

# КУЛЬТУРОЛОГИЯ И ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ

**Автор:**

**Перевозкин Максим Сергеевич**

ученик 3 «Д» класса

**Руководитель:**

**Крицкая Ирина Викторовна**

учитель начальных классов

МБОУ СОШ №189

г. Новосибирск, Новосибирская область

## СРАВНИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ АРХЕТИПА ВРАГА В СКАЗКАХ, МУЛЬТФИЛЬМАХ И КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

***Аннотация:** в данной работе анализируется феномен архетипа и конкретизируется понимание архетипа Врага. Рассматриваются характеристики архетипа Врага. Проводится сравнение архетипа врага в мультфильмах, сказках и компьютерных играх. Представлены результаты исследования, которые показали, что такая характеристика, как агрессия архетипа Врага, более выражена в современных мультфильмах и компьютерных играх, по сравнению со сказками.*

***Ключевые слова:** архетипы, архетип Врага, агрессия, мультфильмы, сказки, компьютерные игры.*

*Актуальность исследования обусловлена особенностями социально технического прогресса современного общества. В настоящее время телевидение, компьютер, интернет играют огромную роль в жизни людей как взрослых, так детей и подростков. Не вызывает сомнения тот факт, данные средства выступают эффективным каналом управления человеком. Современные технологии манипулирования и управления сознанием представляет огромную опасность для детей, которые являются наиболее незащищенными. В отличие от взрослых, они пассивно поглощают все то, что идет с экранов мониторов и телевизоров.*

Дети с самого раннего детства начинают читать сказки, смотреть мультфильмы и играть в компьютерные игры. Безусловно, все они формируют у ребенка первичные представления о добре и зле, эталоны хорошего и плохого поведения. Через сравнение себя с любимыми героями дети имеют возможность научиться позитивно, воспринимать себя, справляться со своими страхами и трудностями, уважительно относиться к другим. В этой связи особенно остро стоит вопрос об особенностях духовности, культуры сегодня, которая оказывает существенное влияние на личность ребенка. Это вызывает необходимость более требовательно подходить к формированию, изучению, сохранению духовных ценностей, реализующих в поведении личности универсальные модели. В таких условиях особый интерес пробуждает изучение архетипов личности, бессознательную ее структуру.

Архетипические образы всегда сопровождали человека, они являются источником мифологии, религии, искусства. По существу, архетип представляет то бессознательное содержание, которое изменяется, становясь осознанным и воспринятым; оно претерпевает изменения под влиянием того индивидуального сознания, на поверхности которого оно возникает. Активно реализуются архетипы и в сказках, мультфильмах и компьютерных играх. Однако, не смотря на такое количество последователей архетипической теории, до сих пор отсутствует изучение проявления архетипа Врага в современных культурных произведениях различных форматов, что является важной проблемой на сегодня. Поскольку данный архетип несет в себе смертельную угрозу и агрессивную направленность, то отсутствие учета корректного представления образа Врага в современной телевизионной и компьютерной продукции для детей, будет способствовать формированию деструктивной, антисоциальной личности. В этой связи настоящее исследование является попыткой привлечения внимания к данной проблеме.

Понятие «архетипа» – является одним из ключевых в аналитической психологии К.Г. Юнга [8]. Архетипы по К.Г. Юнгу – первообразы, структурные элементы психики – образцы поведения, видения мира, мышления; простые и фундаментальные образы, скрытые в коллективном бессознательном. Они задают

общую структуру личности и последовательность образов, появляющихся в сознании при пробуждении творческой активности, и потому, духовная жизнь человека несет на себе архетипический отпечаток.

К.Г. Юнг, говорил о большом количестве архетипов, но особо выделил архетипы, которые наиболее часто встречаются: эго, персона, анима, анимус, тень, мудрый старец, самость, божественный ребенок, великая мать.

Э. Нойманном [3], на основе мифологического материала, рассматриваются архетипы Великой матери, Великого отца, Героя, Тени.

К.Г. Юнг [8] непосредственно не выделял архетип Врага, как отдельный образ, но он указывал на негативный образ, называемый им Тенью – это все то, что мы не признаем в себе. По мнению автора, она представляет подавленную, дурную, животную сторону личности. Тень не может быть до конца преображена воспитанием, и во многом она осталась с детства, когда наши действия были чисто импульсивны. Тень – это подсознательные желания, несовместимые с социальными стандартами. Тень ответственна и за появление в сознании и поведении неприятных и социально-неодобряемых мыслей, агрессивных и сексуальных импульсов, чувств, действий.

А.В. Чернышев [6] указывает на два сказочных персонажа, соответствующих архетипам древности, имеющие теневой аспект: Кощей Бессмертный и Черт.

Современные представители психоанализа Ц.П. Короленко и Н.В. Дмитриева [1] выделяют архетип Врага, который может способствовать тому, что другой человек или группа людей наделяются различными негативными чертами, признаками и характеристиками, несущими в себе оттенки зла, дьявольщины и т. д.

В словаре С.И. Ожегова дается определение врага как человека находящегося в состоянии вражды с кем-то. Этимологический анализ слова враг показывает его происхождение от общеславянского *vorgъ* (дьявол, черт, неприятель), имеющего общие корни с древне прусским *wargs* (злой) и готским *wrikan* (преследовать).

В целом если рассматривать характеристики образа Врага, то они могут быть представлены следующим образом:

1. Представляет смертельную опасность.
2. Основная цель – уничтожение.
3. Отличается ненавистью, агрессией, коварством, насилием.
4. В конечном итоге – это сама смерть.

Таким образом, выше приведенный анализ, показывает, что образ врага неизменно связан с агрессией.

Наиболее распространёнными целями агрессивного поведения могут выступать:

- причинение боли жертве, её страдания;
- месть за перенесённое страдание;
- причинение ущерба;
- доминирование, власть над другим человеком;
- получение материальных благ;
- аффективная разрядка, разрешение внутреннего конфликта;
- самоутверждение (повышение самооценки, сохранение самоуважения);
- защита от реальной или воображаемой угрозы, от страдания;
- отстаивание автономии и свободу;
- завоевание авторитета в группе сверстников;
- удаление препятствий на пути к удовлетворению потребностей;
- привлечение внимания [2].

Рассматривая особенности проявления агрессии у детей необходимо отметить, что детская агрессивность является обратной стороной беззащитности. Если ребенок чувствует себя не защищенным, у него рождаются многочисленные страхи. Стремясь справиться со своими страхами, он прибегает к защитно-агрессивному поведению.

Кроме того на формирование агрессивности ребенка влияет навязывание моделей агрессивного поведения реализуемых в средствах культурной репрезен-

тации. Сцена насилия в средствах массовой информации провоцируют агрессивность маленького зрителя, если выглядят реальными и захватывающими, если зритель отождествляет себя с агрессором или ассоциирует враждебную персону с жертвой агрессии из фильма.

Указанное приводит нас к мысли, что в средствах культурной репрезентации безусловно присутствует, так называемое «зло» в виде его архетипического проявления в образе Врага.

К культурным средствам, активно транслирующим архетипы можно отнести мифы, сказки, мультфильмы, кинофильмы, компьютерные игры, рекламу и т. д.

Их основными функциями являются:

- культурно-образовательная, заключающаяся в том, чтобы, будучи одним из институтов культуры общества, участвовать в пропаганде и распространении в жизни общества высоких культурных ценностей, воспитывать людей на образцах общемировой культуры, тем самым, способствуя всестороннему развитию человека;
- рекламно-справочная, связанная с удовлетворением потребностей человека;
- рекреативная (развлечения, досуг, снятия напряжения, получение удовольствия).

С первых лет своей жизни ребенок попадает в информационное поле, создаваемое сетью массовых коммуникаций. Однако в последние годы передачи ТВ структурировались в соответствии с различными параметрами – возрастными, социальными, по интересам. На всех телевизионных программах стоит ограничение по возрасту. Вместе с тем такое ограничение может игнорироваться родителями, особенно когда у ребенка есть бесконтрольный доступ к телевизору и компьютеру.

Широкое распространение видео и телепрограмм с сюжетами насилия, актуализирующие архетип Врага, и увлечение ими детей вызывают острую критику педагогов и социальных работников, которые считают, что сцены насилия

на экране и фильмы ужасов делают ребенка более агрессивными и жестокими. До сих пор идет дискуссия о том, оказывают ли на самом деле военные действия и сцены насилия, мерцающие на экране, отрицательное воздействие на детей. Так статистика сообщает [5], что в наиболее популярных телевизионных программах на каждый час вещания приходится в среднем около девяти актов физической и восьми актов вербальной агрессии. Поэтому даже ребенок, проводящий у телевизора, например, всего лишь два часа, видит за день в среднем свыше семнадцати актов агрессии. Ввиду этого не случайно данная тема представляет собой интерес для общественных наук и обладает высокой социальной значимостью.

С целью доказательства гипотезы о большей выраженности агрессивности архетипа Врага в современных мультфильмах и компьютерных играх проводилось исследование, которое предполагало ряд этапов.

На первом этапе были определены критерии для анализа агрессивности архетипа Врага.

На втором этапе были выбраны объекты анализа: 3 сказки, 3 мультфильма XX века, 3 мультфильма современных, 3 компьютерных игры (таблица 1). Все объекты выбирались с учетом представленности в них архетипа Врага.

Таблица 1

#### Объекты анализа

| <i>Сказки</i>     | <i>Мультфильмы (старые)</i> | <i>Мультфильмы (современные)</i> | <i>Компьютерные игры</i> |
|-------------------|-----------------------------|----------------------------------|--------------------------|
| Мальчик-с-пальчик | Белоснежка                  | Мартышки в космосе               | Звездные войны           |
| Бармалей          | Ну, погоди                  | Черепашки Ниндзя                 | Принц Персии             |
| Царевна-лягушка   | Клад                        | Яблочное семя                    | Таинственный парк        |

На третьем этапе анализировалась представленность архетипа Врага во всех объектах, по критериям, выделенным на первом этапе.

На четвертом этапе сравнивались выделенные на третьем этапе характеристики архетипа Врага в произведениях различного формата.

В качестве методов исследования выступили: метод сравнительного анализа и метод частотного анализа

Итак, критериями для проявления агрессивности архетипа Врага выступают (таблица 2).

Таблица 2

Критерии проявления агрессивности архетипа Врага

| Высокая агрессия    | Низкая агрессия    |
|---------------------|--------------------|
| оружие              | оскорбление        |
| нанесение ударов    | ненависть          |
| насилие             | коварство          |
| убийство с деталями | смерть без деталей |

На основании выделенных критериев осуществлялся анализ проявление агрессивности архетипа врага по выбранным произведениям (таблица 3). Анализ результатов показывает, что агрессивность архетипа врага в меньшей степени представлена как в сказках, так и в мультфильмах прошлого столетия (рис. 1).

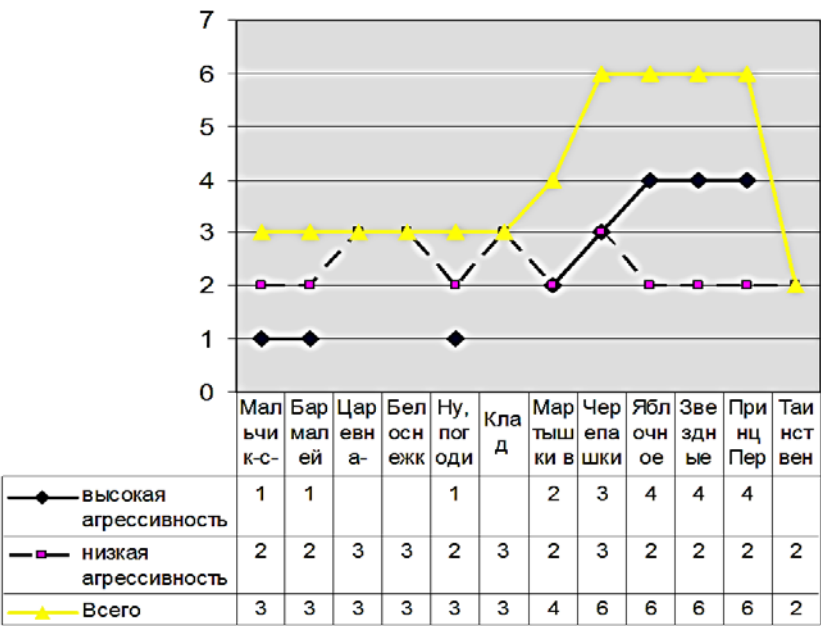


Рис. 1. Частота выраженности агрессивности архетипа Врага в произведениях различного формата

При этом в данной серии преобладают критерии низкой агрессивности 2–3 балла, по сравнению с высокой – по 1 балл в двух сказках и в одном мультфильме. Иначе говоря, образ Врага, безусловно, имеет место, но при этом он не имеет выраженной агрессивной направленности.

Таблица 3

Частотный анализ агрессивности архетипа Врага  
в произведениях различного формата

| Жанр               | Произведения (игры) | Критерии высокая агрессия |                  |             |                     |       | Критерии низкая агрессия |                         |           |                    |       |
|--------------------|---------------------|---------------------------|------------------|-------------|---------------------|-------|--------------------------|-------------------------|-----------|--------------------|-------|
|                    |                     | оружие                    | нанесение ударов | оскорбление | Убийство с деталями | сумма | мешает                   | ненависть, злорадование | коварство | смерть без деталей | сумма |
| Сказки             | Мальчик-с-пальчик   | 1                         |                  |             |                     | 1     |                          | 1                       | 1         |                    | 2     |
|                    | Бармалей            | 1                         |                  |             |                     | 1     |                          | 1                       | 1         |                    | 2     |
|                    | Царевна-лягушка     |                           |                  |             |                     |       | 1                        |                         | 1         | 1                  | 3     |
| Мультфильмы старые | Белоснежка          |                           |                  |             |                     |       |                          | 1                       | 1         | 1                  | 3     |
|                    | Ну, погоди          |                           | 1                |             |                     | 1     | 1                        | 1                       |           |                    | 2     |
|                    | Клад                |                           |                  |             |                     |       | 1                        | 1                       | 1         |                    | 3     |
| Мультфильмы новые  | Мартышки в космосе  | 1                         |                  | 1           |                     | 2     |                          |                         | 1         | 1                  | 2     |
|                    | Черепашки Ниндзя    | 1                         | 1                | 1           |                     | 3     | 1                        | 1                       |           | 1                  | 3     |
|                    | Яблочное семя       | 1                         | 1                | 1           | 1                   | 4     | 1                        | 1                       |           |                    | 2     |
| Компьютерные игры  | Звездные войны      | 1                         | 1                | 1           | 1                   | 4     |                          | 1                       | 1         |                    | 2     |
|                    | Принц Персии        | 1                         | 1                | 1           | 1                   | 4     | 1                        | 1                       |           |                    | 2     |
|                    | Таинственный парк   |                           |                  |             |                     |       | 1                        |                         | 1         |                    | 2     |

Так, например, в сказке «Царевна-Лягушка» Царь-Кощей похищает Василису Премудрую, держит ее в своем подземном царстве (царство смерти), а Герой – Иван-Царевич, находит его смерть на конце иглы и ломает ее.

Можно заметить, что в сказке отсутствуют откровенные сцены насилия, а сама смерть описывается без подробностей, о ней только упоминается.

Аналогичное можно наблюдать и в мультфильме «Белоснежка и семь гномов». Два сюжета смертельного исхода в мультфильме представлены столь деликатно, что юный зритель может только догадываться о том, что произошло. Первый сюжет: Белоснежка надкусывает отравленное яблоко и падает, но зритель видит только руку упавшей и откатившееся в сторону яблоко.

Во втором сюжете погибает сама колдунья-мачеха. Но мы опять ничего не видим, а наблюдаем только, как колдунья пятится к краю скалы и мы слышим, как она кричит, но не видим, как она летит со скалы, а затем грифы начинают медленно спускаться к месту падения ведьмы.

Еще один пример можно привести из мультфильма «Клад», в котором обезьяна, тигренок и крот ищут клад, а им пытается помешать Дюдюка, которая не выглядит ужасной (похожа на какую-то кляксу, выкрашена в коричневый цвет, рис. 2). Все ее действия сводятся к захвату карты клада, да еще после того как зверята нашли воду, пробует ее закрыть, прыгнув на нее.

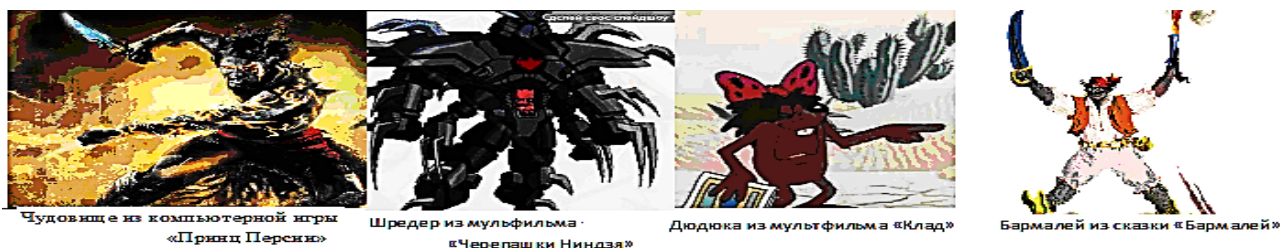


Рис. 2. Визуальное представление образов врага в сказках, мультфильмах и компьютерных играх

В целом архетип Врага в сказках и мультфильмов показывает ребенку, что в жизни существуют преграды, которые каждый может преодолеть. Архетип позволяет сформировать у ребенка первые представления о добре и зле, эталоны хорошего и плохого поведения. Через сравнение себя с любимыми героями ребёнок имеет возможность научиться позитивно, воспринимать себя, справляться со своими страхами и трудностями, уважительно относиться к другим.

Совершенно противоположную картину мы наблюдаем в большинстве мультфильмов и компьютерных играх типа «Экшен» – действия от первого лица.

Злоба и ярость присутствует на лице у героев архетипа Врага. Большинство произведений имеют по шесть баллов, причем наибольшее количество баллов мы наблюдаем в исследуемых мультфильмах и играх в области высокой агрессивности (средние значения: 5,3 балла в современных мультфильмах и 4,7 балла в компьютерных играх, рис. 3).

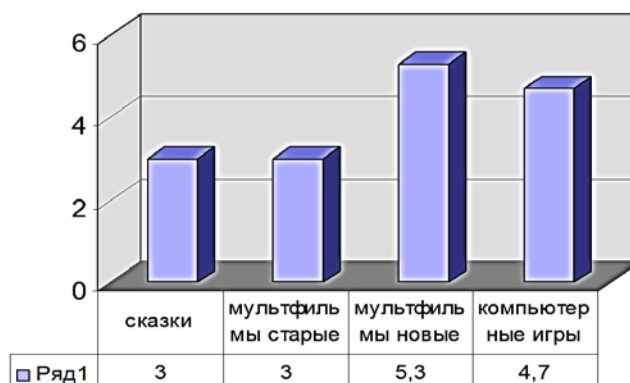


Рис. 3. Усредненные результаты частоты проявления агрессии архетипа Врага

Персонажи архетипа Врага яростно сражаются, практически любой конфликт, в мультфильмах и играх, всегда решается либо оскорблениями, либо драками с применением оружия (это мы можем наблюдать в мультфильмах «Черепашки Ниндзя», «Мартышки в космосе». И наконец, в мультфильме «Яблочное семя» чудовища с агрессивными лицами, с орудиями для убийства, сражаются с людьми, демонстрируя в деталях откровенные сцены насилия. Тем самым в мультфильмах такого формата дается подробная инструкция насилия (рис. 2).

То же самое мы видим в компьютерных играх «Принц Персии» и «Звездные войны». В компьютерной игре, ребенок может совершать те действия, которые не находят социального одобрения или являются негуманными и безнравственными. Еще более опасным является то, что игрок, ассоциируя себя с виртуальным персонажем, может ударить, убить противника, используя при этом самые разнообразные виды оружия, и закрепить такую реакцию на аналогичные жизненные ситуации (рис. 2). Несколько выбивается из общего плана игра «Таинственный парк», в которой клоун с ужасным лицом похищает куклу у мальчика,

а тот ее должен спасти. В этой игре нет ни убийств, ни драк. Вся агрессия образа заключается только в страшном лице и внезапности ситуации.

### *Выводы*

1. Таким образом, результаты исследования позволяют говорить, что агрессивность архетипа Врага в меньшей степени представлена как в сказках, так и в мультфильмах прошлого столетия. Общее сказок и мультфильмов прошлого века – детали смерти опускаются.

2. В сказке образ Врага нужен, чтобы у ребенка возник опыт преодоления препятствий. Сражаясь с врагом, герой всегда его побеждает (убивает, обманывает, убегает, исправляет). Ребенок через сказки понимает, что такое добро и зло, знакомится с категорией смерти.

3. Большинство современных мультфильмов и компьютерных игр имеют выраженный агрессивный аспект архетипа Врага, причем наибольшее количество баллов мы наблюдаем в исследуемых мультфильмах и играх в области высокой агрессивности. Общее современных мультфильмов и компьютерных игр – жестокость, ужасные образы, демонстрация в деталях сцен насилия, убийство воспринимается как норма жизни.

### *Список литературы*

1. Короленко Ц.П. Психоанализ и психиатрия: Монография / Ц.П. Короленко, Н.В. Дмитриева. – Новосибирск: НГПУ, 2003. – 667 с.
2. Можгинский Ю.Б. Агрессия: эмоциональный и кризисный механизм. – СПб.: Питер, 1999. – 295 с.
3. Нойманн Э. Происхождение и развитие сознания / Э. Нойманн. – К.: Ваклер, 1998. – 464 с.
4. Ожегов С.И. словарь русского языка / С.И. Ожегов. – М.: Гос. изд-во иностр. и нац. словарей, 1963. – 900 с.
5. Хилько Н.Ф. Социокультурные аспекты экранного медиатворчества / Н.Ф. Хилько – М.: Изд-во Российского ин-та культурологии, 2004. – 96 с.

6. Чернышов А.В. Архетипы древности в русской культурной традиции / А.В. Чернышев // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. №1. – Н. Новгород: ННГУ им. Н.И. Лобачевского, 2010. – С. 349–356.

7. Школьный этимологический словарь русского языка. Происхождение слов / Н.М. Шанский Т.А. Боброва. – М.: Дрофа, 2004. – 398 с.

8. Юнг К.Г. Душа и миф. Шесть архетипов / К.Г. Юнг. – М: Харвест, 2004. – 400 с.