

Деконструкция архетипических структур в образах антигероев произведений жанра фэнтези среди студентов-социологов

Третьякова Анастасия Андреевна

Аспирант

ORCID: 0009-0007-0352-7202, e-mail: nastua_tret@mail.ru

Санкт-Петербургский государственный университет, г. Санкт-Петербург, Россия

Аннотация

Социология кино является одним из наиболее значимых направлений в рамках социологии культуры, поскольку кино и сериалы выступают массовым и самым доступным видом искусства. Однако степень разработанности проблем социологии кино, особенно в теоретическом контексте, остается недостаточной, учитывая социальную значимость. Одним из направлений, в рамках которого возможно успешное исследование кино и сериалов, является конструкционизм, позволяющий изучать нарративы, образы, трансформацию общественного мнения под воздействием кино и наоборот. В таком случае исследование киногероев — одна из важнейших частей изучения кино с точки зрения социологической теории. Поэтому в рамках работы реализуется задача рассмотрения разработанности тематики репрезентации киногероев с точки зрения социального конструкционизма и описываются результаты социологического опроса, посвященного изучению восприятия характеристик персонажей кино и сериалов жанра фэнтези. Анализируя уровень узнаваемости и содержание представлений студентов о характеристиках героев, автор классифицирует их на основании выраженности качеств. Исходя из классификации наиболее часто выделяемых характеристик персонажей различных групп определяются типичные положительные и отрицательные качества антигероев жанра фэнтези. Как следствие, автор приходит к мнению о том, что уникальность персонажей фэнтези в целом и антигероев в частности заключается в том, что их характеристику составляют моральные, волевые, интеллектуальные и иные качества, в отличие от персонажей других жанров, где также имеют значение факторы, связанные с возможностью ассоциации с социальными группами и внешней атрибутикой.

Ключевые слова

Социология кино, теория социологии кино, социальный конструкционизм, антигерои, нарративы, деконструкция образов, исследование образов

Для цитирования: Третьякова А.А. Деконструкция архетипических структур в образах антигероев произведений жанра фэнтези среди студентов-социологов // Вестник университета. 2025. № 3. С. 261–272.

Deconstruction of archetypal structures in the images of antiheroes in fantasy works among sociology students

Anastasiia A. Tretiakova

Postgraduate Student

ORCID: 0009-0007-0352-7202, e-mail: nastua_tret@mail.ru

Saint Petersburg State University, St. Petersburg, Russia

Abstract

The sociology of cinema is one of the most significant areas within the sociology of culture, since cinema and television (hereinafter referred to as TV) series are a mass and most accessible form of art. However, the degree of development of the problems of the sociology of cinema, especially in the theoretical context, remains insufficient, given the social significance. One of the areas within which a successful study of cinema and TV series is possible is constructionism, which allows us to study narratives, images, and the transformation of public opinion under the influence of cinema, and vice versa. In this case, the study of film characters is one of the most important parts of the study of cinema from the point of view of sociological theory. Therefore, the study implements the task of studying the development of the topic of representation of film characters from the point of view of social constructionism, and describes the results of a sociological survey devoted to the study of the perception of the characteristics of characters in fantasy films and TV series. Analysing the level of recognition and the content of students' ideas about the characteristics of the characters, the author classifies them based on the severity of qualities. Based on the classification of the most frequently identified characteristics of characters in various groups, the typical positive and negative characteristics of antiheroes in the fantasy genre are determined. As a result, the author has come to the conclusion that the uniqueness of fantasy characters in general and antiheroes in particular lies in the fact that their characteristics are constituted of moral, strong-willed, intellectual and other qualities, unlike characters in other genres, where factors related to the possibility of association with social groups and external attributes are also important.

Keywords

Sociology of cinema, theory of sociology of cinema, social constructionism, antiheroes, narratives, deconstruction of images, study of images.

For citation: Tretiakova A.A. (2025) Deconstruction of archetypal structures in the images of antiheroes in fantasy works among sociology students. *Vestnik universiteta*, no. 3, pp. 261–272.

ВВЕДЕНИЕ

Социология кино является одним из актуальных направлений для исследователей из сферы социологии с одной стороны, а с другой, степень разработанности проблематики остается достаточно скромной, особенно в контексте социальной теории кинематографа. В целом можно выделить ограниченное количество комплексных теоретических исследований проблематики, выполненных российскими авторами. Так, например, можно выделить работы М.И. Жабского [1] и Ю.У. Фохт-Бабушкина [2], а также более свежие труды Т.С. Мартыненко [3] и А.А. Дупак [4], которые изучают общие теоретические аспекты социологии кино. Подавляющее же большинство исследований социологии кино посвящены практическим аспектам киноискусства и тесно переплетаются с иными направлениями. Например, многие исследователи сосредоточены на практических аспектах конструирования кинообразов, влияния кино на социальную реальность и отношения в социуме.

В рамках направления, связанного с изучением идей, коммуникации, социальных действий, тесно переплетающихся с киногероями, которые и реализуют задачи, связанные с репрезентацией идей, а также осуществляют коммуникацию и действия. В подобном контексте нам интересно содержание теории социального конструкционизма, которая сосредоточена именно на социальных действиях и социальной активности и, как следствие, на нарративах, формируемых через определенные образы. При этом в рамках социального конструкционизма героев кино и сериалов можно рассматривать как социальные конструкции, которые отражают, формируют и воспроизводят культурные нормы, ценности и идеалы общества. Социальный конструкционизм предполагает, что понимание реальности и социальные категории создаются через взаимодействие между людьми и культурными продуктами, такими как кино и сериалы.

В таком случае мы можем обратить внимание на то, что ключевые исследования героев кино и сериалов с учетом теории социального конструкционизма сосредоточены на следующих аспектах.

Во-первых, исследование специфики отражения культурных норм и ценностей в кино и сериалах. Например, можно обратить внимание на то, что широко изучаются вопросы, связанные с представительством гендерных ролей и с критическим взглядом на данное представительство в кинематографе. Например, среди отечественных исследователей можно выделить М.Ю. Тимофееву [5], Э.В. Кабышеву [6], П.В. Романову [7], И.Е. Герасименко [8], Е.Р. Ярскую-Смирнову [9]. Что показательно, исследования гендерных и социальных аспектов позволяют представить, какие качества и модели поведения считаются желательными или нежелательными в обществе.

Во-вторых, рассматриваются аспекты, связанные с изучением влияния кино на восприятие зрителями самих себя, прежде всего в контексте влияния киногероев на формирование образцов поведения у зрителей. В данном контексте, например, можно выделить исследования С.Н. Пензина [10], А.Д. Ронделли [11], В.С. Плотниковой, Ю.Е. Болотина [12]. В целом можно отметить, что, по мнению ученых, влияние киногероев является достаточно большим.

В-третьих, активно исследуются аспекты, связанные с репрезентацией различных социальных групп, включая этнические, расовые, гендерные и классовые. Среди исследований данных аспектов можно, например, выделить работы М.А. Ворониной, Е.Ф. Русакович [13], И.Н. Дашибаловой, А.А. Базарова [14] и др.

В-четвертых, образы героев в современном кино активно трансформируются, учитывая то, что многие фильмы переходят в сериальный формат и многие сериалы продолжают длительное время. Эти аспекты также исследуются в работах отечественных исследователей (А.П. Петрова [15], Н.П. Кнэхт [16]).

ДИЗАЙН ИССЛЕДОВАНИЯ И ОБСУЖДЕНИЕ

Обобщенно можно говорить о том, что образы героев не только являются средством отражения и реконструирования реальности, но и становятся источником репрезентации моделей поведения, рефлексии. В таком случае зрители не просто пассивно воспринимают их, но и активно интерпретируют, соотносят с собственным опытом и используют полученные знания для построения своей социальной реальности. Обратная связь от аудитории при этом может влиять на создателей кино и сериалов, побуждая их менять образы героев и сюжеты. Анализ героев кино и сериалов с точки зрения социального конструкционизма позволяет глубже понять, как культурные продукты формируют и отражают социальную реальность, взаимодействуя с обществом и изменяясь вместе с ним.

С учетом особенностей содержания кино мы можем исследовать специфику восприятия персонажей и их влияние на формирование общественных мнений. Принимая во внимание все множество кино образов и жанров кино, мы можем изучить содержание конкретных из них, сосредоточившись на образе антигероев как одного из противоречивых видов героев кино и сериалов, на основании чего проведем исследование специфики восприятия персонажей. Для понимания категории «антигерой» мы использовали представление о том, что это персонаж, у которого цели или средства их достижения не являются морально правильными.

Исходя из вышесказанного целью данной статьи выступает исследование восприятия характеристик антигероев в кинематографе жанра фэнтези среди студентов-социологов через призму теории социального конструкционизма. Задачами исследования являются поиск и выборка антигероев фильмов и сериалов жанра фэнтези; изучение уровня узнаваемости отобранных персонажей среди студентов-социологов; выявление представлений обучающихся о соотношении определения антигероев к отобранным персонажам; сбор данных и выделение положительных и отрицательных характеристик, ассоциирующихся у респондентов с выбранными антигероями; классификация персонажей по уровню выраженности характерных черт антигероев; анализ положительных и отрицательных качеств, выделенных респондентами; определение отличительных особенностей и ключевых характеристик архетипических структур образов антигероев жанра фэнтези.

Следует особенно отметить, что антигерои в качестве объекта исследования представляют огромный интерес с точки зрения наличия у персонажей моральной неоднозначности, сложности определения, идентификации со зрителем и репрезентации культурных изменений. «Массовая культура, отвечающая ценностям системам всех социальных страт» [17, с. 205], адаптирует образы антигероев, создавая новые модели поведения, которые становятся привлекательными для широкой аудитории. Появляется все больше кинокартин, где на передний план выдвигаются антигерои с их историями, заставляющие по-другому взглянуть на персонажей. Примерами могут послужить такие фильмы и сериалы, получившие множество наград и снискавшие популярность у российского зрителя, как «Джокер» (2019 г.), «Круэлла» (2021 г.), «Игра в кальмара» (2021–2024 гг.), «Дом дракона» (2021–2024 гг.), «Сегун» (2024 г.) и пр. В частности, согласно понятиям симулякра (по Ж. Бодрийяру) и семиотической среды массовой культуры образы и их копии становятся самостоятельными феноменами: «принцип копирования ... утверждает ценность виртуального мира, единицей измерения которого называют симулякр» [17, с. 203]. Данное утверждение может объяснить, как антигерои становятся продуктами переосмысления культурных ценностей, где их оригинальные образы приобретают новые интерпретации, соответствующие ожиданиям зрителей. Так, персонажи Джокер и Круэлла, являясь классическими злодеями в первоначальном варианте, переосмысливаются и предстают перед зрителем уже в качестве антигероев.

С точки зрения моральной неоднозначности антигерои, к примеру, часто сталкиваются с различными выборами, что позволяет по-новому посмотреть на рассуждения о добре и зле. В этом ключе интересна семиотическая концепция У. Эко о роли массовой культуры в трансформации смыслов, посредством которой «можно сформировать у принимающей инстанции (зрителя) определенный культурный код, противоположный коду передатчика (создателей кино)» [18, с. 20]. Данный тезис может быть связан с тем, что фильмы и сериалы жанра фэнтези представляют антигероев не как классических злодеев, а как сложных и многогранных персонажей, пробуждая зрителей к переосмыслению традиционных моральных ценностей.

Кроме того, в отличие от классических героев, антигерои ближе к реальным людям благодаря своим недостаткам, что делает их более привлекательными для анализа зрительского восприятия. С этой точки зрения примечателен рейтинг лучших и худших персонажей сериала «Игра престолов» (2011–2019 гг.), занявшего 1-е место в списке самых хороших сериалов за все годы и во всех странах по версии российского аналога Internet Movie Database (крупнейшей в мире базы данных и веб-сайта о кинематографе) – «Кинопоиска»¹. Первые три места в списке лучших персонажей занимают антигерои (семья Ланистеров), в то время как классический положительный персонаж Джон Сноу не входит даже в 5. Авторы рейтинга аргументируют это тем, что последний совершает только правильные поступки и не имеет недостатков, что отдаляет его образ от зрителя².

¹ Кинопоиск. Лучшие фильмы и сериалы. Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/lists/movies/?b=top&sort=rating> (дата обращения: 13.12.2024).

² Fandom. Названы худшие и лучшие персонажи «Игры престолов». Режим доступа: https://gameofthrones.fandom.com/ru/wiki/Блог_участника:Vera_McRoman/Названы_лучшие_и_худшие_персонажи_«Игры_престолов» (дата обращения: 13.12.2024).

ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКАЯ ОСНОВА И ВЫБОРКА

Применение теории социального конструкционизма [19] к анализу образов антигероев позволяет рассмотреть взаимосвязь между зрителем и кино. Так, персонажи создаются под влиянием существующих социальных ожиданий, но, в свою очередь, могут менять эти ожидания, воздействуя на зрительскую аудиторию. Примечательно, что с данной теорией также согласуется идея семиотической концепции о процессе использования языка, который «участвует в конструировании реальности, а не просто отражает ее» [18, с. 21]. Это утверждение подчеркивает, что образы антигероев формируются не только создателями, но и зрителями через их интерпретацию. Кроме того, эти персонажи, являясь продуктом культурных процессов, представляют собой сложные конструкции, которые можно разложить на архетипические элементы.

В исследовании были использованы методы количественного и качественного анализа. Количественный анализ включал в себя опрос студентов-социологов бакалавриата и магистратуры Саратовского национального исследовательского государственного университета имени Н.Г. Чернышевского в количестве более 350 чел. в период с 4 июля по 7 сентября 2024 г. с применением анкетирования для сбора данных о восприятии респондентами антигероев, включая вопросы о степени знакомства с ними, их восприятии как антигероев, а также о характеристиках. В рамках работы были проведены обработка данных посредством вычисления в процентном соотношении респондентов по уровню знакомства с персонажами и анализ корреляции между знакомством с персонажем и его восприятием в качестве антигероя. На основе качественного анализа проводится классификация (разделение на группы: слабо, средне и ярко выраженные черты антигероев) на базе характеристик, выделенных студентами; используется интерпретация ответов, чтобы определить принадлежность каждого персонажа к определенной категории; анализируется содержание открытых вопросов анкеты, в которых респонденты описывают, какими качествами обладают антигерои; проводится интерпретация результатов – исследуется восприятие персонажей с учетом их роли в кинематографических сюжетах.

Выбор фильмов и сериалов жанра фэнтези изначально обусловлен данными, полученными в беседе с его поклонниками, а также исходя из рейтинга лучших фильмов и сериалов фэнтезийного жанра на сайте «Кинопоиска». В качестве антигероев в рамках исследования были выделены Локи (кинематографическая вселенная (далее – КМВ) «Марвел»), Гектор Барбосса («Пираты Карибского моря»), Беллатриса Лестрейндж («Гарри Поттер»), Дейенерис Таргариен («Игра Престолов»), Мелисандра («Игра престолов»), Голлум («Властелин колец»), Северус Снейп («Гарри Поттер»), Геллерт Гриндевальд («Фантастические твари и где они обитают»), Вильгефорц («Ведьмак»), Дракула («Ван Хельсинг»). Представим результаты, полученные в ходе исследования, далее.

РЕЗУЛЬТАТЫ И ИХ АНАЛИЗ

С учетом содержания итогов опроса мы можем выделить уровень узнаваемости представленных персонажей, исходя из того, что ответ «Знаком» на вопрос «Отметьте в таблице ниже тех героев сериалов и кино, которые вам знакомы» является индикатором достаточного знакомства с персонажем, ответ «Затрудняюсь ответить» – минимального (преимущественно слышали о персонаже, но не знакомы с ним в достаточной степени), и ответ «Не знаком» указывал на то, что респонденты не знают антигероя. Представим результаты в табл. 1 ниже.

Таблица 1

Результаты измерения уровня знакомства с персонажами

Киногерой	Достаточно знакомы	Мало знакомы	Не знакомы
Дейенерис Таргариен («Игра престолов»)	72	19	9
Северус Снейп («Гарри Поттер»)	71	14	15
Локи (КМВ «Марвел», сериал «Локи»)	70	24	6
Беллатриса Лестрейндж («Гарри Поттер»)	54	20	26
Гектор Барбосса («Пираты Карибского моря»)	53	10	37

Киногерой	Достаточно знакомы	Мало знакомы	Не знакомы
Голлум («Властелин колец»)	52	14	34
Дракула («Ван Хельсинг»)	45	16	39
Мелисандра («Игра престолов»)	39	22	39
Геллерт Гриндевальд («Фантастические твари и где они обитают»)	32	12	56
Вильгелфорт («Ведьмак»)	27	18	55

Примечание: данные представлены в %

Составлено автором по материалам исследования

Исходя из полученных результатов, можно говорить о том, что наиболее популярными являются персонажи кино с продолжениями и сериальных франшиз жанра фэнтези, которые основаны на литературных источниках. Так, 1-е место принадлежит героине сериальной франшизы «Игра престолов», ставшей социокультурным феноменом, при том что она являлась одним из важнейших персонажей, который сохранял свою высокую значимость в повествовании на протяжении всех сезонов. Аналогичным образом на 2-й позиции расположился герой франшизы, которая имеет под собой литературное основание, появляющийся на протяжении всей истории. С этой позиции можно отметить, что один из ключевых критериев узнаваемости персонажей даже в случае с популярными франшизами – систематическое развитие их линий повествования.

Стоит обратить внимание, что третьим результатом по уровню узнаваемости обладает киногерой Локи из одноименного сериала и фильмов, в которых он периодически появляется. В данном случае соблюдается критерий регулярности его появления. При этом высокий уровень популярности обеспечивается благодаря данной системности и наличию у киногероя прототипа из мифов, который широко узнаваем. Более того, персонаж имеет под собой литературное основание, которое объясняет повышенное внимание к нему.

Изучая результаты остальных антигероев, отметим, что персонажи кинофраншиз являются более популярными в группе менее популярных персонажей. Это, как мы считаем, может быть связано с тем обстоятельством, что кинофраншизы привлекают большее внимание массовой аудитории. В то же время можно обратить внимание на то, что критической значимостью обладает фактор периодичности появления героя. Однако, конечно, в большей степени узнаваемость персонажа зависит от успешности кино и сериалов.

Следующий аспект, который был рассмотрен в рамках опроса, связан с представлением опрошенных о том, кого из киногероев можно считать антигероями. Респондентам предлагалось выбрать один из трех ответов («Согласен», «Затрудняюсь ответить» или «Не согласен») на вопрос «Согласны ли вы с тем, что данных героев можно назвать антигероем?». Представим полученные результаты в табл. 2 далее.

Таблица 2

Результаты измерения представлений о том, являются ли персонажи антигероями

Киногерой	Согласен	Затрудняюсь ответить	Не согласен
Локи (КВМ «Марвел», сериал «Локи»)	76	9	15
Северус Снейп («Гарри Поттер»)	68	18	14
Дейенерис Таргариен («Игра престолов»)	55	13	32
Беллатриса Лестрейндж («Гарри Поттер»)	52	31	17
Голлум («Властелин колец»)	50	37	13
Гектор Барбосса («Пираты Карибского моря»)	42	41	17
Мелисандра («Игра престолов»)	33	43	24

Окончание табл. 2

Киногерой	Согласен	Затрудняюсь ответить	Не согласен
Дракула («Ван Хельсинг»)	29	43	28
Геллерт Гриндевальд («Фантастические твари и где они обитают»)	20	61	19
Вильгефорц («Ведьмак»)	20	58	22

Примечание: данные представлены в %

Составлено автором по материалам исследования

Учитывая полученные итоги, можно отметить, что непосредственно представление о том, является ли персонаж антигероем, зависит от того, знают ли его опрошенные, что отчетливо заметно в результатах исследования. Средняя разница между ответами «Затрудняюсь ответить» в табл. 2 и «Не знаком» в табл. 1 составляет 3,8 %. Это указывает на то, что степень неопределенности в представлении о том, является ли персонаж антигероем или нет, минимальна и респонденты могут четко классифицировать героев. В целом же стоит отметить, что ключевая тройка персонажей осталась схожей с предыдущим списком (Локи, Северус Снейп и Дейенерис Таргариен), однако показатели Беллатрисы Лестрейндж (52 %) и Голлума (50 %), (представители киновселенных) близки к показателям Дейенерис Таргариен (55 %). Во многом это объясняется тем обстоятельством, что персонаж «Игры престолов» вызывает сомнение с точки зрения представления в качестве антигероя. Показательно, что респонденты преимущественно указывали в ответах, что Вильгефорц, Геллерт Гриндевальд (реже – Дракула) являются злодеями. Это может быть связано со значительным количеством мифологем, выстроенных вокруг персонажа.

Обратим внимание на соотношение результатов «Согласен» и «Не согласен» в представленной выше таблице с точки зрения понимания того, какой персонаж в наибольшей степени рассматривается в качестве антигероя. В данном случае достаточно ярко выделяются Локи (5,06 %), Северус Снейп (4,85 %), Голлум (3,84 %), Беллатриса Лестрейндж (3,05 %), Гектор Барбосса (2,4 %). В таком случае чем выше показатель, тем более выражены качества антигероя. Как мы можем констатировать, эти качества наименее ярко выражены в случае с персонажами Вильгефорца (0,9 %), Дракулы (1,03 %), Геллерта Гриндевальда (1,05 %), Мелисандры (1,37 %) и Дейенерис Таргариен (1,71 %). Отметим, что персонажи со средними показателями действительно сложные, изменяют собственные модели поведения в зависимости от ситуации и их однозначная классификация является непростой. Сложность данных персонажей, как мы считаем, позволяет нам говорить о необходимости исследования того, какие именно отрицательные и положительные качества, определяющие восприятие персонажей, им присущи.

Для реализации задачи, связанной с исследованием характеристик персонажей, мы можем разделить их на три группы согласно уровню соответствия представлениям об антигероях. В первую группу можно включить ярко выраженных антигероев. К ней были отнесены персонажи с наиболее ярко проявляющимися характеристиками антигероев. Показатель соотношения, описанный выше, составляет от 3,5 до 5,06 % (максимальное значение). Вторая группа – персонажи со средне выраженными качествами антигероев, у которых этот показатель составляет от 1,5 до 3,49 %. Третья группа – персонажи со слабо выраженными качествами антигероев (от 0,9 до 1,49 %).

Вопросы 3 и 4, позволившие изучить характеристики персонажей, были сформулированы следующим образом: «Какими тремя отрицательными качествами, на ваш взгляд, обладают антигерои из данного списка, которые вам известны?» и «Какими тремя положительными качествами, на ваш взгляд, обладают антигерои из данного списка, которые вам известны?». Респондентам предлагалось выделить до трех наиболее характерных черт персонажей. Представим наиболее часто упоминаемые качества антигероев в табл. 3, табл. 4 и табл. 5 далее. Отсортировав ответы по уровню упоминания, мы выбрали по 10 ключевых характеристик для каждого персонажа и внесли их в таблицы для последующего анализа. Выделим и проанализируем наиболее характерные элементы архетипических структур в образах антигероев произведений жанра фэнтези.

**Ключевые положительные и отрицательные качества персонажей
с низким уровнем выраженности характеристик антигероев**

Персонаж	Положительные качества	Отрицательные качества
Вильгефорц («Ведьмак»)	Умный, харизматичный, решительный, целеустремленный, уверенный, ресурсный, упорный; сильный маг, стратег, лидер	Манипулятивный, мстительный, жестокий, обманчивый, безжалостный, гордый, непредсказуемый, эгоистичный, ненадежный, фанатичный
Дракула («Ван Хельсинг»)	Харизматичный, умный, сильный, решительный, целеустремленный, уверенный, ресурсный, упорный; лидер, стратег	Жестокий, безжалостный, манипулятивный, мстительный, обманчивый, гордый, ненадежный, кровожадный, непредсказуемый, холодный
Геллерт Гриндевальд («Фантастические твари и где они обитают»)	Харизматичный, умный, уверенный, целеустремленный, упорный, умеющий убеждать, ресурсный; мастер магии, лидер, стратег	Жестокий, манипулятивный, мстительный, безжалостный, непредсказуемый, эгоистичный, амбициозный, обманчивый, гордый, ненадежный
Мелисандра («Игра престолов»)	Целеустремленная, уверенная, волевая, ресурсная, харизматичная, верная убеждениям, упорная, мудрая; хороший маг, стратег	Фанатичная, безжалостная, манипулятивная, обманчивая, иногда жестокая, непредсказуемая, холодная, мстительная, недоверчивая, эгоистичная

Составлено автором по материалам исследования

Выделим наиболее часто повторяющиеся характеристики представителей данной группы антигероев (положительные и негативные), систематизируя их на основе результатов анализа ответов респондентов. Положительные характеристики, объединяющие персонажей, были сгруппированы на базе частоты упоминания. Так, среди основных положительных качеств были выделены магические способности, целеустремленность и уверенность, стратегичность в действиях и харизматичность, ресурсность и упорность. В таком случае можно говорить о том, что каждый из ответов упоминался по четыре раза, что указывает на устойчивость восприятия персонажей.

Негативные характеристики, связанные с героями, выделялись несколько иначе. Манипулятивность, мстительность и безжалостность отмечены в 5 случаях (в формулировках, близких по смыслу). В то же время жестокость, обманчивость, гордость, ненадежность и непредсказуемость выделили четыре раза – то есть у всех персонажей. Фактически у них выделены наиболее типичные характеристики, которые свойственны не только антигероям, но и злодеям. В данном случае нелишним будет отметить, что Геллерт Гриндевальд и Вильгефорц преимущественно рассматривались респондентами как злодеи, что и определяло специфичность восприятия персонажей опрошенными. Более того, сложность персонажей Дракулы и Мелисандры также не позволила выделить однозначные характеристики для них.

Аналогичным образом нами были рассмотрены и ключевые характеристики персонажей второй группы, со средним уровнем выраженности черт антигероев.

**Ключевые положительные и отрицательные качества персонажей
со средним уровнем выраженности характеристик антигероев**

Персонаж	Положительные качества	Отрицательные качества
Дейенерис Таргариен («Игра престолов»)	Справедливая, милосердная, храбрая, решительная, волевая, свободолюбивая, целеустремленная, упорная, заботливая; лидерские качества	Импульсивная, мстительная, гордая, иногда жестокая, непредсказуемая, своевольная, нетерпимая к критике, упрямая, иногда наивная, не всегда мудрая в принятии решений

Персонаж	Положительные качества	Отрицательные качества
Гектор Барбосса («Пираты Карибского моря»)	Умный, смелый, упорный, харизматичный, изобретательный, ресурсный, лояльный к своим людям; опытный моряк, лидер, стратег	Жестокий, жадный, эгоистичный, мстительный, обманчивый, манипулятивный, грубый, непредсказуемый, беспринципный
Беллатриса Лестрейндж («Гарри Поттер»)	Верная, упорная, волевая, страстная, целеустремленная, харизматичная, смелая, верная своим убеждениям, уверенная; мастер боевой магии	Жестокая, садистская, безумная, безжалостная, мстительная, ненавистная, фанатичная, непредсказуемая, эгоистичная, злобная

Составлено автором по материалам исследования

Рассматривая позитивные качества данной группы персонажей, следует отметить, что если в предшествующей группе было выделено 13 основных характеристик с различной степенью повторяемости, то в данном случае насчитывается 20 групп. При этом по три раза были отмечены упорность персонажей и по два раза – лидерские качества, целеустремленность, харизматичность и смелость. Иные черты были систематизированы по одному упоминанию, что при меньшем количестве характеристик в данной группе указывает, с одной стороны, на большую узнаваемость (что было выявлено ранее), а с другой – на большую противоречивость героев.

Систематизировав негативные характеристики персонажей, мы выделили 21 группу качеств, при том что в предшествующей группе в аналогичном случае было выделено 14 основных качеств, что также подтверждает тезис о большей сложности персонажей с точки зрения их восприятия респондентами. Наиболее характерной чертой для антигероев данной группы стала мстительность (три ответа). Жестокость, эгоистичность и непредсказуемость отметили по два раза. В таком случае можно указать, что подобная сложность персонажа во многом определяет то, что персонажи рассматриваются как антигерои, учитывая сложность самой группы.

Перейдем к рассмотрению последней группы антигероев – с высоким уровнем выраженности характеристик антигероев, основываясь на данных, представленных в табл. 5 ниже.

Таблица 5

Ключевые положительные и отрицательные качества персонажей с высоким уровнем выраженности характеристик антигероев

Персонаж	Положительные качества	Отрицательные качества
Голлум («Властелин колец»)	Находчивый, упорный, ловкий, изобретательный, устойчивый к трудностям, способный к адаптации, сложный, защищает то, что считает своим, иногда добрый; вынужденная честность	Обманчивый, ненадежный, лживый, жестокий, параноидальный, скупой, подлый, навязчивый, мстительный, безумный
Северус Снейп («Гарри Поттер»)	Верный, волевой, умный, сложный, храбрый, самоотверженный, способный к самопожертвованию; защищает тех, кого любит; стратег, профессионал в своем деле	Жестокий, озлобленный, мстительный, обманчивый, недружелюбный, саркастичный, гордый, непредсказуемый, замкнутый, одержимый прошлым
Локи (КВМ «Марвел»)	Харизматичный, интеллектуальный, изобретательный, смелый, обаятельный, заботящийся о близких, способный к самопожертвованию, устойчивый к трудностям, ловкий, способный к переменам	Обманчивый, мстительный, эгоистичный, манипулятивный, непредсказуемый, гордый, завистливый, ненадежный, жестокий, недоверчивый

Составлено автором по материалам исследования

Рассмотрев положительные качества персонажей, отметим, что тенденция увеличения количества характеристик, которые можно было однозначно выделить, сгруппировав характеристики героев, заметна и в данном случае. В общей сумме выявлено 24 группы. В четырех случаях было выделено по три ответа – изобретательный, устойчивый к трудностям, ловкий и самоотверженный, то есть они присущи всем персонажам. В 6 случаях было выделено по две характеристики – сложность, харизматичность, смелость, верность, упорность, ум. Остальные упоминались однократно. Большее дробление качеств, с одной стороны, и большее количество выдающихся характеристик, с другой, указывают на то, что персонажи являются не только сложнее с точки зрения построения картины образа (ввиду многообразия характеристик), но и устойчивее, поскольку формируют большее количество групп качеств.

Рассмотрим негативные черты персонажей, которые выделили респонденты. В данном случае была отобрана 21 группа характеристик. По три раза были упомянуты характеристики, связанные с обманчивостью, жестокостью и мстительностью, по два раза – характеристики, сопряженные с ненадежностью, непредсказуемостью и гордостью. Остальные ответы были выделены в группы по одному качеству.

ВЫВОДЫ

Учитывая сказанное выше, мы можем говорить о том, что узнаваемость персонажей произведений жанра фэнтези зависит от того, как именно развивался сериал или фильм и каково было значение героя в фильме или сериале. Так, персонажи сериала «Игра престолов» наглядно демонстрируют (Мелисандра как второстепенный и Дейнерис Таргариен как первостепенный), что чем больше значение героя, тем более сложным является его восприятие. В то же время можно отметить, что персонажи, активно проявляющие себя в кино или сериале, привлекают большее внимание и легче запоминаются, формируя более устойчивое восприятие в качестве антигероя, минимизируя потенциальные противоречия. Так, достаточно показательна разница в восприятии образов персонажей с продолжительной сюжетной линией (Северус Снейп) и относительно непродолжительной (Беллатриса Лестрейндж).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Таким образом, восприятие персонажей зависит от того, как именно выстроен герой. Так, с точки зрения анализа количественных показателей можно отметить, что чем более сложным с точки зрения характеристик является персонаж, тем больше вероятность того, что его будут рассматривать в качестве антигероя и тем больше будет выражено восприятие в этом качестве. Это особенно заметно и в случае противоречивых персонажей последней группы, которые чаще идентифицировались как антигерои, и в случае персонажей первой группы, которые рассматривались как злодеи.

С точки зрения построения архетипа в образах антигероев мы можем выделить несколько ключевых характеристик, которые определяют этот образ, основываясь на результатах исследования. Так, основными позитивными чертами, которые характеризуют антигероев, являются упорность и харизматичность. Для двух групп из трех выделяются также целеустремленность и смелость. В это же время общими негативными характеристиками выступают такие качества, как мстительность, жестокость, непредсказуемость. В двух группах из трех есть характеристика эгоистичности.

Это позволяет нам говорить о том, что отличительной особенностью архетипических структур в образах антигероев жанра фэнтези является то, что они в большей степени соотносятся у зрителя с моральными, интеллектуальными, волевыми и этическими качествами, чем с характеристиками конкретных социальных групп. Подобное обстоятельство отличает их, например, от героев романов, комедий или иных жанров кино и сериалов, в которых используются образы, приближенные к реальным, исходя не только из моральных, этических и иных качеств, но и из социального контекста, внешнего вида, выбора и иных характеристик.

Список литературы

1. Жабский М.И. Феномен массовости кино. М.: Научно-исследовательский институт киноискусства; 2004. 366 с.
2. Фохт-Бабушкин Ю.В. Искусство в жизни людей: конкретно-социологические исследования искусства в России второй половины XX века: история и методология. СПб.: Алетейя; 2001. 554 с.
3. Мартыненко Т.С. Кино как предмет социологического анализа: особенности современного кинематографа. Вестник Московского университета. Серия 18. Социология и политология. 2023;2(29):120–139. <https://doi.org/10.24290/1029-3736-2023-29-2-120-139>

4. *Дупак А.А.* Основные направления исследований в социологии кино. В кн.: Актуальная социология и вызовы современности: новые тенденции в теории и методах: сборник научных статей по итогам VI Социологической Школы СПбГУ, Санкт-Петербург, 26–29 октября 2016 г. СПб.: Скифия-принт; 2017. С. 64–79.
5. *Тимофеев М.Ю.* Новый русский герой на randevу с Америкой (этнокультурная семантика стереотипов маскулинности в фильме А. Балабанова «Брат-2»). Женщина в российском обществе. 2002;2–3:56–62.
6. *Кабышева Э.В.* Образ «пацана» как выражение традиционных маскулинных черт в российском кино: характерные черты и причины актуальности. Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2018;31:56–64. <https://doi.org/10.17223/22220836/31/5>
7. *Романов П.В.* По-братски: мужественность в постсоветском кино. Журнал социологии и социальной антропологии. 2001;2(4):129–142.
8. *Герасименко И.Е.* «Мужской взгляд» и теория феминистского кино. Гуманитарные ведомости ТГПУ имени Л.Н. Толстого. 2017;4(24):42–51.
9. *Ярская-Смирнова Е.Р.* Гендер, власть и кинематограф: основные направления феминистской кинокритики. Журнал социологии и социальной антропологии. 2001;2(4):100–118.
10. *Пензин С.Н.* Кино как средство воспитания. Воронеж: Воронежский государственный университет; 1973. 152 с.
11. *Рондели А.А.* Герои фильма и проблема его популярности. В кн.: Социальная жизнь фильма, проблемы функционирования репертуара. М.: Всесоюзный научно-исследовательский институт кинематографии Государственного комитета Совета министров СССР по кинематографии; 1983. С. 92–106.
12. *Плотнокова С.О., Болотин Ю.Е.* Влияние киноискусства на мировоззренческие установки молодежи. Молодой ученый. 2017;1.1(135.1):95–97.
13. *Воронина М.А., Русакович Е.Ф.* Визуальная история социальной политики и инвалидности: в кадре и за кадром. Журнал исследований социальной политики. 2012;2(10):259–266.
14. *Дашибалова И.Н., Базаров А.А.* Кинофиксация бурят: советский репертуар в диахронии. Журнал социологии и социальной антропологии. 2014;2(17):180–192.
15. *Петрова А.П.* Эволюция образа киногероя в отечественном кинематографе XX века. Международный журнал исследований культуры. 2021;2(43):60–86. https://doi.org/10.52173/2079-1100_2021_2_60
16. *Князт Н.П.* Эволюция образа советской женщины в российском кинематографе: история и современность. Экономические и социально-гуманитарные исследования. 2020;2(26):153–159. <https://doi.org/10.24151/2409-1073-2020-2-153-159>
17. *Филиндаш А.В.* Специфика массовой культуры в эпоху цифровизации. Вестник университета. 2023;4:199–206. <https://doi.org/10.26425/1816-4277-2023-4-199-206>
18. *Смирнова Т.В., Унжакова И.А.* Семiotическое знание о массовой коммуникации Умберто Эко и проблемы познания цифровой реальности. Цифровая социология. 2019;1(2):17–23. <https://doi.org/10.26425/2658-347X-2019-1-17-23>
19. *Бергер П., Лукман Т.* Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания Пер. с англ. Е. Руткевич. М.: Меднум; 1995. 337 с.

References

1. *Zhabskiy M.I.* Phenomenon of mass cinema: monograph. Moscow: Research Institute of Cinematography; 2004. 366 p. (In Russian).
2. *Fokht-Babushkin Yu.U.* Art in people's lives: specific sociological studies of art in Russia in the second half of the twentieth century: history and methodology. St. Petersburg: Aleteya; 2001. 554 p. (In Russian).
3. *Martynenko T.S.* Cinema as a subject of sociological analysis: features of contemporary cinematography. Bulletin of Moscow University. Series 18. Sociology and Political Science. 2023;2(29):120–139. (In Russian). <https://doi.org/10.24290/1029-3736-2023-29-2-120-139>
4. *Dupak A.A.* Main directions of research in the sociology of cinema. In: Actual sociology and challenges of our time: new trends in theory and methods: Proceedings of the VI Sociological School of St. Petersburg State University, St. Petersburg, October 26–29, 2016. St. Petersburg: Skifia-print; 2017. Pp. 64–79. (In Russian).
5. *Timofeev M.Yu.* New Russian hero on a rendezvous with America (ethnocultural semantics of masculinity stereotypes in A. Balabanov's film "Brother 2"). Woman in Russian society. 2002;2–3:56–62. (In Russian).
6. *Kabyshva E.V.* The image of a "boy" as an expression of traditional masculine traits in Russian cinema: characteristic features and reasons for relevance. Bulletin of Tomsk State University. Cultural Studies and Art Criticism. 2018;31:56–64. (In Russian). <https://doi.org/10.17223/22220836/31/5>

7. *Romanov P.V.* Brotherly: masculinity in post-Soviet cinema. *Journal of Sociology and Social Anthropology*. 2001;2(4):129–142. (In Russian).
8. *Gerasimenko I.E.* “The male point of view” and the theory of feminist cinema. *Humanitarian Gazette of TGPU named after L.N. Tolstoy*. 2017;4(24):42–51. (In Russian).
9. *Yarskaya-Smirnova E.R.* Gender, power, and cinema: the main directions of feminist film criticism. *Journal of Sociology and Social Anthropology*. 2001;2(4):100–118. (In Russian).
10. *Penžin S.N.* Cinema as a means of education. Voronezh: Voronezh State University; 1973. 152 p. (In Russian).
11. *Rondeli L.D.* Film heroes and the problem of its popularity. In: *Social life of film, problems of functioning of the repertoire*. Moscow: All-Union Scientific Research Institute of Cinematography of the State Committee of the Council of Ministers of the USSR on Cinematography; 1983. Pp. 92–106. (In Russian).
12. *Plotnikova S.O., Bolotin Yu.E.* The Influence of cinematography on the worldview attitudes of young. *Young scientist*. 2017;1.1(135.1):95–97. (In Russian).
13. *Voronina M.A., Rusakovich E.F.* Visual history of social policy and disability: on-screen and off-screen. *Journal of Social Policy Studies*. 2012;2(10):259–266. (In Russian).
14. *Dashibalova I.N., Bažarov A.A.* Film recording of the Buryats: Soviet repertoire in diachrony. *Journal of Sociology and Social Anthropology*. 2014;2(17):180–192. (In Russian).
15. *Petrova A.P.* Evolution of the image of the film hero in domestic cinema of the 20th century. *International Journal of Cultural Studies*. 2021;2(43):60–86. (In Russian). https://doi.org/10.52173/2079-1100_2021_2_60
16. *Knecht N.P.* The evolution of the image of Soviet women in Russian cinema: history and modernity. *Economic and Social-Humanitarian Studies*. 2020;2(26):153–159. (In Russian).
17. *Filindash L.V.* Specificity of mass culture in the era of digitalization. *Vestnik universiteta*. 2023;4:199–206. (In Russian). <https://doi.org/10.26425/1816-4277-2023-4-199-206>
18. *Smirnova T.V., Unzhakova I.A.* Semiotic Knowledge of Umberto Eco’s mass communication and the problems of cognition of digital reality. *Digital sociology*. 2019;1(2):17–23. (In Russian). <https://doi.org/10.26425/2658-347X-2019-1-17-23>
19. *Berger P., Luckmann T.* Social construction of reality. A treatise on the sociology of knowledge. Trans. From Eng. E. Rutkevich. Moscow: Medium; 1995. 337 p. (In Russian).