монография [Официальный дискурс..., 2022] представляется нам весьма актуальной, особенно в свете информационной борьбы и войн памяти [Миллер, 2020], развернувшихся на постсоветском пространстве. Отметим, что память о советском периоде истории – популярный предмет исследований, и сказать здесь что-то принципиально новое сложно. Тем не менее заслугой авторов можно считать комплексный подход к изучению ключевых дискурсов и нарративов официальной политики памяти о советском прошлом, а новизной их работы – выделение основных моделей политики памяти и раскрытие их содержания, а также выявление и сопоставление альтернативных версий прошлого с указанием сильных и слабых сторон интерпретаций, представленных в официальном дискурсе.

Основное внимание в монографии уделяется *анализу дискурса политики памяти*. Стоит отметить, что авторы отлично владеют методологией дискурс-анализа различных источников (научного текста, речи публичного лица, интернет-контента, кинопродукции и др.) и щедро делятся своими знаниями и находками с читателями. Это не случайно, ведь ответственный редактор монографии – профессор О.Ф. Русакова – известный представитель уральской школы дискурс-анализа (см., напр.: [Русакова, 2018]) и главный выпускающий редактор научного журнала «Дискурс-Пи». Применение критического и сравнительного дискурс-анализов в данном случае обусловлено выбором в качестве предмета исследования официального дискурса политики памяти о советском прошлом.

Особенностью первого метода является акцент на идеологической и властно-политической составляющей, отношениях социального неравенства и подчинения. Критический дискурс-анализ позволяет изучить то, как государство управляет коллективной памятью населения, работая со способами интерпретации исторических событий, конструированием символов, нарративов, мифов и смыслов с целью укрепления власти, консолидации общества и формирования национальной идентичности. Сравнительный дискурс-анализ дает возможность сопоставить альтернативные версии советского прошлого и вскрыть конфликтный характер ряда трактовок истории. Обращение не только к традиционным проводникам политики памяти (таким, как учебники истории), но и к новым (медиа-источникам) также оправдано: в современных условиях медиадискурсы самым активным образом участвуют в процессе политического производства нарративов, закрепляют их массовом в сознании благодаря легкому для восприятия и эмоциональному воздействию.

Первая глава посвящена определению истоков и структуры официальной политики памяти. Авторы связывают зарождение кризиса устоявшейся советской модели политики памяти с борьбой против культа личности Сталина, в частности, со знаменитым выступлением Н.С. Хрущева на XX съезде компартии «О культе личности и его последствиях» (с. 11). Утверждается, что хрущевская десталинизация привела не только к очевидным последствиям (сносам памятников вождя и переименованиям населенных пунктов), но и к более глубоким изменениям – публичным дискуссиям по осмыслению наиболее острых проблем настоящего и прошлого, критике советских коммеморативных канонов в искусстве, литературе, кино и театре, а также возникновению идей о пересмотре устоев советской политики памяти в целом. В течение брежневского периода этот кризис только усилился. Он выразился, в частности, в деятельности диссидентского движения, представители которого активно оспаривали официальный исторический нарратив (с. 14). В период перестройки произошел дальнейший развал когда-то монолитной и прочной советской модели политики памяти: образы, фигуры, понятия прошедшей эпохи приобрели обратные ценностно-смысловые значения, начал разрушаться «пантеон советских героев и мучеников» (с. 17). Данный процесс окончательно завершился в 1990 г. после принятия закона об отмене цензуры, в

результате чего в СМИ начались активные нападки на стержневые советские символы и нарративы (с. 18).

Исследуя процесс декоммунизации в странах Центральной и Восточной Европы, авторы выделяют характерные для него стратегии: формирование «дискурса вражды» по отношению к коммунистическому прошлому, опора на неолиберальные идеи как на альтернативу всему российскому и советскому, отказ от советских коммеморативных практик, законодательный запрет публичной демонстрации символики СССР, включение в официальную риторику ряда категорий, призванных создать негативное представление обо всем советском («оккупация», «колониализм», «тоталитаризм», «геноцид») (с. 19).

Отдельный раздел первой главы посвящен анализу инфраструктуры, сложившейся вокруг политики памяти (с. 42–60). Как правило, в статьях предметной области *memory studies* к инфраструктуре относят музеи и памятники, мемориальные комплексы, праздники, ритуалы, художественные произведения, а также знаки, символизирующие солидарность [Малинова, 2018, с. 44]. Однако авторы монографии решили пойти по иному пути и объединить под эгидой «инфраструктуры» следующие элементы: органы власти, образовательные, академические и аналитические центры, социально-политические институты (мемориальные комплексы, общественные организации и др.), медиасреду, законодательство, бюджетные и внебюджетные средства (с. 43). Таким образом, в одном ряду оказываются акторы, инфраструктура и материальная база, что вносит некоторую сумятицу. В данном случае было бы логичнее писать о структуре, а не об инфраструктуре политики памяти.

Во второй главе (с. 80–182) раскрывается *конфликтный и противоречивый характер официального дискурса политики памяти о советском прошлом*. На конкретных примерах демонстрируется процесс исторической инженерии в символической области. Один из кейсов – «политика забвения»¹ Октябрьской социалистической революции – главного советского праздника (с. 81). Авторы подробно описывают, каким образом в ходе истории данный праздник посте-

¹ В контексте политики памяти важны все нюансы – и то, что постоянно воспроизводится в индивидуальных и коллективных ритуальных актах, и то, что забывается или замалчивается. – *Прим. автора.*

пенно «забывался» и констатируют, что 4 ноября оказалось «совершенно бессодержательной и пустой» датой для конструирования исторической политики (с. 92).

Интересны размышления авторов о причинах игнорирования дня рождения СССР, ведь «это не могло стать простой случайностью... Большевики самым тщательным образом контролировали идеологическую работу с массами» (с. 110). В монографии последовательно доказывается несостоятельность целого ряда гипотез: 1) невозможность определить точную дату создания Советского Союза; 2) близость дня рождения к государственному празднику – первому января; 3) незначительность события по сравнению с другой датой – днем Октябрьской социалистической революции, закрепляющей «миф о происхождении» советского народа. По итогам анализа хронологии событий и исторических свидетельств авторы выдвигают довольно убедительную гипотезу о том, что причина игнорирования даты крылась в личном неприятии ее Сталиным, которому «было выгодно “позабыть” этот праздник, поскольку он мог пробуждать у остальной партийной массы неприятные для него воспоминания об острейшем личном конфликте, разгоревшемся в дни образования СССР между ним и Лениным» (с. 123). Этим объясняется и то, что 50-летний юбилей образования СССР отмечался с большим размахом – «к этому времени в руководстве страны не осталось почти никого из близкого окружения Сталина и кто бы мог воспрепятствовать празднованию» (с. 124).

Помимо этого, в тексте поднимается ряд дискуссионных вопросов, касающихся оценок сталинской эпохи и роли личности Сталина в истории. Детальному анализу подвергаются такие сюжеты, как трансформация освещения сталинской внешней и внутренней политики в современной учебной литературе, а также вопрос «реабилитации» вождя народов «в качестве генералиссимуса Великой победы» (с. 131–162).

Завершает вторую главу анализ дискуссии (официально-политической, научной и общественной) об образовании и распаде СССР (с. 162–182). Так, одним из камней преткновения традиционно является роль В.И. Ленина в вопросе о национальном строительстве нового советского государства. По мнению членов партии КПРФ, представление о том, что Ленин заложил «бомбу под российскую государственность» (с. 164) – не более чем миф.

С этим высказыванием контрастирует тезис В.В. Путина о том, что «ленинский план федерализации... заложил мину замедленного действия» (с. 168). Приводя этот и другие примеры, авторы рисуют неоднородную, местами противоречивую картину дискурса о советском прошлом.

Стоит отметить, что вторая глава получилась сильной не только в историческом, но и аналитическом и методологическом планах. В ней выделяются основные научные подходы к анализу событий, связанных с распадом СССР: дискурсивный, семантический, концептуальный, социологический (с. 172–174). Через призму последнего подхода авторы проводят качественное исследование разных возрастных групп (молодежной, средней и старшей), по итогу которого фиксируют отсутствие единства восприятия процесса распада Советского Союза и отмечают, что большое влияние на оценки респондентов оказывают такие факторы, как «мифологизация прошлого и его ностальгическая идеализация» (с. 182).

Третья глава (с. 183–255) посвящена *критическому осмыслению победы СССР в Великой Отечественной войне*. В научной литературе не вызывает сомнений как огромная ценность данного события с символической точки зрения, так и то, что оно является «главной опорной конструкцией современной российской идентичности» [Малинова, 2015, с. 7]. Авторы монографии, используя методологию критического дискурс-анализа, исследуют различные аспекты репрезентации истоков и цены Победы в текстах крупных фигур публичной политики, в том числе «важные смысловые упущения, а также фигуры умолчания» (с. 186). Одним из упущений они считают игнорирование значения системной и планомерной «партийной работы в сфере идейно-патриотического воспитания советских людей» в тексте известной статьи В.В. Путина¹. Для контраста они приводят статью² лидера фракции КПРФ Г.А. Зюганова, который много пишет о важной роли, которую играла ком-

¹ Путин В.В. 75 лет Великой Победы: общая ответственность перед историей и будущим. Москва. – 2020. – Режим доступа: <http://static.kremlin.ru/media/events/files/ru/hOAWB1GRwEMuVtAAGREjC8Vvl3VxqiW4.pdf> (дата посещения: 10.02.2023).

² Зюганов Г.А. Великая победа советской цивилизации. Мифы клеветников и правда Истории // Сайт КПРФ – 2020. – Режим доступа: <http://www.kprf-sakhalin.ru/2020/03/25/velikaya-pobeda-sovetskoj-tsivilizatsii-mify-klevetnikov-i-pravda-istorii/> (дата посещения: 10.02.2023).

партия в ходе войны (с. 203). Сравнивая текущий президентский дискурс и дискурс лидера КПРФ, авторы отмечают, что последний находится в заочной идеологической полемике с современным руководством страны (с. 204). При анализе отечественного дискурса политики памяти авторы не ограничиваются текстами статей и выступлений политических лидеров, но также исследуют контент популярной социальной сети «ВКонтакте» (с. 215–233). В данном случае их целью является поиск и анализ победных фраз-клише, связанных с празднованием 9 мая. Под фразами-клише понимаются речевые стереотипы, являющиеся отражением явлений реальности в сознании языковой личности (с. 217). При этом все найденные «победные» клише авторы разделили на несколько групп: 1) в зависимости от формы выражения – на клише-слоганы и клише-цитаты; 2) в зависимости от смыслового содержания – на клише благодарности, клише исторической гордости и эмотивно-инверсионные клише (с. 218). По итогам анализа делается вывод о том, что интернет-сообщество активно производит и распространяет клише в массовом сознании, нарратив которых «способен оказать активное воздействие на корректировку государственной политики памяти» (с. 233).

Следующий параграф называется «Педагогические аспекты российской политики памяти о Великой Отечественной войне», хотя, на наш взгляд, он затрагивает более широкую проблематику, в частности, дает представление о контексте, в котором развивалась политика памяти в России (с. 233–255). Автор параграфа, кандидат исторических наук и общественный советник министра образования и молодежной политики Свердловской области И.С. Огановская, выделяет этапы политики памяти о Великой Отечественной войне – от послевоенного, для которого было характерно замалчивание неприятных фактов, до современного, особенностью которого является противостояние попыткам фальсификации истории (с. 242), и формулирует базовые теоретико-методологические подходы к раскрытию важных положений, связанных с данной тематикой. Этот материал, на наш взгляд, может быть полезен учителям истории, часто сталкивающимся со сложными, а порой и «неудобными» вопросами школьников, – например, о том, что было бы, если Германия завоевала Россию, кто такие коллаборационисты или о том, каким источникам о войне можно доверять.

В четвертой главе (с. 256–334) рассматриваются варианты преломления официального дискурса политики памяти в массовом сознании. Вызывает вопросы компоновка данной главы. Исследовательским материалом выступают российские кинофильмы, школьные учебники истории (первый и второй параграфы) и результаты социологического опроса (третий параграф). То, каким образом в массовом сознании преломляется официальный дискурс политики памяти, действительно можно отследить по результатам опросов населения, фокус-групп (последний вариант был выбран авторами). Остается неясным, зачем в эту же главу добавлен анализ фильмов и учебников, которые лишь косвенно свидетельствуют о состоянии массового сознания (тем более что с продукцией отечественного кинематографа знакомы далеко не все), поскольку являются лишь «проводниками» официальной политики памяти.

В ходе анализа отечественного кинематографа определяются основные этапы постсоветской политики памяти и выделяются три стратегии исторической памяти о советском прошлом: консервативно-проимперская, неолиберальная и ностальгическая, дается их подробная характеристика (с. 261). Затем, через призму этих стратегий, авторы подробно исследуют российские кинофильмы о советском периоде: его героях и антигероях – Ленине, Троцком, Чапаеве, Колчаке; ключевых событиях – двух революциях, Великой Отечественной войне, покорении космоса; противоборствующих силах – белых и красных, советских патриотах и их врагах и проч. Данный аналитический материал содержит элементы новизны и представляет большой интерес для широкого круга читателей.

Значительное внимание уделяется исследованию содержания советских и постсоветских учебников истории (с. 277–305). В монографии повествуется о том, как по-разному освещались и оценивались значимые события прошлого – революция 1917 года, заключение Брестского мира, Гражданская война, национальный вопрос и распад СССР. Например, в советских учебниках присутствовал раздел о всемирно-историческом значении Великой Октябрьской социалистической революции (с. 285), а в учебниках 1990-х годов, напротив, продвигалась идея о трагическом пути развития страны, который навязали стране большевики (с. 286). Авторы монографии выделяют следующие особенности, свойственные учебникам истории разных лет: 1) представление царской России в черном цвете в советских учебниках; 2) единый

учебник и единая версия событий, призванная «увязать историю вчерашнего дня с... грандиозными задачами социалистического строительства» в советское время (с. 278); 3) фокус на недостатках и пороках советского прошлого в учебниках периода 1990-х – первой половины 2000-х годов; 4) более диалектический и критический взгляд на прошлое в современных пособиях (с. 305).

Большую исследовательскую ценность представляют результаты качественного социологического исследования восприятия дискурса политики памяти о светском прошлом в представлении людей трех возрастных групп (60–80 лет, 30–40 лет и 18–25 лет) (с. 306–334). Авторский коллектив на наглядных примерах демонстрирует поколенческие различия в восприятии СССР, обусловленные не только наличием или отсутствием у участника фокус-группы статуса свидетеля эпохи, но и особенностями официального дискурса политики памяти, доминировавшего в годы социализации конкретного поколения (с. 333). В качестве примера приведем суждения авторов об особенностях восприятия прошлого людей старшей возрастной группы. В их воспоминаниях доминирующей является фигура Сталина, значимое место занимают также Хрущев, Брежнев и Ельцин. При этом не называются фамилии Ленина, Андропова, Черненко (с. 311). Не упоминаются и события довоенного периода, безусловно, известные данной возрастной группе из уроков истории и кинематографа. На поверхности – мажорные ноты («полет в космос. Гагарин», «победа в войне», «забота о людях»), однако при углублении беседы вскрывается негативный пласт памяти («по талонам покупали», «занимать очередь», «[родителей] выгнали, отобрали дом и назвали кулаками», «это насилие, насилие...» (с. 314)). Авторы монографии заключают, что актуализация позитивного или негативного пластов зависит от предмета обсуждения, позиции собеседников и сложившейся степени откровенности (с. 316).

Несмотря на значительные отличия в восприятии истории представителей разных возрастных групп, фиксируются и сходства. Наиболее любопытным из них является окрашивание истории в героико-романтические тона с одновременным существованием так называемых «зон умалчивания», содержание которых «артикулируется лишь при провокативном обращении к семейной памяти» (с. 334).

Таким образом, монография представляет собой глубокое комплексное исследование, результаты которого могут быть полезны органам власти различного уровня при разработке стратегий, технологий и программ политики памяти, преподавателям, научным работникам и всем интересующимся вопросами, поднятыми в тексте. К недостаткам монографии можно отнести ее некоторую мозаичность, что связано в основном со значительным числом авторов, принявшим участие в ее создании. Так, например, параграф 1.3 (с. 61–79), хотя и поднимает довольно интересную и важную тему «исторического воображения», но несколько выбивается из повествования и идет после выводов, которые логичнее было бы сделать по итогу всей главы. Помимо этого, работе свойственны общие недостатки, характерные для отечественного исследовательского поля коллективной памяти, на которые указала О.В. Головашина: это акцент на дискурсивные схемы, риторические фигуры, потребности исторической политики в ущерб разработке эпистемологических пластов [Головашина, 2022, с. 11]. Стоит отметить, что есть исследователи, которые данные «недостатки» трактуют как национальную специфику. К достоинствам монографии следует отнести, во-первых, то, что она содержит взвешенно-аналитические позиции без ухода в крайности, а во-вторых, дает полноценное, комплексное представление о неоднозначном содержании дискурса о советском прошлом, а также об акторах, стратегиях, инструментах и способах интерпретации исторических событий. Поздравляем авторов с выходом труда и не сомневаемся в его актуальности и востребованности у аудитории.

D.M. Kovba*

**The politics of memory of the Soviet past
in the focus of discourse analysis (Review)**

For citation: Kovba D.M. The politics of memory of the Soviet past in the focus of discourse analysis (Review). *Political science (RU)*. 2024, N 4, P. 345–354. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2024.04.15>

* **Kovba Daria**, Institute of Philosophy and Law of the Ural Branch of the Russian Academy of Sciences (Ekaterinburg, Russia), e-mail: dmkova1jova@mail.ru

References

- Golovashina O.V. Memory studies in search of epistemological foundations. *Sociology of power*. 2022, Vol. 34, N 1, P. 8–17. DOI: <https://doi.org/10.22394/2074-0492-2022-1-8-17>
- Kirchanov M.V. «Institutions of Memory» as a form of historical politics in Central and South-Eastern Europe. *Slavianovedenie*. 2022, N 5, P. 51–64. DOI: <http://www.doi.org/10.31857/S0869544X0022314-8> (In Russ.)
- Leontieva O.B. «Memorial turn» in the contemporary Russian historical studies. *Dialogue with time*. 2015, N 50, P. 59–96. (In Russ.)
- Malinova O. Politics of memory and nationalism. *Nationalities papers*. 2021, Vol. 49, N 6, P. 997–1007. DOI: <https://doi.org/10.1017/nps.2020.87>
- Malinova O.Yu. The great patriotic war as a symbolic resource: the evolution of the official rhetoric 2000–2010. *Russia and the contemporary world*. 2015, N 2, P. 6–29. (In Russ.)
- Malinova O.Yu. The politics of memory as a part of symbolic politics. *Methodological issues of studying the politics of memory: Collection of scientific papers*. Moscow-Saint Petersburg: NestorHistory, 2018, P. 27–53. (In Russ.)
- Miller A.I. Politics of memory in post-communist Europe and its impact on European culture of memory. *Politeia*. 2016, N 1, P. 111–121. (In Russ.)
- Miller A.I. Introduction. Methodological problems in the study of the politics of memory - solved, unresolved and unsolvable. *Methodological Issues of Studying the Politics of Memory: Collection of scientific papers*. Moscow-Saint Petersburg: NestorHistory, 2018, P. 4–10. (In Russ.)
- Miller A.I. Second World War in the «wars of memory». *The new past*. 2020, N 4, P. 222–231. (In Russ.)
- Nelina L.P. Approaches to defining the concepts of memory studies in Russian historiography. *Vestnik of the Mari State University. Chapter "History. Law"*. 2020, Vol. 6, N 3, P. 244–253. DOI: <https://doi.org/10.30914/2411-3522-2020-6-3-244-253> (In Russ.)
- Repina L.P. Memory of events in measurements of space and time. *Izv. Saratov Univ. (N.S.), Ser. History. International relations*. 2020, Vol. 20, N 1, P. 34–40. DOI: <https://doi.org/10.18500/1819-4907-2020-20-1-34-40> (In Russ.)
- Rusakova O., Moshkin S., Dyakova E. (eds). *The Official Discourse of the Russian Politics of Memory of the Soviet Past: Interpretation Strategies, Actors, Commemorative Practices*. Ekaterinburg: Publishing House Discourse-P, 2022, 378 p. (In Russ.)
- Rusakova O.F. Ural school of political discourse studies: new research areas and academic practices. *Discourse-P*. 2018, N 2, P. 10–29. DOI: <https://doi.org/10.17506/dipi.2018.31.2.1029> (In Russ.)
- Rusakova O.F., Gribovod E.G., Moiseenko Ya.Yu. Discourse on the politics of memory: studies of symbolic aspects. *Discourse-P*. 2022, Vol. 19, N 2, P. 154–171. DOI: https://doi.org/10.17506/18179568_2022_19_2_154 (In Russ.)

Литература на русском языке

- Головашина О.В. Memory studies в поисках эпистемологических оснований // Социология власти. – 2022. – Т. 34, № 1. – С. 8–17. – DOI: <https://doi.org/10.22394/2074-0492-2022-1-8-17>
- Кирчанов М.В. «Институты памяти» как форма исторической политики в Центральной и Юго-Восточной Европе // Славяноведение. – 2022. – № 5. – С. 51–64. – DOI: <http://www.doi.org/10.31857/S0869544X0022314-8>
- Леонтьева О.Б. «Мемориальный поворот» в современной российской исторической науке // Диалог со временем. – 2015. – № 50. – С. 59–96.
- Малинова О.Ю. Великая Отечественная война как символический ресурс: эволюция отображения в официальной риторике 2000–2020 гг. // Россия и современный мир. – 2015. – № 2. – С. 6–29.
- Малинова О.Ю. Политика памяти как область символической политики // Методологические вопросы изучения политики памяти: сб. научн. тр. – М.; СПб: НесторИстория, 2018. – С. 27–53.
- Миллер А.И. Введение. Методологические проблемы изучения политики памяти – решенные, нерешенные и неразрешимые // Методологические вопросы изучения политики памяти: сб. научн. тр. – М.; СПб: НесторИстория, 2018. – С. 4–10.
- Миллер А.И. Вторая мировая война в «войнах памяти» // Новое прошлое. – 2020. – № 4. – С. 222–231.
- Миллер А.И. Политика памяти в посткоммунистической Европе и ее воздействие на европейскую культуру памяти // Полития. Анализ. Хроника. Прогноз. – 2016. – № 1. – С. 111–121.
- Нелина Л.П. Подходы к определению концептов memory studies в российской историографии // Вестник Марийского государственного университета. Серия «Исторические науки. Юридические науки». 2020. – Т. 6, № 3. – С. 244–253. DOI: <https://doi.org/10.30914/2411-3522-2020-6-3-244-253>
- Официальный дискурс российской политики памяти о советском прошлом: стратегии интерпретаций, акторы, коммеморативные практики / О.Ф. Русакова, С.В. Мошкин, Е.Г. Дьякова [и др.]; под общ. ред. О.Ф. Русаковой. – Екатеринбург: Издат. Дом «Дискурс-Пи», 2022. – 378 с.
- Ретина Л.П. Память о событиях в измерениях пространства и времени // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: История. Международные отношения. – 2020. – Т. 20, № 1. – С. 34–40. DOI: <https://doi.org/10.18500/1819-4907-2020-20-1-34-40>
- Русакова О.Ф. Уральская школа политической дискурсологии: новейшие исследовательские направления и академические практики // Дискурс-Пи. – 2018. – № 2. – С. 10–29. – DOI: <https://doi.org/10.17506/dipi.2018.31.2.1029>
- Русакова О.Ф., Грибовод Е.Г., Моисеенко Я.Ю. Дискурс политики памяти: исследования символических аспектов // Дискурс-Пи. – 2022. – Т. 19, № 2. – С. 154–171. – DOI: https://doi.org/10.17506/18179568_2022_19_2_154

ПОЛИТИЧЕСКАЯ НАУКА

2024 № 4

В журнале представлены результаты научных исследований, в том числе дискуссионного характера, поэтому их содержание не обязательно отражает точку зрения Учредителя и Редакции.

**Адрес редколлегии:
117418, г. Москва, Нахимовский проспект, 51/21, ИНИОН РАН,
Отдел политической науки,
e-mail: politnauka1997@gmail.com**

Оформление обложки С.И. Евстигнеев
Техническое редактирование и
компьютерная верстка К.Л. Синякова
Корректор М.П. Крыжановская

Подписано к печати 7 /XII – 2024 г.
Формат 60 х 84/16
Усл. печ. л. 21,0 Уч.-изд. л. 20,0
Тираж 500 экз. (1–100 экз. – 1-й завод) Заказ №

**Институт научной информации
по общественным наукам Российской академии наук (ИНИОН РАН),
Нахимовский проспект, д. 51/21, Москва, 117418**

**Отдел печати и распространения изданий
Тел.: +7(925) 517-36-91
e-mail: izdat@mail.ru**

Отпечатано в типографии
АО «Т8 Издательские Технологии »,
109316, г. Москва, Волгоградский проспект,
д. 42, корп. 5, к. 6