

СОЦИАЛЬНАЯ ПСИХОЛОГИЯ ЛИЧНОСТИ

ЗРИТЕЛЬСКОЕ ВОСПРИЯТИЕ РЕАЛИСТИЧНОСТИ И ФАНТАСТИЧНОСТИ ИГРОВОГО КИНО

©2022 г. Воскресенская Н.Г.*

*Кандидат психологических наук, доцент, кафедра социально-политических коммуникаций, ФГАУ ВО «Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского»; 603000, Нижний Новгород, пр. Гагарина, 23; e-mail: navoskr@mail.ru

DOI: 10.38098/ipran.sep_2022_27_3_04

Поступила в редакцию 27 апреля 2022 г.

Аннотация. В статье исследуется субъективность восприятия, обусловленная ценностными ориентациями зрителей, совершающих киновыбор в пользу реалистичного или фантастического игрового кино. В исследовании приняли участие 51 респондент, предпочитающих реалистичное кино, и 50 респондентов, предпочитающих фантастический сюжет. В качестве методов исследования использовались опросник ценностных ориентаций С. Шварца, авторский опросник для изучения жанровых особенностей предпочитаемых фильмов, методика семантического дифференциала для выявления отношения к сюжету, героям и антигероям, групповое обсуждение кинопредпочтений любителей реалистичного и фантастического кино. Исследование выявило особенности восприятия зрителей, предпочитающих разные фильмы. Для зрителей, выбирающих фантастические фильмы, киногерои могут становиться «идеальными моделями», так как в поступках киногероев выпукло проявляются такие лично значимые для зрителей ценностные качества, как любовь к риску и творческий подход к решению проблем. Зрители, выбирающие реалистичное кино, больше ценят скромность как в себе самом, так и в киногерое. Для них важно, чтобы опыт разрешения проблем киногероями был поучительным, а для зрителей «фантастов» значима зрелищность, проработанность фантастических миров, бойцовские качества героев и их способность решать проблемы больших сообществ с помощью суперспособностей.

Ключевые слова: восприятие, достоверность, игровое кино, молодежь, киногерой, антигерой, ценностные ориентации, реалистичность, фантастичность.

Игровое кино представляет особый интерес для изучения в медиапсихологии, так как воздействуя на большие группы зрителей, оно оказывает влияние на их эмоциональные состояния, особенности интерпретации реальности и модели поведения (Харрис, 2001). Значительную роль кино играет у современной молодежной аудитории, у которой в принятии и последующей переработке информации доминирует визуальный образ над словом, а в медиапотреблении преобладает развлекательный контент и потребность поделиться интересной информацией через социальные сети, что обеспечивает быструю популяризацию нового медиаконтента в интернет-среде (Белозерова, Поляков, 2021; Дунас, 2020). Игровое кино, имея ярко выраженную функцию развлечения, несет в себе также информационные, образовательные, социальные и инструментальные функции, важные для молодежи. Так, оно позволяет усваивать сценарии как некую совокупность знаний о себе и мире, определяет эмоциональный отклик на них при наблюдении за поощрением правильных и наказанием неправильных моделей киноперсонажей (Bandura, 1994; Zillmann, 2000), а также формирует интерпретации и оценки их поведения (Raney, 2004; Tamborini et al., 2010).

Особый интерес представляет зрительское восприятие реалистичности кино, так как доверие к происходящему на экране усиливает психологическое воздействие на зрителя. Например известно, что более сильную эмоциональную реакцию вызывают документальные сцены насилия (Gunter, Furnham, 1984), демонстрация на экране стрессовых ситуаций аналогичных тем, с которыми сталкивался сам зритель в своей жизни (Riddle et al., 2011; Sapolsky, Zillmann, 1978), а также неспособность зрителя отличать события реальной жизни от медиареальности (Door, 1987). Показано, что восприятие происходящего на экране как части реальности активизирует психологические механизмы идентификации и эмпатии к киногероям, чья позиция близка и понятна зрителям,

а тождественность моральных проблем, разрешаемых в кинопроизведениях, тем проблемам, с которыми сталкивается зритель в реальности, помогают в нравственном самоопределении (Борисова, 2011).

Е.А. Никонова, анализируя фактор доверия в журналистской практике, выделяет такие компоненты, как информативность, точность и объективность, в которых ярко проявляется субъективная позиция аудитории. Оно основывается на соответствии достоверного сообщения информационным запросам и знанию аудитории об объекте новостного освещения, на ее субъективном восприятии глубины и точности описания событий, на внутреннем принятии системы ценностей и личностной позиции автора сообщения (Никонова, 2022). Данные компоненты, как представляется, могут учитываться и при раскрытии особенностей зрительского восприятия игрового кино с позиций реалистичность/фантастичность.

Специфика игрового кино обуславливает необходимость принятия во внимания трех моментов. Во-первых, сама характеристика кинопроизведения как реалистичного носит более условный характер, чем новостной медиа-контент, так как игровое кино является формой художественного творчества и строится на переосмысленном создателями произведения сообщении о реальности, облеченном в специфические семиотические коды (Муха, 2009). Во-вторых, само отнесение зрителями кино к реалистичному будет в большей мере определяться не точностью воспроизведения реальности, а способностью киногероев разрешать проблемные ситуации с помощью ресурсов, которые доступны и для самого зрителя, а следовательно субъективно оцениваемые этими зрителями как потенциально реализуемые в жизни. Третий момент связан с виртуальным миром, где действуют киногерои – насколько точно он отражает черты реального мира, нет ли противоречия законам действительности, лежат ли в основе виртуального мира мифологические и

сказочные мотивы и (или) присутствуют ли в нем факторы, невозможные или не встречающиеся в реальном мире. Именно второй и третий момент являются основой для выделения таких киножанров, как фэнтези и фантастика, которые в дальнейшем будут объединены нами в категорию фантастического кино, противостоящего реалистическому, учитывая при этом достаточную условность такого разделения.

При анализе особенностей зрительского восприятия фантастического игрового кино следует также учитывать психологические причины киновыборов, направленных на удовлетворение потребностей в отдыхе и уходе от проблем в вымышленные миры, где можно ненадолго отождествиться с персонажами, обладающими сверхспособностями благодаря волшебству, помощи божественных сил или вымышленных достижений цивилизации. Вместе с тем, рассмотрение этих фильмов лишь с точки зрения развлекательной функции является слишком упрощенным, так как в данных фильмах можно также увидеть отражение идеального мироустройства будущего, в них задаются образцовые модели поведения личности, поднимаются такие вечные проблемы общества как борьба добра и зла, смысл власти, роль человека в жизни общества, идеи бесконечного совершенствования человека и др. (Войтенко, 2018; Мищенко, 2021). Таким образом, данные фильмы тоже можно назвать отражением реальности, которое имеет свои специфические особенности и представляет исследовательский интерес.

Значимость исследования влияние фантастического игрового кино возрастает на фоне роста популярности фильмов с большой долей фантазийной составляющей. Это видно из анализа киноборов в странах СНГ и России за 2000-2021 гг. (Итоги кинопроката..., 2000-2021). Так, если в 2000-2009 гг. из пяти самых топовых фильмов, ежегодно публикуемых на сайте «Касса российского кинопроката», 58% составляли фильмы с фантазийным сюжетом,

то в 2010-2014 гг. их доля составляла 88%, в 2015-2019 гг. – 80%, а в 2020-2021 гг. – 70%. При этом жанр фэнтези постепенно вытесняется жанром фантастики, чье существенным отличием является смещение времени действия с условного прошлого (как например, цикл «Властелин Колец») на условное будущее с идеями решения проблем человеческой ограниченности с помощью науки и техники (миры Marvel).

Зарубежные психологические исследования популярных киноперсонажей раскрывают ряд социально-психологических особенностей зрительского восприятия. Согласно исследованиям Д. Зилманна (Zillmann, 2000), если позиции героев строго дифференцированы в соотношении понятий добра и зла, то зрители испытывают удовольствие, когда герои добиваются успеха, а злодеи наказываются. При этом формирование аффективных установок к персонажам не требует глубокого анализа, они формируются быстро в начале киноповествования, влияют на последующие интерпретации поступков персонажей (Raney, 2004), а если полюбившийся персонаж совершает аморальный поступок, то с большой долей вероятности будет оправдан зрителем (Bandura, 1994). Следует отметить, что четкое разделение на хороших и плохих персонажей часто можно наблюдать в фантастических фильмах, где основной миссией героев становится борьба со злом. В фильмах с ярко выраженной драматической компонентой, в ракурсе зрительского внимания психологически более сложные персонажи, поэтому особый интерес представляют исследования зрительского восприятия неоднозначных в своих моральных поступках героев, где исследователями отмечается больше доверия к персонажам, такие герои заставляют зрителей более вдумчиво анализировать их поступки и могут способствовать саморазвитию зрителя (Eden et al., 2015; Koji Yoshimura et al., 2017). Вместе с тем анализ зрительского восприятия представляется более полным, если будет сфокусирован на киногероях без

Воскресенская Н.Г.

Зрительское восприятие реалистичности и фантастичности игрового кино

отрыва от повествовательного контента, учитывая предготовность зрителей к восприятию фильмов, которая проявляется в ситуации киновыбора определенного жанра.

Существует достаточно много исследований, раскрывающих индивидуальные и социально-психологические характеристики зрителей, а также их потребности, влияющие на киновыбор и предготовность зрителя к определенному восприятию фильма. Так, например, выявлены связи показателей интеллекта зрителя со сложностью выбираемого киносюжета (Курбак и др., 2017), эмоциональной насыщенности жизни зрителя с динамическими характеристиками предпочитаемых ими фильмов (Воскресенская, 2015), соотнесение выбора медиаресурса с собственными представлениями о мире (Iyengar, Hahn, 2009) и потребностями (Rubin, 1994), склонность зрителей выдавать желаемое за действительное при интерпретациях неоднозначного поведения персонажей (Koji Yoshimura et al., 2017), а также способности зрителей интерпретировать поступки киногероев в контексте их дискурсивной реальности (Курбак, 2019; и др.). Особенности восприятия выбранной медиаинформации во многом обусловлены личными мотивами, целями и потребностями (Rubin, 1994), а также эмоциональными переживаниями, которые могут носить ситуационный характер. Особенности восприятия выбранной медиаинформации во многом обусловлены социально-психологическими характеристиками зрителей, в том числе ценностными особенностями. Так, ориентированность на мелодраматические произведения, характерна для женской аудитории, которая особо ценит доверительные межличностные отношения; а идея бунтарства в авантюрном приключенческом кино созвучна с критическим отношением к системе общественных норм и правил (Воскресенская, 2016).

Воскресенская Н.Г.

Зрительское восприятие реалистичности и фантастичности игрового кино

Вместе с тем, роль ценностных ориентаций зрителей на их восприятие игрового кино изучена недостаточно, несмотря на то, что именно ценности представляют собой некую точку отсчета, позволяющую оценить события, происходящие с людьми, задавая направление их действиям и помыслам, служа эталоном для оценки и сравнения желаемого и действительного. Затруднения исследования ценностной направленности зрительского восприятия во многом связаны с жанровой неопределенностью игрового кино (один фильм может иметь несколько жанровых характеристик) и селективностью зрительского восприятия (разные зрители будут обращать внимания на разные аспекты киноповествования и особенностей поведения героев). Данную проблему может решить более строгий подход к исследуемой выборке, где для выявления ценностных особенностей респондентов важно опираться на различия их киновыборов по определенным основаниям. В нашем исследовании таким основанием станет фактор достоверности игрового кино.

Цель исследования – выявить различия в восприятии зрителями фильмов, различающихся по критериям «реалистичность» и «фантастичность», в зависимости от их ценностных ориентаций.

Гипотезы исследования

1) Разница в предпочтениях зрителями фантастического и реалистического кино связана с предпочтением характеристик идеального игрового кино, что проявится в специфике сочетания его жанровых характеристик, особенностей киноповествования и личностных особенностей киноперсонажей.

2) Ценностные ориентации зрителей связаны с восприятием ценностных качеств киногероев.

Задачи:

Воскресенская Н.Г.

Зрительское восприятие реалистичности и фантастичности игрового кино

1) изучить жанровые особенности фантастического и реалистического кино в восприятии зрителей; дать характеристику восприятия идеального сюжета и киноперсонажей любителями фантастического и реалистичного игрового кино;

3) проанализировать влияние ценностных ориентаций зрителей реалистичного и фантастического игрового кино, влияющих на восприятие любимых героев.

МЕТОДИКА

Сбор эмпирического материала проходил осенью 2021 г. Выборку составили 101 человек, выделяющих в качестве основного критерия при киновыборе реалистический сюжет (51 респондента, из них 68% девушек) и фантастический сюжет (50 респондента, из них 60% девушек). Данные респонденты были отобраны из 210 опрошенных студентов нижегородских вузов в возрасте 18-22 лет ($M=19$, $SD=1,590$), принявших участие в письменном анкетировании. Также было проведено групповое обсуждение, в котором участвовали 25 студентов, из них 12 отдавали предпочтение фантастическим фильмам (из них 7 девушек), 13 – реалистичным фильмам (из них 9 девушек).

В исследовании был использован письменный опросник, методика ценностного профиля личности С. Шварца для изучения значимых ценностных сценариев любимых персонажей и самих зрителей, групповая дискуссия с любителями фантастического и игрового кино.

Письменный опросник включал в себя вопросы о предпочитаемых характеристиках игрового кино, идеальных повествовательных сценариях, героях и антигероях. Для изучения характеристик фильмов, вопрос звучал следующим образом: «Если вам хочется отдохнуть и посмотреть художественный фильм, то что вы выберете? Вам будут предложена 21 комбинация пар. Выберете из пары то, что на Вас окажет более сильное

Воскресенская Н.Г.

Зрительское восприятие реалистичности и фантастичности игрового кино

воздействие при выборе жанра». При составлении пар использовались семь характеристик киножанров, доказавших свою значимость в предыдущих исследованиях (Воскресенская, 2015, Воскресенская, 2016): реалистичность, фантастичность, динамизм, спокойное повествование, грусть, страх и веселье.

Для изучения особенностей зрительского восприятия киноповествования и личностных качеств киноперсонажей в анкете использовался метод семантического дифференциала. Так, студентам предлагалось дать оценку по 7-бальной шкале идеального сюжета по таким параметрам, как: размеренность – динамика; радость – грусть; страх – спокойствие; игра актеров – спецэффекты; предсказуемость – непредсказуемость; вымысел – реалистичность; познавательность – развлекательность; обыденность – исключительность; изменчивость – стабильность; война – мир; защитник – бунтарь; настоящее – будущее или прошлое.

Таким же методом студенты оценивали идеальных героя и антигероев, используя следующие характеристики: космополитизм – патриотизм; оптимизм – пессимизм; прямолинейность – тактичность; миролюбие – агрессивность; гуманность – эгоизм; черствость – отзывчивость; бережливость – расточительство; исполнительность – небрежность; замкнутость – общительность; стремление к успеху – равнодушие к успеху; прагматичность – непрактичность; небрежность – добросовестность; необычность – предсказуемость; компетентность – неосведомленность; «свой парень» – «белая ворона».

Для сравнительного анализа ценностных ориентаций зрителей и их любимых киноперсонажей использовалась методика ценностного профиля личности С. Шварца (Шатене, 2021), где респондентам предлагалось 40 ценностных сценариев, которые следовало оценить по 7-бальной шкале. Оценку зрители делали два раза: отвечая на вопрос «Какие качества нравятся

вам в киногероях?», а затем оценивая себя: «Какие качества характерны для Вас?».

Для уточнения результатов письменного опроса было проведено групповое обсуждение среди студентов, обозначивших свою приверженность к реалистическим или фантастическим фильмам, задавались следующие вопросы: «Есть люди, которые смотрят только реалистичное (фантастическое) кино. Как вам кажется, с чем связаны такие предпочтения?»; «Перечислите пять основных качеств фильма, которые определяют его достоинство по сравнению с реалистическими (фантастическими) фильмами»; «Если бы любители реалистических (фантастических) сюжетов решили собраться все вместе, то какой бы фильм выбрали для просмотра?». Результаты данного обсуждения помогли интерпретировать некоторые данные, полученные в ходе письменного анкетирования.

Для анализа результатов анкетного опроса использовался статистический пакет SPSS. При исследовании ценностных особенностей зрителей, выбирающих фантастические и реалистичные фильмы, а также специфики их восприятия игрового кино, использовался U-критерий Манна-Уитни.

РЕЗУЛЬТАТЫ

Выявлено, что выделенные группы любителей фантастического и реалистичного сюжета, статистически значимо (по U-крит. Манна-Уитни) различаются и по другим характеристикам кино, влияющим на их киновыбор. В дальнейшем данные группы условно обозначим как «реалисты» и «фантасты». «Реалисты» значимо отличаются от «Фантастов», выделяя такие характеристики игрового кино, как реалистичность ($M=6,56$, $SD=1,567$, $p \leq 0,000$), плавность киноповествования ($M=5,44$, $SD=1,473$, $p \leq 0,000$) и возможность погрузиться ($M=5,26$, $SD=7.00$, $p \leq 0,027$); у фантастов на киновыбор

вливают наличие фантастического сюжета ($M=5,94$, $SD=1,967$, $p \leq 0,000$), саспенс ($M=4,86$, $SD=1,507$, $p \leq 0,013$), динамичность киноповествования ($M=5,018$, $SD=2,800$, $p \leq 0,026$) (см. рис. 1).



Рис. 1. Распределение значимых при выборе фильма характеристик зрителями, выбирающими реалистичный и фантастический сюжеты

Среди зрителей, выбирающих реалистичные фильмы, девушек больше, чем в выборке «фантастов» ($p \leq 0,05$ по U Манна-Уитни). У «реалистов» отмечается большое жанровое разнообразие в выборе фильмов, которое выявлено в процессе группового обсуждения. Так, вопрос о выборе фильма для совместного просмотра вызвал у данной категории зрителей затруднение, а после активного обсуждения разных фильмов в жанрах драмы, мелодрамы, боевика, триллера, группа так и не смогла выбрать тот фильм, который доставил бы удовольствие всем. Интересно, что в категорию «реалистичного» кино также попадали фильмы с фантастикой – например, «Сумерки» или «Собачье сердце», а также блокбастеры, где физические возможности героев значительно превосходят возможности обычных людей (как, например, боевики с участием Дж. Стейтэма). Все названные в процессе обсуждения фильмы объединяло то, что действия разворачиваются в настоящем времени

Воскресенская Н.Г.

Зрительское восприятие реалистичности и фантастичности игрового кино

или в прошлом (где события соответствуют историческим реалиям), в фокусе зрительского внимания находятся взаимоотношения киногероев, а способы разрешения заявленных в фильмах проблем поучительны, так как ими можно воспользоваться в реальной жизни.

Данные по эмоциональному отношению к идеальной сюжетной линии выявил статистически значимые отличия в зрительском восприятии «реалистов» от «фантастов», которые не противоречат результатам группового обсуждения (см. табл. 1). Помимо реалистичности, здесь особо ценится игра актеров, раскрывающая особенности взаимоотношений героев. Также отмечаются такие значимые сюжетные особенности, как возможность погрузиться, что, по-видимому, связано с чувством сопереживания киногероем, и направленность сюжета на мир, а не на войну.

Важным фактором принятия игрового кино у реалистов является предсказуемость сюжетной линии, поведения героев и антигероев, которую можно рассматривать как возможность для зрителя предугадать дальнейшее развитие событий исходя из собственного жизненного опыта, подтверждая тем самым его истинность. Ориентация на общечеловеческие ценности героев здесь ценится выше ценностей патриотизма, а при восприятии антигероя достаточно часто отмечаются в качестве негативных такие черты характера, как непрактичность, тактичность и грубость – то есть качества, препятствующие эффективной самореализации в реальной жизни. Таким образом, можно сказать, что «реалисты» персонифицируют свои собственные идеальные и неуспешные жизненные стратегии на киногероев, наблюдая за способами разрешения их противостояния.

«Фантасты» среди наиболее значимых качеств идеального фильма называют интересный вымышленный мир и наличие героев-защитников, которые максимально раскрывают себя в ходе противостояния с антигероями.

Воскресенская Н.Г.

Зрительское восприятие реалистичности и фантастичности игрового кино

Среди лучших фильмов, рекомендуемых для совместного просмотра, студенты в процессе группового обсуждения называли сериал о Гарри Поттере и «что-нибудь из фильмов по мирам Marvel», демонстрируя тем самым большее единство в предпочтениях, чем группа «реалистов». В процессе дискуссии «фантасты» назвали следующие причины своих кинопредпочтений: фантастические фильмы позволяют посмотреть на проблемы киногероев отстраненно, не принимая их близко к сердцу; здесь не надо думать, а просто отдыхаешь; особо привлекают хорошо проработанные миры с интересными персонажами, религией, историей; у киногероев другие проблемы - не такие как в жизни, а более интересные и значимые.

Таблица 1.

Статистически значимые различия зрительского восприятия «реалистов» и «фантастов» при биполярном оценивании (N1=51; N2=50).

| Отличительные особенности | «Реалисты» | «Фантасты» | U |
|---------------------------|-----------------|---------------------|----------|
| Идеальный сюжет | Реалистичность | Вымысел | 0,000*** |
| | Предсказуемость | Непредсказуемость | 0,004** |
| | Грусть | Веселье | 0,019* |
| | Игра актеров | Спецэффекты | 0,008** |
| | Мир | Война | 0,017* |
| | Настоящее | Будущее или прошлое | 0,025* |
| Идеальный герой | Космополит | Патриот | 0,050* |
| | Предсказуемость | Необычность | 0,001** |
| Антигерой | Небрежность | Исполнительность | 0,013* |
| | Непрактичность | Прагматизм | 0,005** |
| | Предсказуемость | Необычность | 0,007** |

Примечания: * – $p \leq 0,05$; ** – $p \leq 0,01$; *** – $p \leq 0,001$.

Результаты опросы показали (табл. 1), что «фантасты» предпочитают, чтобы действия в фильме разворачивались не в настоящем, а в будущем или прошлом, а война ценится больше мира. Также выделены такие характеристики идеального сюжета, как непредсказуемость, наличие спецэффектов и возможность повеселиться. В описаниях идеальных героев и антигероев здесь,

как и в группе «реалистов», присутствует стереотипизированное разделение на «плохой» и «хороший», но выделяемые черты киноперсонажей противоположны тем, что отмечают «реалисты». Прежде всего киноперсонажи, как и сюжет должны удивлять непредсказуемыми ходами – необычность здесь является мощным фактором поддержания интереса. Идеальный герой в восприятии «фантастов», это – защитник, поэтому данная группа часто выделяет патриотизм в качестве его важного качества. В данной группе исполнительность и прагматизм, скорее вызовут отвержение, чем воспримутся как идеальные качества. Выделяемые черты антигероя в целом противоположны у «фантастов» и «реалистов».

Исследование выявило, что зрители хотят видеть в киноперсонажах самих себя. Так, при сопоставлении ценностных профилей респондентов и их любимых героев обнаружено, что реалисты и фантасты склонны выделять у персонажей значимые для себя ценности (см. табл. 2).

Таблица 2.

Статистически значимые различия в оценках ценностных качеств киногероев зрителями, предпочитающими реализм и фантастичность (N1=51; N2=50).

| | «Реалисты» | | «Фантасты» | | U |
|---------------|--------------------------|---------------|---------------|---------------|-------------------|
| | M | SD | M | SD | |
| Скромность | 0,62 (0,72) ⁶ | 1,817 (1,917) | - 0,29 (0,10) | 1,992 (2,166) | 0,021* (0,098) |
| Удовольствие | 1,22 (0,64) | 1,250 (1,860) | 1,98 (1,59) | 1,191 (1,614) | 0,00*** (0,005**) |
| Риск | 1,36 (-0,08) | 1,481 (1,827) | 2,19 (1,02) | 0,980 (1,816) | 0,003** (0,003**) |
| Впечатления | 1,78 (1,58) | 0,995 (1,44) | 2,16 (2,04) | 1,120 (1,385) | 0,023* (0,027*) |
| Независимость | 1,94 (1,36) | 0,712 (1,387) | 2,16 (1,82) | 1,027 (1,161) | 0,031* (0,091) |

Примечания: * – $p \leq 0,05$; ** – $p \leq 0,01$; *** – $p \leq 0,001$.

При этом «фантасты» ожидаемо больше, чем «реалисты», ценят в герое стремление делать то, что доставляет ему удовольствие. Ценность

⁶ В скобках курсивом выделены показатели ценностного профиля зрителей.

Воскресенская Н.Г.

Зрительское восприятие реалистичности и фантастичности игрового кино

«удовольствия» данная группа зрителей и у себя выделяет чаще, чем зрители, предпочитающие фильмы с реалистическим сюжетом, что соотносится с результатами, отмеченными выше, где анализ особенностей восприятия «фантастами» выявляет их ориентированность прежде всего на развлекательную функцию игрового кино. Также отмечается большая выраженность у «фантастов», по сравнению с «реалистами», значимости таких ценностей, как «Риск» по позиции «Он любит рисковать. Он всегда ищет приключения»; «Впечатления» по позиции «Он любит сюрпризы. Для него важна, чтобы жизнь была наполнена яркими впечатлениями»; «Независимость» по позиции «Придумывать что-либо новое и быть изобретательным важно для него. Он любит поступать по-своему, на свой лад». У всех опрошенных отмечается большая выраженность ценностных характеристик киногероев, чем самих себя, что может говорить о склонности к идеализации киногероев. У «реалисты» отмечаются большие показатели по скромности: и у себя, и у киногероев это качество ценится выше, чем у фантастов. Между тем, эта ценность не относится к значимым, она имеет более низкие среднестатистические значения, чем другие ценности, отличающие «реалистов» от «фантастов». Интересно также то, что скромность оказалась единственным из выделенных качеств, в котором киногерои уступают зрителям, что, по-видимому, связано с тем, что данная ценность не является популярной в исследуемых выборках. Отсутствие у «реалистов» выраженности по другим ценностным позициям, по сравнению с «фантастами», можно объяснить тем, что выбор «реалистами» фильмов и киногероев более разнообразен и в большей мере обусловлен индивидуальными предпочтениями и стремлением подтвердить свои жизненные сценарии, тогда как «фантастов» объединяет ориентация на развлечение и уход от проблем в зрелищное кино.

ВЫВОДЫ

1) Исследование показало, что зрители фантастического и реалистического кино по-разному воспринимают идеальное игровое кино. Выявлено, что восприятие данных зрителей диаметрально противоположно по таким позициям, как жанровые особенности, идеальные сюжет и киногерои. Так, «реалисты» ориентируются в киновыборах на реалистичность, плавность повествования, возможность погрузиться. У «фантастов», наоборот, это может вызвать отторжение, а наряду с фантастичностью, к важным характерным особенностям кино относятся динамизм и саспенс. Киновыборы «реалистов» разнообразны в жанровом плане, если действия разворачиваются в настоящем времени, а поднимаемые в фильме проблемы кажутся им поучительными. Напротив, зрители, отдающие предпочтение фантастическому сюжету, называли фильмы, где фантазийная составляющая являлась обязательной, а действие разворачивалось в вымышленном мире преимущественно в прошлом или будущем времени.

Специфика киновыборов нашла также отражение в особенностях восприятия идеального повествования. Для «реалистов» особую значимость несет игра актеров, которая позволяет максимально полно раскрыть психологизм персонажей; у «фантастов» в ракурсе внимания спецэффекты, которые позволяют лучше обозначить особенности вымышленного мира, а персонажам проявить себя при противостоянии с соперником. У «реалистов» может вызвать отторжение патриотизм героев и сражения с врагами, у «фантастов» – перенесение на экран игрового кино узнаваемых ситуаций из повседневности.

2) Исследование позволило выделить значимые ценностные ориентации зрителей, предпочитающих фантастическое кино, и их влияние на восприятие киногероев. В группе «фантастов» киногерои часто становятся

Воскресенская Н.Г.

Зрительское восприятие реалистичности и фантастичности игрового кино

«идеальными моделями», так как в поступках киногероев выпукло проявляются лично значимые для зрителей ценностные качества. Здесь в любимых персонажах ценится любовь к риску и творческий подход к решению проблем, что позволяет им бороться со злом и защищать интересы «своей» группы, но при этом выделяться и быть непохожими на других. При анализе ценностных ориентаций группы «реалистов» выявлена тенденция к более высокой значимости, по сравнению с «фантастами», ценности «скромность» как в себе самом, так и в киногерое.

Фактор доверия к кинопроизведению играет важную роль для обеих групп зрителей, хотя проявляет себя по-разному. Так, для «реалистов» в ракурсе внимания обычный человек и его проблемы, которые должны быть узнаваемыми зрителями. Это является важным условием возникновения резонанса, когда вымышленная реальность находит подтверждение в реальности кинозрителя. Для любителей фантастического кино фактор доверия связан с миром, который, несмотря на вымышленность, должен быть хорошо прописан и касаться значимых общечеловеческих проблем, а герой эти проблемы разрешает, как правило, кардинальными методами. Это позволяет предположить, что возникновение доверия к кинопроизведению у «реалистов» и «фантастов» имеют разные основания: у «реалистов» это касается обычного человека и влияние общества на его поведение, у «фантастов», напротив, в ракурсе внимания общество и то, как человек, обладающий характеристиками героя, может на него повлиять.

Таким образом, кинопросмотр, не только позволяет заполнить время и уйти от проблем, но и является проявлением собственного ценностного мировосприятия через выбор и восприятие киноповествования, действующих там героев и антигероев.

Воскресенская Н.Г.

Зрительское восприятие реалистичности и фантастичности игрового кино

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Белозерова Л.А., С. Д. Поляков.* Трансформация когнитивной сферы детей // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Акмеология образования. Психология развития. 2021. Т. 10. Вып. 1(37). С. 23-32.
- Борисова О.С.* Репрезентация революции в советском кинодискурсе: философско-антропологические смыслы: Дисс. ... канд. филос. наук. Белгород, 2011.
- Войтенко И.О.* Философия трансгуманизма как концепция работы киностудии Marvel // Стратегические коммуникации в современном мире: Сборник материалов по результатам научно-практических конференций Пятой и Шестой Международных научно-практических конференций, Четвертой и Пятой всероссийских научно-практических конференций. Саратов: Изд-во «Саратовский источник», 2018. С. 105-112.
- Воскресенская Н.Г.* Социально-психологическая характеристика любителей определенных киножанров // Вопросы психологии. 2015. № 2. С. 78-87.
- Воскресенская Н.Г.* Влияние на выбор кинофильмов уровня эмоционального напряжения зрителей // Социальная психология и общество. 2016. Т. 7. № 3. С. 121-134.
- Дунас Д.* Медиа для российской молодежи – это социальная среда и культурное пространство // МедиаТренды. 2020. №1(73). URL: <http://www.journ.msu.ru/downloads/2020/MediaTrendi> (дата обращения 16.03.2020).
- Итоги кинопроката (fond-kino.ru) / URL: <https://www.fond-kino.ru/news/itogi-kinoprokata> (дата доступа 18.03.2022).
- Кубрак Т.А.* Постсобытийный кинодискурс: понятие, функционирование, анализ случая // Вестник РУДН. Серия: Психология и педагогика. 2019. Т. 16. № 4. С. 600-617.
- Курбак Т.А., Гребенищикова Т.А., Павлова Н.Д.* Психологический портрет современного кинозрителя: структура и связи кинопредпочтений // Экспериментальная психология. 2017. Т. 10. № 4. С. 5-19.
- Мищенко А.Н.* Прецедентный феномен «Властелин колец» в русскоязычном медиапространстве // Известия Южного федерального университета. Филологические науки. 2021. Т. 25. № 4. С. 34-42.
- Муха И.П.* Понятие информации в кино // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2009. № 1. С.44-49.
- Никонова Е.А.* Дискурсивные практики конструирования достоверности повествования в аналитической статье (на примере англоязычного масс-медиа дискурса) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2022. Т. 15. Вып. 1. С. 69-74.
- Харрис Р.* Психология массовых коммуникаций. СПб.: Прайм-Еврознак; Москва: Нева, 2001.

Воскресенская Н.Г.

Зрительское восприятие реалистичности и фантастичности игрового кино

- Шатене К.* Психология ценностей. / Пер. с франц. Харьков: Изд-во «Гуманитарный Центр». 2021. С. 24-46.
- Bandura A.* Social cognitive theory of mass communication // *Media effects: Advances in theory and research* / In J. Bryant, D. Zillmann (Eds.). Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1994. P. 61-90.
- Door A.* When I was a child I thought as a child // *American horrors: Essays on the modern American horror film* / In Withey S.B. (Ed.). Urbana: University of Illinois Press, 1987. P. 162-174.
- Gunter B., Furnham A.* Perceptions of television violence: Effect of programme genre and type of violence on viewers' judgements of violent portrayals // *British Journal of Social Psychology*. 1984. № 23. P. 155-164.
- Eden A., Oliver M.B., Tamborini R., Limperos A., Woolley J.* Perceptions of moral violations and personality traits among heroes and villains // *Mass Communication and Society*. 2015. № 18. P. 186-208.
- Iyengar S., Hahn K.S.* Red media, Blue Media: Evidence of Ideological Selectivity in Media Use // *Journal of Communication*. 2009. V. 59. P. 19-39.
- Koji Yoshimura, Bowman N.D., Elizabeth L., Banks C., Banks J.* Character morality, enjoyment, and appreciation: a replication of Eden, Daalmans, and Johnson // *Media Psychology*. 2022. V. 25(2). P. 181-201.
- Raney A.A.* Expanding disposition theory: reconsidering character liking, moral evaluations, and enjoyment // *Communication Theory*. 2004. № 14. P. 348-369.
- Riddle K., Potter W.J., Metzger M.J., Nabi R.L., Linz D.J.* Beyond Cultivation: Exploring the Effects of Frequency, Recency, and Vivid Autobiographical Memories for Violent Media // *Media Psychology*. 2011. V. 14. Is. 2. P. 168-191.
- Rubin A.M.* Media uses and effects: A uses-and-gratifications perspective // *Media effects: Advances in theory and research* / In Bryant J., Zillmann D. (ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1994. P. 417-437.
- Sapolsky B.S., Zillmann D.* Defensive responses to phobic stimuli // *Journal of Social Psychology*. 1978. № 105. P. 131-144.
- Tamborini R., Weber R., Eden A., Bowman N.D., Grizzard M.* Repeated exposure to daytime soap opera and shifts in moral judgment toward social convention // *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. 2010. № 54. P. 621-640.
- Zillmann D.* Basal morality in drama appreciation // *Moving images, culture and the mind* / In I. Bondebjerg (Ed.). Luton, UK: Luton University Press, 2000. P. 53-63.

Воскресенская Н.Г.

Зрительское восприятие реалистичности и фантастичности игрового кино

BIBLIOGRAFICHESKIJ SPISOK

- Belozerova L.A., S. D. Polyakov. Transformaciya kognitivnoj sfery detej // Izvestiya Saratovskogo universiteta. Novaya seriya. Seriya: Akmeologiya obrazovaniya. Psihologiya razvitiya. 2021. T. 10. Vyp. 1(37). S. 23-32.
- Borisova O.S. Reprezentaciya revolyucii v sovetskom kinodiskurse: filosofsko-antropologicheskie smysly: Diss. ... kand. filos. nauk. Belgorod, 2011.
- Vojtenko I.O. Filosofiya transgumanizma kak koncepciya raboty kinostudii Marvel // Strategicheskie kommunikacii v sovremennom mire: Sbornik materialov po rezul'tatam nauchno-prakticheskikh konferencij Pyatoj i SHestoj Mezhdunarodnyh nauchno-prakticheskikh konferencij, CHetvertoj i Pyatoj vserossijskikh nauchno-prakticheskikh konferencij. Saratov: Izd-vo «Saratovskij istochnik», 2018. S. 105-112.
- Voskresenskaya N.G. Social'no-psihologicheskaya harakteristika lyubitelej opredelennyh kinozhanrov // Voprosy psihologii. 2015. № 2. S. 78-87.
- Voskresenskaya N.G. Vliyanie na vybor kinofil'mov urovnya emocional'nogo napryazheniya zritelej // Social'naya psihologiya i obshchestvo. 2016. T. 7. № 3. S. 121-134.
- Dunas D. Media dlya rossijskoj molodezhi – eto social'naya sreda i kul'turnoe prostranstvo // MediaTrendy. 2020. №1(73). URL: <http://www.journ.msu.ru/downloads/2020/MediaTrendi> (data obrashcheniya 16.03.2020).
- Itogi kinoprokata (fond-kino.ru) / URL: <https://www.fond-kino.ru/news/itogi-kinoprokata> (data dostupa 18.03.2022).
- Kubrak T.A. Postsobyitijnyj kinodiskurs: ponyatie, funkcionirovanie, analiz sluchaya // Vestnik RUDN. Seriya: Psihologiya i pedagogika. 2019. T. 16. № 4. S. 600-617.
- Kurbak T.A., Grebenshchikova T.A., Pavlova N.D. Psihologicheskij portret sovremennogo kinozritelya: struktura i svyazi kinopredpochtenij // Eksperimental'naya psihologiya. 2017. T. 10. № 4. S. 5-19.
- Mishchenko A.N. Precedentnyj fenomen «Vlastelin kolec» v russkoyazychnom mediaprostranstve // Izvestiya YUzhnogo federal'nogo universiteta. Filologicheskie nauki. 2021. T. 25. № 4. S. 34-42.
- Muha I.P. Ponyatie informacii v kino // Vestnik Irkutskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta. 2009. № 1. S.44-49.
- Nikonova E.A. Diskursivnye praktiki konstruirovaniya dostovernosti povestvovaniya v analiticheskoy stat'e (na primere angloyazychnogo mass-media diskursa) // Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki. 2022. T. 15. Vyp. 1. S. 69-74.

Воскресенская Н.Г.

Зрительское восприятие реалистичности и фантастичности игрового кино

- Harris R. *Psihologiya massovyh kommunikacij*. SPb.: Prajm-Evroznak; Moskva: Neva, 2001.
- SHatene K. *Psihologiya cennostej*. / Per. s franc. Har'kov: Izd-vo «Gumanitarnyj Centr». 2021. S. 24-46.
- Bandura A. Social cognitive theory of mass communication // *Media effects: Advances in theory and research* / In J. Bryant, D. Zillmann (Eds.). Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1994. P. 61-90.
- Door A. When I was a child I thought as a child // *American horrors: Essays on the modern American horror film* / In Withey S.B. (Ed.). Urbana: University of Illinois Press, 1987. P. 162-174.
- Gunter B., Furnham A. Perceptions of television violence: Effect of programme genre and type of violence on viewers' judgements of violent portrayals // *British Journal of Social Psychology*. 1984. № 23. P. 155-164.
- Eden A., Oliver M.B., Tamborini R., Limperos A., Woolley J. Perceptions of moral violations and personality traits among heroes and villains // *Mass Communication and Society*. 2015. № 18. P. 186-208.
- Iyengar S., Hahn K.S. Red media, Blue Media: Evidence of Ideological Selectivity in Media Use // *Journal of Communication*. 2009. V. 59. R. 19-39.
- Koji Yoshimura, Bowman N.D., Elizabeth L., Banks C., Banks J. Character morality, enjoyment, and appreciation: a replication of Eden, Daalmans, and Johnson // *Media Psychology*. 2022. V. 25(2). P. 181-201.
- Raney A.A. Expanding disposition theory: reconsidering character liking, moral evaluations, and enjoyment // *Communication Theory*. 2004. № 14. R. 348-369.
- Riddle K., Potter W.J., Metzger M.J., Nabi R.L., Linz D.J. Beyond Cultivation: Exploring the Effects of Frequency, Recency, and Vivid Autobiographical Memories for Violent Media // *Media Psychology*. 2011. V. 14. Is. 2. P. 168-191.
- Rubin A.M. Media uses and effects: A uses-and-gratifications perspective // *Media effects: Advances in theory and research* / In Bryant J., Zillmann D. (ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1994. P. 417-437.
- Sapolsky B.S., Zillmann D. Defensive responses to phobic stimuli // *Journal of Social Psychology*. 1978. № 105. P. 131-144.
- Tamborini R., Weber R., Eden A., Bowman N.D., Grizzard M. Repeated exposure to daytime soap opera and shifts in moral judgment toward social convention // *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. 2010. № 54. P. 621-640.
- Zillmann D. Basal morality in drama appreciation // *Moving images, culture and the mind* / In I. Bondebjerg (Ed.). Luton, UK: Luton University Press, 2000. R. 53-63.

Воскресенская Н.Г.

Зрительское восприятие реалистичности и фантастичности игрового кино

THE AUDIENCE'S PERCEPTION OF THE REALISM AND FANTASTICISM OF FEATURE FILMS

N.G. Voskresenskaya*

*PH.D. (psychology), associate professor, department of social-politic communication, FSAE HE «Lobachevsky State University of Nizhniy Novgorod», 23, Gagarin av., Nizhniy Novgorod, 603000; e-mail: navoskr@mail.ru

Summary. The article explores the subjectivity of perception due to the value orientations of viewers who make selection in favor of realistic or fantastic feature films. A total of 51 respondents who prefer realistic cinema and 50 respondents who prefer a fantastic plot were selected. The questionnaire of C value profiles was used as research methods. Schwartz, the author's questionnaire for studying genre features of preferred films, the method of semantic differential to identify attitudes to the plot, heroes and antiheroes, a group discussion of the film preferences of fans of realistic and fantastic cinema. It is revealed that for viewers who choose fantastic films, movie heroes can become "ideal models", since such personally significant value qualities as a love of risk and a creative approach to problem solving are prominently manifested in the actions of movie heroes. Viewers who choose realistic cinema appreciate modesty more both in themselves and in the movie character. For the viewers of "realists" it is important that the experience of solving problems by movie heroes be instructive, for the viewers of "science fiction" the entertainment, the elaboration of fantastic worlds, the fighting qualities of heroes and their ability to solve problems of large communities with the help of superpowers are significant.

Keywords: perception, authenticity, feature films, youth audience, movie hero, anti-hero, value orientations, reality, fantastically.