



Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. 2024. Т. 24, вып. 2. С. 196–200

Izvestiya of Saratov University. Sociology. Politology, 2024, vol. 24, iss. 2, pp. 196–200

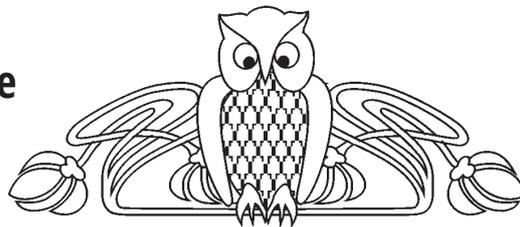
<https://soziopolit.sgu.ru>

<https://doi.org/10.18500/1818-9601-2024-24-2-196-200>, EDN: AHQMKR

Научная статья

УДК 316.723

Развлекательные и просветительские предпочтения молодежи как ресурс политической социализации



С. И. Белов , И. И. Кузнецов

¹Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова, Россия, 119991, г. Москва, ГСП-1, Ленинские горы, д. 1

²Институт научной информации по общественным наукам РАН (ИНИОН РАН), Россия, 117418, г. Москва, Нахимовский проспект, д. 51/21

Белов Сергей Игоревич, доктор политических наук, ¹доцент кафедры российской политики; ²ведущий научный сотрудник, belov2006s@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1464-040X>

Кузнецов Игорь Иванович, доктор политических наук, ¹профессор кафедры истории и теории политики; ²ведущий научный сотрудник, politbum@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0003-0274-8728>

Аннотация. В статье анализируются возможности использования сферы массовой культуры в выстраивании стратегии политической социализации молодежи. Ставится вопрос о влиянии эффективного использования образов массовой культуры как ресурса коррекции жизненных стратегий молодежи. Сделан вывод о том, что образы, продуцируемые массовой культурой, потенциально способны значимым образом повлиять на выстраивание жизненных стратегий молодежи лишь при наличии определенного набора условий. Они должны соответствовать структуре общества и взаимоотношений между его слоями, которые формируют представления о престижности доминирующей в данный момент идентичности и связанных с нею моделей поведения, коррелировать со степенью устойчивости образа «сакрального прошлого» сообщества и степенью авторитетности институтов, выполняющих функцию контроля за соблюдением установленных норм. Так, в случае продвижения новых жизненных стратегий, существенным образом отличающихся от господствующей модели, их эффективное внедрение требует таких условий, как крупномасштабная рекомпозиция социальной структуры и кризис господствующей идентичности, способствующих росту поляризации мнений в обществе и синхронному увеличению внимания к избегаемым культурным фреймам. Сочетание этих условий дает возможность корректировать ценностно-поведенческие модели поколений, чей процесс социализации еще не был завершен.

Ключевые слова: массовая культура, образы, символы, молодежь, коррекция, жизненные стратегии

Благодарности: Проект № 123091200054-7 реализован в Институте научной информации по общественным наукам РАН по итогам отбора научных проектов, поддержанных Министерством науки и высшего образования РФ и Экспертным институтом социальных исследований.

Для цитирования: Белов С. И., Кузнецов И. И. Развлекательные и просветительские предпочтения молодежи как ресурс политической социализации // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. 2024. Т. 24, вып. 2. С. 196–200. <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2024-24-2-196-200>, EDN: AHQMKR

Статья опубликована на условиях лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY 4.0)

Article

Entertainment and educational preferences of youth as a resource of political socialization

S. I. Belov , I. I. Kuznetsov

Lomonosov Moscow State University, GSP-1 Leninskie Gory, Moscow 119991, Russian

Institute of Scientific Information for Social Sciences RAS, 51/21 Nakhimovsky Ave., Moscow 117418, Russia

Sergey I. Belov, belov2006s@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-1464-040X>

Igor I. Kuznetsov, politbum@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0003-0274-8728>

Abstract. The presented research is built around the question of conditions for the effective use of images of mass culture as a resource for correcting the life strategies of young people. It is concluded that the images produced by mass culture are potentially able to significantly influence formation of life strategies of young people, only if there is a certain set of conditions. They should correspond to the structure of society and the relationships between its layers, which form ideas about prestige of the currently dominant identity and associated behaviors, correlate with the degree of stability of image of the “sacred past” of the community and the degree of authority of institutions that perform the function of monitoring compliance with established norms. Thus, in the case of the promotion of new life strategies that differ significantly from the prevailing model, their effective implementation requires such conditions as a large-scale recomposition of the



social structure and the crisis of the dominant identity, contributing to the growth of polarization of opinions in society and a synchronous increase in attention to the avoided cultural frames. Combination of these conditions makes it possible to adjust the value-behavioral models of generations whose socialization process has not yet been completed.

Keywords: mass culture, images, symbols, youth, correction, life strategies

Acknowledgements: Project No. 123091200054-7 was implemented at the Institute of Scientific Information for Social Sciences of the Russian Academy of Sciences based on the results of the selection of scientific projects supported by the Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation and the Expert Institute of Social Research.

For citation: Belov S. I., Kuznetsov I. I. Entertainment and educational preferences of youth as a resource of political socialization. *Izvestiya of Saratov University. Sociology. Politology*, 2024, vol. 24, iss. 2, pp. 196–200 (in Russian). <https://doi.org/10.18500/1818-9601-2024-24-2-196-200>, EDN: ANQMKR

This is an open access distributed under the terms of Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0)

Возможности и перспективы использования образов массовой культуры как ресурса коррекции ценностей, смыслов и жизненных стратегий молодежи на сегодняшний день представляются одним из наиболее активно развивающихся направлений в рамках политической науки. Данную тему изучают в рамках как разработки теории и практики информационных войн, так и исследования политического восприятия и поведения.

Однако необходимо отметить, что для многих исследований характерен дескриптивный подход. Их авторы анализируют структуру и эволюцию соответствующих образов (а также движущие факторы этого процесса), систематизируют их в рамках различных вариантов классификации и выявляют универсальные и специфические черты моделей позиционирования. Однако в то же время в большинстве случаев нераскрытыми остаются вопросы относительно направленности и эффективности воздействия образов на целевую аудиторию [1–7]. Многие исследователи также фокусируют внимание исключительно на достоверности тех или иных образов и концентрируются на оценке масштабов стигматизации или глорификации их реальных прототипов [8–11]. Кроме того, имеет место тенденция роста интереса к кейсам конкретных направлений массовой культуры [12–17].

Следствием этого становится сохранение лакун в степени научной разработанности концептуально значимых аспектов темы, включая условия эффективности использования образов массовой культуры как ресурса коррекции жизненных стратегий молодежи. При этом широкое распространение получила точка зрения, согласно которой эффективность произведения массовой культуры как инструмента символической политики отождествляется со степенью его коммерческого успеха.

Целью представленного исследования является конкретизация на теоретическом уровне условий эффективного использования образов

массовой культуры как ресурса коррекции жизненных стратегий молодежи.

Советский семиотик и культуролог Ю. М. Лотман отмечал, что генерируемый произведениями культуры нарратив представляет собой разновидность ресурсов для реализации символической власти. Соответствующая функция осуществляется за счет актуализации символа путем приведения его в соответствие с моделью восприятия и системой ценностей, присущих данному обществу на текущем этапе его развития. В данном случае необходимо подчеркнуть, что в силу динамики культурных и социальных процессов система смыслов и ценностей, господствующих в обществе, неизбежным образом трансформируется, что неизбежно влечет за собой изменение представлений о нормах, а также заданных ими одобряемых и осуждаемых формах поведения. В результате акторы символической политики вынуждены подвергать содержание ключевых символов реструктуризации, придавая им характер, релевантный специфике господствующей ценностно-смысловой модели. Сам процесс трансформации символов осуществляется посредством расширения контекста через добавление комментариев к первоначальному нарративу [18, с. 201].

Исходя из этого, можно предположить, что символическое содержание культуры, в том числе массовой, детерминирована динамикой присущей обществу ценностно-смысловой модели. То есть символ, транслируемый произведением массовой культуры, представляет собой не столько инструмент изменения ценностной модели и коррелирующихся с ней форм поведения, сколько продукт этого процесса. Однако данный вариант интерпретации объяснительной модели Ю. М. Лотмана представляет собой, скорее, результат ее вульгаризации. Как подчеркивал Ю. М. Лотман, культурный символ выступает именно в качестве ресурса для реализации символической власти. Семиотик объяснял наличие у символа соответствующей функции



следующим образом. Нарратив произведения культуры представляет собой кодовую систему, позволяющую при определенном стечении обстоятельств провоцировать у аудитории заранее заданную реакцию на демонстрацию определенных узнаваемых символов. Последнее предполагает не только осуществление контроля над интерпретацией определенных знаков, но и возможность при помощи гибридных языков транслировать определенную идеологию через замену либо трансформацию смыслов, сопряженных с конкретными символами [19, с. 8]. Особенно ярко это свойство проявляется в случае гибридных семиотических языков, к числу которых относятся, например, кинематограф, комиксы и видеоигры, объединяющие в рамках одного формата независимые и равноправные культурные знаки [20, с. 82].

Таким образом, символика произведения массовой культуры и заданные ею образы дуалистичны по своей природе. С одной стороны, им присуща изменчивость, проявляющаяся в виде актуализации в ответ на изменение господствующей ценностно-смысловой модели. С другой стороны, при обеспечении благоприятных условий образы, формируемые символами массовой культуры, весьма устойчивы.

Российский политолог О. Ю. Малинова конкретизировала условия, способствующие формированию когнитивных и аффективных предпосылок для отторжения обществом привычных образов и символов. Наиболее интенсивно этот процесс протекает в случаях, когда соответствующий образ позиционирует конкретное общество в негативном ключе за счет эксплуатации избегаемых культурных фреймов и смысловых рамок при освещении сюжетов, в отношении которых наблюдается четко выраженная поляризация мнений. Соответственно, именно при наличии данных обстоятельств образы массовой культуры выступают в качестве эффективного инструмента смены значения символов, наделения их новым смыслом и тем самым трансформации моделей поведения и жизненных стратегий представителей соответствующего общества [21, с. 142].

Однако изучение теоретической базы частных форм политики памяти и смежных концептов свидетельствует о том, что данная модель, вероятнее всего, содержит большее число переменных, значения которых определяют возможность реализации корректирующего потенциала образов массовой культуры.

В первую очередь, необходимо обратить внимание на ряд парадигмальных элементов теории коллективной идентичности. Как было

отмечено Э. Дюркгеймом, культура представляет собой ресурс воспроизводства сообществ путем выработки модели массового сознания. Массовая культура в рамках данной концепции выступает в качестве инструмента регуляции поведения и жизненных стратегий членов общества через трансляцию набора универсальных смыслов, ценностей и норм поведения. Соблюдение последних гарантируется наличием инструмента стимуляции через осуждение либо одобрение со стороны общества. Лояльность универсальной системе ценностей и заданной ею модели (которую можно условно обозначить как ценностно-поведенческий конформизм) поведения гарантирует консолидацию общества, тем самым формируя базовое условие для выработки коллективного сознания и общей идентичности [22, 23].

При этом сохранение приверженности заданной культурой общества ценностно-смысловой модели обеспечивается не только страхом социальной дисквалификации. Как отмечают Г. Тэддфел и Дж. Тернер, любая идентичность выстраивается во многом за счет формирования двух установок восприятия – ингруппового фаворитизма и аутгрупповой дискриминации. Первая предполагает формирование системы представлений об априорном превосходстве носителей соответствующей идентичности над представителями других сообществ, вторая – выработку стереотипа о меньшей престижности любых иных идентичностей и неполноценности большинства их носителей в компаративном ключе. При этом сочетание ингруппового фаворитизма и аутгрупповой дискриминации активно используется с целью выстраивания идентичности за счет противопоставления образу «значимого другого», в том числе образу врага. За счет этого мнимый или реальный отказ от собственной культуры либо признание ее превосходства воспринимается многими членами сообщества как акт враждебных действий, «измена» прочим членам данной социальной корпорации. Но, что особенно важно, отказ от претензий на «культурное превосходство» сопровождается разрушением собственной идентичности отрицающего, его временной либо постоянной маргинализацией, ослаблением либо разрывом связей с социальным окружением [24]. За счет этого ревизия восприятия ключевых с ценностно-смысловой точки зрения образов влечет за собой негативные последствия даже в случае отсутствия внешних санкций (например, если условный «ревизионист» скрывает свои взгляды от окружающих).



Также роль дополнительной гарантии устойчивости ценностно-поведенческого конформизма играет сакрализация определенных образов массовой культуры, особенно связанных с представлениями о прошлом (включая в том числе относительно недавние исторические события). Для социальной памяти широких слоев населения характерны такие свойства, как избирательность, схематичность, низкая степень детализации и подверженность структурной рекомпозиции на основе эмоционально насыщенной символики. При этом общество вырабатывает канон исторического нарратива в соответствии с мемориальными рамками, по отношению к которым каждый член общества 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. Последнее может касаться и не очень давних событий. Примером чего способно служить, например, наличие достаточно жесткого мемориального консенсуса относительно событий 11 сентября 2001 г. в США в американском обществе [25, с. 53–55]. Параллельно в обществе формируются представления о «долге памяти», который представляет собой внушенное представителям социальной корпорации представление 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 макросоциальной идентичности [26, с. 57–61].

Приверженность общества доминирующей ценностно-поведенческой модели определяется во многом и устойчивостью его структуры: «окно возможностей» для трансформации ценностей, моделей поведения и жизненных стратегий открывает процесс изменения положения конкретных общественных страт и взаимоотношений между ними [27, с. 94].

В этой связи возможности сферы массовой культуры в трансформации ценностных и смысловых детерминант политического сознания молодежи крайне разнообразны и широки. Пользуясь возможностями приобщения к современному кино, музыке, литературе, гейм-индустрии, молодые люди выбирают обычно то, что позволяет получить максимальное эмоциональное или эстетическое впечатление, приобщиться к трендам моды, стиля сообщества, с которым они себя ассоциируют.

Таким образом, мы приходим к выводу, что само по себе присутствие в массовой культуре образов, потенциально способных выступить инструментом коррекции жизненных стратегий молодежи, не приводит к соответствующим изменениям. Этому должны предшествовать изменения в структуре общества и взаимоотношениях между его слоями, которые влекут за собой снижение престижности доминировавшей ранее идентичности и связанных с нею моделей поведения, деконструкцию образа «сакрального прошлого» сообщества и маргинализацию институтов, выполняющих функцию контроля за соблюдением установленных норм. Указанные процессы способствуют росту поляризации мнений в обществе и синхронному увеличению внимания к избегаемым культурным фреймам, что дает возможность корректировать ценностно-поведенческие модели поколений, чей процесс социализации еще не был завершен. Приоритетное значение при этом приобретает использование узнаваемых образов и символов в рамках произведений массовой культуры, созданных на основе гибридных семиотических языков.

Список литературы

1. *Бегларян Г. А.* Трансформация традиционных ценностей в современных видеоиграх // *Философские вопросы естествознания и технических наук : материалы междунар. науч. конф. Ростов н/Д : Южный федер. ун-т, 2014. С. 329–332. EDN: UAOFPF*
2. *Давыдов А. И.* Образ воина в западной массовой культуре как средство формирования психологии солдат НАТО // *Гуманитарные проблемы военного дела. 2019. № 2 (19). С. 130–133. EDN: XOPCGB*
3. *Ефанова А. И.* Современная культура: массовое потребление рекламных образов // *Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2013. № 12 (59), ч. 2. С. 35–37.*
4. *Жемчугова О. А.* Противоречивость образа супергероя в современной массовой культуре // *Философия и культура. 2016. № 11 (107). С. 1506–1510. EDN: XERUPF*
5. *Макаревич Э. Ф., Карпунин О. И.* Массовая культура как форма производства образов, идей и смыслов: художественность и пропаганда // *Ученый совет. 2022. № 5. С. 304–313.*
6. *Матюхина М. А., Ратомская В. С., Стрелка С. С., Абрамов Н. М.* Образы идеальной семьи в российской массовой культуре: история и современность // *Наука вчера, сегодня, завтра. 2017. № 11 (45). С. 23–27. EDN: YZIJKN*
7. *Чернолих К. В.* Эволюция образа западного мира в советской массовой культуре 1985–1991 годов // *Свободная мысль. 2023. № 3. С. 188–200.*



8. 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. <https://doi.org/10.31754/2409-6105-2019-4-25-41>, EDN: ABXVTZ
9. Володенков С. В., Федорченко С. Н. Цифровые стигматы как инструмент манипуляции массовым сознанием в условиях современного государства и общества // Социологические исследования. 2018. № 11. С. 117–123. <https://doi.org/10.31857/S013216250002791-3>
10. Глухова А. С., Шадрин Н. А. Образы средневекового рыцарства в современной массовой культуре // Известия Общества археологии, истории и этнографии при Казанском университете. 2023. № 1. С. 103–112.
11. 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.
12. Иглин Д. А. Видеоигры как технология политической коммуникации // Сборники конференций НИЦ Социосфера. 2015. № 10. С. 52–54. EDN: TRXMOI
13. Калмыков В. А. Видеоигры и патриотизм: виртуальные экстрасоциальные практики в формировании образа России // Вестник РГГУ. Серия: Политология. Социально-коммуникативные науки. 2014. № 1 (123). С. 296–301.
14. Кирчанов М. В. Фантастический кинематограф как одна из форм локализации военных образов в американской массовой культуре // Гуманитарный вектор. 2021. Т. 16, № 5. С. 77–86. <https://doi.org/10.21209/1996-7853-2021-16-5-77-86>
15. Кострова С. В., Маркухова Я. О. Русские персонажи в нарративах компьютерных игр [электронный текст] // Культура и технологии. 2019. Т. 4, вып. 4. С. 204–213. URL: <http://cat.itmo.ru/ru/2019/v4-i4/212>, <https://doi.org/10.17586/2587-800X-2019-4-4-204-213>, EDN: HOFBAC
16. Кун М. Образ позднесоветского пионерского лагеря в произведениях российской массовой культуры 2010-х годов // Гуманитарный вектор. 2020. Т. 15, № 5. С. 85–93. <https://doi.org/10.21209/1996-7853-2020-15-5-85-93>
17. Рябов О. В., Белов С. И., Давыдова О. С., Кубышкин А. И., Рябов Д. О., Рябова Т. Б., Смирнов Д. Г., Спутницкая Н. Ю., Юдин К. А. «Враг номер один» в символической политике кинематографий СССР и США периода холодной войны / под ред. О. В. Рябова. М. : Аспект Пресс, 2023. 400 с.
18. Лотман Ю. М. Память в культурологическом освещении // Лотман Ю. М. Избранные статьи : в 3 т. Таллин : Александра, 1992. Т. 1. С. 200–202.
19. Лотман Ю. М. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин : Эсти Раамат, 1973. 92 с.
20. Эко У. О членениях кинематографического кода // Структура фильма. Некоторые проблемы анализа произведений экрана : сб. ст. / сост. и авт. предисл. К. Разлогов ; коммент. М. Ямпольского.. М. : Радуга, 1984. С. 79–101.
21. Малинова О. Ю. Консерваторы и «инфраструктура» коллективной памяти: проблема репертуара политически пригодного прошлого // Тетради по консерватизму. 2014. № 3. С. 140–156. EDN: UDEQYH
22. Дюркгейм Э., Мосс М. О некоторых первобытных формах классификации. К исследованию коллективных представлений // Мосс М. Общества. Обмен. Личность: Труды по социальной антропологии. М. : Восточная литература, 1996. С. 55–124.
23. Дюркгейм Э. Элементарные формы религиозной жизни: тотемическая система в Австралии. М. : Элементарные формы, 2018. 808 с.
24. Tajfel H., Turner, J. C. The social identity theory of intergroup behavior // Political Psychology. San Francisco : Jossey-Bass Publishers, 1986. P. 276–393.
25. Хальбвакс М. Социальные рамки памяти / пер. с фр. и вступ. ст. С. Н. Зенкин. М. : Новое изд-во, 2007. 346 с.
26. Nora P. Present, nation, memoire. Paris : Gallimard, 2011. 432 p.
27. Bastide R. Mémoire collective et sociologie du bricolage // L'Année sociologique. 1970. Vol. 21. P. 65–108.

Поступила в редакцию 15.01.2024; одобрена после рецензирования 09.02.2024; принята к публикации 12.02.2024
The article was submitted 15.01.2024; approved after reviewing 09.02.2024; accepted for publication 12.02.2024