



УДК 366.636; 81 (075)

DOI 10.52575/2712-746X-2023-48-2-359-373

Кинорепрезентация жестокости: жанровые конвенции и зрительская интерпретация

Кочук И.А., Кожемякин Е.А.

Белгородский государственный национальный исследовательский университет,
Белгород, 308015, ул. Победы, 85
Email: kozhemiyakin@bsu.edu.ru

Аннотация. Несмотря на обилие сюжетов и жанровое разнообразие в современном игровом кинематографе, образы жестокости присутствуют как в большинстве блокбастеров для стимулирования публики яркими эффектами, так и в авторском кино – как способ поиска оригинальных эстетических решений. Целью данного исследования является выявление закономерностей между спецификой репрезентации образов жестокости, с одной стороны, и рецепцией и интерпретацией киносцен зрителями – с другой. Мультиmodalность кинотекста определяет использование различных методов – семиотического, видеоокулографического и опросного. В ходе исследования было установлено, что интерпретация жестокости зависит от жанровых конвенций и знания зрителем субкода киноязыка жанровых конструкций. Рассмотрение вопроса киножестокости в таких жанрах, как боевик, комедия, драма, триллер, ужасы позволяет сформулировать базовые правила интерпретации кинотекстов, что значимо как в контексте изучения массовой культуры, так и для практической выработки эффективной коммуникации посредством кинематографа.

Ключевые слова: кинорепрезентация, жестокость, жанр кино, семиотика кино

Для цитирования: Кочук И.А., Кожемякин Е.А. 2023. Кинорепрезентация жестокости: жанровые конвенции и зрительская интерпретация. *НОМОТНЕТКА: Философия. Социология. Право*, 48(2): 359–373. DOI: 10.52575/2712-746X-2023-48-2-359-373

Cinema Representation of Cruelty: Genre Conventions and Spectators' Interpretations

Irina A. Kochuk, Evgeny A. Kozhemyakin

Belgorod National Research University,
85 Pobedy St, Belgorod 308015, Russia
Email: kozhemiyakin@bsu.edu.ru

Abstract. Despite the abundance of plots and genre diversity in modern feature cinema, images of cruelty are present both in most blockbusters to stimulate the audience with bright effects, and in auteur cinema as a form of search for original aesthetic solutions. In genre cinema, the semantic and syntactic ordering of signs is artistically motivated and aimed at creating a certain emotional effect in the audience, in particular, cruelty can be perceived as a tragic spectacle, an ominous picture, a funny episode from life. The purpose of this study is to identify patterns between the specifics of the representation of images of cruelty and the reception and interpretation of movie scenes by the audience. The multimodality of the film text determines the use of various methods - semiotic, video-oculographic and questionnaire ones. In the course of the study, it was found that the interpretation of cruelty depends on genre conventions and the viewer's knowledge of the film language subcode, genre constructs. Consideration of the issue of cinematic cruelty in such genres as action, comedy, drama, thriller, horror allows us to formulate the basic rules for interpreting film texts, which is significant both in the context of studying mass culture and for the practical development of effective communication through cinema.



Key words: cinema representation, cruelty, cinematic genre, semiotics of cinema

For citation: Kochuk I.A., Kozhemyakin E.A. 2023. Cinema Representation of Cruelty: Genre Conventions and Spectators' Interpretations. *NOMOTNETIKA: Philosophy. Sociology. Law*, 48(2): 359–373 (in Russian). DOI: 10.52575/2712-746X-2023-48-2-359-373

Введение

Репрезентация жестокости в кинематографе является достаточно распространенным предметом культурологических, искусствоведческих и медийных исследований. Она традиционно рассматривается в аспекте нормативных, нравственных и манипулятивных реляций [Федоров 2001; Алексеева, Некурящих 2016], в качестве нарративного и сюжетного элемента [Altman, 1984; Horsley, 1999; Антипов 2021], с точки зрения социальных и культурных смыслов репрезентации [Тарасов, 1997; Столетов, 2020; Борисов, 2013]. Исследователи подчеркивают воздействующий потенциал кинорепрезентации жестокости и насилия [Федоров, 2009; Алексеева, 2016], ее структурную и функциональную роль в кинотексте и в целом в кинодискурсе [Federman, 1998; Артемьева, 2010; Жижек, 2010; Тропина, 2012]. Обширный и детальный библиографический обзор работ, посвященных проблеме насилия на экране представлен в публикации Е.Ю. Востриковой и Н.Ю. Спутницкой [Вострикова, Спутницкая, 2018].

Можно констатировать, что исследования репрезентации жестокости в кинематографе разделяются на две группы – исследования ее структурно-семиотических особенностей и прагматические исследования ее воздействующего потенциала.

В то же время – и это обуславливает актуальность проблемы – перспективной исследовательской задачей является определение того, каким образом зрители интерпретируют сцены жестокости в кинопроизведениях в зависимости от их семиотического порядка, который детерминирован не только конвенциями киноязыка в целом, но и конкретных жанровых конвенций. Дело в том, что комплексный объективный анализ жестокости в кино предполагает ее рассмотрение в единой коммуникативной системе «интенция – сообщение – рецепция – интерпретация» (что намеревалось быть сообщенным – что сообщено – как воспринято сообщенное – как понято сообщенное). Подчеркнем, что решение такой задачи предполагает синтетический подход к применению методов исследования.

В данной работе представлены результаты попытки симбиоза двух планов исследования – структурно-семиотического и перцептивно-прагматического, анализ связи трех из четырех коммуникативных составляющих (сообщение, рецепция и интерпретация) и, следовательно, различных методов – семиотического, видеоокулографического и опросного (глубинное интервью).

Отметим, что мы не ставили перед собой задачу анализа нравственных, поведенческих и социальных эффектов рецепции кинорепрезентации жестокости; нашей задачей являлось уточнить характер связи между семиотическим порядком репрезентации жестокости в определенном киножанре, «логикой» и синтаксисом зрительного восприятия киносцен и интерпретации увиденного зрителями на основе их устных суждений. По нашему убеждению, оценка эффектов восприятия жестокости любого уровня и вида должна основываться на объективных данных о том, что конкретно является объектом внимания зрителей и какие субъективные смыслы возникают в результате визуальной рецепции киносцен.

Жестокость присутствует в документальных кинохрониках, игровом, мультипликационном и научном кино. З. Кракауэр считает, что вовлеченность зрителя в жестокие сцены в фильмах заставляет поверить в подлинность показанных событий, их документальность [Кракауэр, 1974, с. 55].

Отметим, что опыт современного зрителя, привыкшего быть свидетелем эмоциональных потрясений на экране, заставляет сомневаться в достоверности, реальности жестокости в кино. Для усиления партиципации и увеличения кассовых сборов киносоздатели

могут использовать истории, основанные на реальных событиях. Так, документальная основа присутствует практически во всех фильмах о войне; приемы мокьюментари все чаще встречаются в жанровом кино; появляются такие гибридные жанры кино, как докуфикшн, докудрама. Предел реалистичности, любительская аутентичность в демонстрации жестокости определяется синтактикой документального кино: «Зрители привыкли воспринимать снятые и смонтированные подобным образом кадры как правдивую реальность» [Ионов, 2016, с. 35].

Теоретик кино А. Базен, рассуждая о различиях эстетической структуры литературы и кино, пишет: «Экран столь часто прибегает к показу жестокости, что она как бы обесценивается, приобретая вызывающий и в то же время условный характер» [Базен, 1972: 138]. Убедительность жестокости достигается не ее количественным преимуществом, а разнообразием стилистических характеристик.

Специфика кинорепрезентации жестокости во многом зависит от жанровых конвенций. Ориентируясь на «логическую» и эмоциональную интерпретанты, киносоздатель использует жанровый репертуар, чтобы заинтересовать, привлечь аудиторию: «Капиталистическая логика общества потребления требует использования различных форм и текстов культуры для достижения коммерческого результата» [Кожемякин, Манохин 2013, с. 117].

Нередко жестокость в кинематографе рассматривается как неотъемлемая часть индустрии развлечений, появление которой обусловлено запросом аудитории на шок-контент. Аудитория не только восхищается и содрогается от ужасов на экране, но и становится как бы участником всего происходящего. Киножестокость предполагает противостояние персонажей, что неизбежно приводит к возникновению позитивного отношения к одному из героев, а также позволяет спрогнозировать завершение конфликта. Я.И. Тяжлов пишет: «Отличительной чертой массового кино является ясность, прямолинейность риторики, прозрачность акцентов "свой" — "чужой". За счет риторических средств зритель способен безошибочно идентифицировать героев и злодеев. На пути героев к благородной цели (свободе, отмщению) зритель не только готов простить жертвы, но и эмоционально поощряет насилие, что подтверждает мощный манипулятивный потенциал риторики насилия» [Тяжлов, 2016, с. 62].

Исследование жанровой специфики показывает, что жестокость в кинотексте может быть атрибутивной, бессмысленной; в этом случае риторика фильма построена на зрительском удивлении – подобное, как нам кажется, характерно для классических хорроров. При этом обращение к образам жестокости как одному из главных средств кинематографической выразительности свойственно драме и направлено на зрительскую рефлексию окружающей действительности. Если раньше исследователи кино называли естественным критерием восприятия фильма любого жанра оценочную формулу «бывает так в жизни или не бывает», то сегодня мы можем говорить о новой критерии восприятия: бывает ли так в фильме данного жанра?

Дискуссии о влиянии жестокости – в особенности на детей – объясняют появление ограничений в кино. Так, в соответствии с современной системой классификации информационной продукции в России дети, не достигшие возраста шести лет (0+), могут смотреть на эпизодические ненатуралистические сцены жестокости, если они оправданы жанром или сюжетом «при условии торжества добра над злом и выраженным состраданием к жертве насилия/осуждением насилия» [Федеральный закон от 29.12.2010].

Р.Н. Юренев объясняет популярность фильмов, содержащих сцены жестокости, использованием художественных средств, в числе которых музыкальное сопровождение, яркая партитура фильма и использование киноикон привлекательных персонажей [Юренев, 1983, с. 152]. В связи с этим особый исследовательский интерес вызывает определение значимых структурных элементов, позволяющих аудитории рассматривать жестокость в жанровом кино в различных аспектах, в том числе эстетическом [Манохин, 2019].



Данное исследование позволит выявить специфику зрительного восприятия и интерпретации жестокости аудиторией, основываясь на жанровых конструктах.

Методология исследования

Актуальность изучения влияния каталога знаков игрового кино [Лотман, 1973] связана с расширением методологии исследования. Мы ранее рассмотрели основные принципы и общий дизайн междисциплинарного исследования жестокости в кинематографе [Кочук, 2022]. Далее остановимся на общих методологических положениях нашего исследования, которые обусловлены мультимодальностью (единством множества модусов рецепции информации) кинотекста, что предполагает применение различных методов исследования.

Структурно-семантический анализ кинотекстов позволил выявить жанровые особенности репрезентации жестокости в кино и систематизировать полученные данные.

В ходе видеоокулографического, или айтрекингового, исследования были установлены закономерности зрительного восприятия кинотекстов; фиксация экстралингвистических и кинесических средств общения дополнила эмпирическую базу исследования. Окулографическое исследование представляет собой сбор и анализ данных о движении глаз во время просмотра визуального контента. Данные видеоокулографического исследования позволили выявить элементы наибольшего и наименьшего зрительного внимания (методика «тепловой карты»), а также определить последовательности фиксаций (коротких остановок) и саккад (передвижений глаз с одного фиксируемого элемента на другой), что свидетельствует о «синтаксисе» визуального внимания (методика «пчелиного роя»). Техника применения метода айтрекинга подробно описана в работе [Компаниец, Лызь, 2017]. Исследование проводилось на базе лаборатории мультимодальных исследований Белгородского государственного национального исследовательского университета.

Для выявления прагматических особенностей восприятия жестокости в жанровом кино было проведено глубинное интервью, в ходе которого реципиенту была предоставлена возможность отразить увиденное, что позволило выявить субъективную интерпретацию элементов кинотекста в связи с жанровой спецификой и собственным зрительским опытом.

Жанровая вариативность репрезентации жестокости в кинематографе

Рецепция и интерпретация жестокости на экране определяется не только степенью достоверности сцен, но и жанровыми конвенциями кинематографа.

Так, реальность в *комедии* изображается достоверно, а юмор основывается на несоответствии ожиданий, парадоксе, противоречии. Этот жанр специфичен нарочито нелепым монтажом, гэггами, скетчевым форматом, перебивками, закадровым смехом и другими сигналами, мотивирующими определенную реакцию аудитории. З. Кракауэр отмечает: «Комические фильмы строятся на абсурде; все, происходящее на экране, идет наперекор здравому смыслу, которого и не следует искать, поскольку таковой не предполагается» [Кракауэр, 1974, с. 333]. С прагматической точки зрения желательной реакцией на комедию является улыбка, смех; осмеивание происходящего на экране может также говорить о критической составляющей зрительского восприятия, стремление исправить нечто глупое, жестокое.

В контексте комедийного жанра жестокость иллюстрирует ситуацию, которая не связана с реальной угрозой, но способна довести зрителя до катарсиса путем высмеивания пороков общества. Формирование зрительских симпатий к персонажам кинокомедии, определение комедии как одного из наиболее подходящих жанров для семейного просмотра предполагают достижение коммерческого результата.

Кинознаки в классической *драме* стремятся к сохранению иллюзии реализма, бытовой достоверности. Синтаксические параметры драмы включают использование внутренних монологов, глубинных мизансцен, изменения динамики звучания, увеличения крупности кадрирования, фиксации на деталях. Прагматически драма построена на подробном рассмотрении зрителем «внутреннего пейзажа» протагониста, воплощении на экране подсознательных мотивов персонажей. Зрелищность уступает глубине, нуждающейся в серьезном осмыслении. Жестокость на экране носит манипулятивный характер; она не вызывает улыбки, а способствует обращению зрителя к вопросам о происхождении жестокости, ее проявлении в обществе. Слезы становятся одной из наиболее предсказуемых и – с точки зрения кинопроизводителя – желательных реакций.

Нередко вспышки насилия в кино связывают с условностями авантюрного жанра, под которым подразумевают криминальный, гангстерский или исторический *боевик* – фильм-действие. Эстетическую состоятельность жанра можно обнаружить в сценах борьбы, где знаки акцентируют внимание на решительность в проявлениях жестокости, незаурядность физических способностей героев [Березуева, 2010: 3]. На синтаксическом уровне нарративная схема боевика отвечает структуре «шоустопперов», отличающейся сюжетной линейностью и акцентуацией на зрелищных эпизодах. Прогнозируемая адресантом прагматика боевика – это удовлетворение от победы отважного и выносливого героя. Идеологически в классическом боевике пропагандируется добро, справедливость, возможность осуществления возмездия (насильственным путем, который в боевике также является характерным для категории добра). Отсутствие сложных сюжетных перипетий характеризует боевик как предсказуемый жанр, нацеленный на эмоциональную разрядку посредством демонстрации большого количества действий (экшена), часто – насильственных, и отсутствии саморефлексии персонажей, которая возможна лишь в кульминационный момент, когда протагонист должен принять ключевое решение.

Жестокость в *триллерах* не всегда сопутствует кульминационному моменту; насилие, в особенности психологические, может сопровождать большую часть сцен в фильме, позволяя аудитории ощутить напряженную атмосферу. Триллер тяготеет к использованию приема драматизации, сложного нарратива («несколько повествовательных сегментов, эллиптический синтаксис»), что увеличивает количество вариаций финала, сохраняя непредсказуемость жанра. Жестокость в триллерах – в отличие от ужасов – должна не столько напугать, сколько вызвать у аудитории длительное напряжение, тревожное ожидание, взволнованность, что способствует усилению вовлеченности.

На семантическом уровне в *ужасах* несоответствие знака и его привычного значения вызывают неконтролируемое зрительское беспокойство. Синтаксис ужасов – это саспенс, съемка в низком ключе, фокусирующая внимание на тенях и контурах объектов и оставляющая вне видимости детали и фон, точечное освещение, резкие звуки, операторская работа, имитирующая ручную камеру. Прагматика ужасов – зрительский страх смертельных опасностей как рефлекс на громкий звук, неожиданную склейку кадров или киноиконы, актуализирующие определенную фобию зрителя.

Особенности восприятия аудиторией кинорепрезентации жестокости

Для выявления специфики визуальной рецепции жанрового кино мы обратились к окулографическому анализу фрагментов пяти фильмов: боевика «Никто», режисер И.В. Найшуллер; хоррора «Солнцестояние», режисер А. Астер; триллера «Игра в кальмара», режисер Х. Дон-хек; комедии «Батя», режисер Д. Ефимович; драмы «Уроки фарси», режисер В.В. Перельман.

Выборка эмпирического материала обусловлена тем, что они содержат типичный для своей категории набор жанровых признаков, проявляющихся как в семантических, так и в

синтаксических и прагматических особенностях кинотекста. В исследовании приняли участие 15 человек различного пола, возраста и рода деятельности. Данная аудитория позволяет сделать общие выводы о рецептивно-коммуникативных аспектах жестокости в кинематографе, вместе с тем необходимо дальнейшее изучение феномена на основе полученных данных со статически значимым объемом выборки.

Мы выделили три категории структурных элементов кинотекста: персонажи (протагонист и антагонист), атрибуты жестокости (нож, бита, пистолет и т.п.), фоновые кинознаки (второстепенные персонажи, бытовые предметы, несвязанные с проявлением жестокости и т.п.). Алгоритм эксперимента представлен следующими этапами: 1) просмотр испытуемыми пяти фрагментов фильмов с репрезентацией жестокости и фиксация с помощью айтрекера траектории взгляда зрителей; регистрация экстралингвистических и кинесических особенностей просмотра; 2) интервью испытуемых; 3) категоризация полученных данных; 4) сопоставление результатов окулографии и интервью и выявление закономерностей восприятия синтактики и прагматики субкода жестокости.

Персонажи

В процессе анализа специфики визуальной рецепции жестоких сцен мы выявили тенденцию к антропоцентричности, которая прослеживается вне зависимости от жанровой принадлежности кино. Зритель стремится сфокусировать взгляд на человеческом лице.

При просмотре боевика для восприятия визуальной информации характерно следующее: 1) фиксация на персонажах, а именно протагонисте и его семье, показанной одним коротким кадром; отсутствие фокуса на атрибутах жестокости; 2) появление фокуса внимания на крови, чайнике, бите, ноже (атрибутах жестокости) с частичным «визуальным игнорированием» киногероев. Сделаем предположение, что киноиконы персонажей вызывают более сильное эмоциональное воздействие в отличие от атрибутов жестокости, которые, позволяя определить жанр и необходимую зрительскую реакцию (напряжение), не представляются аудитории интересными и запоминающимися.

В фильмах ужасов саспенс предполагает формирование саккадического паттерна: зритель видит, как антагонист появляется за спиной протагониста (рис. 1); длительность ожидания момента, когда протагонист обернется, соразмерна формированию страха, вследствие чего взгляд перемещается с одного героя на другого (зеркало как необходимый элемент для создания глубинной мизансцены). С прагматической точки зрения это может быть также признаком «насмотренности»: высокая скорость саккад объясняет наличие ожиданий и страхов, вызванных прагматикой фильмов ужасов.

В триллере во время монолога антагониста можно заметить окулярный дрейфт (взгляд «плывет» от фиксированной точки), который может быть вызван абстрактными мыслительными процессами зрителя.

В драме траектория движения глаз обусловлена звуковым модусом (речью) как сигналом обратить внимание на персонажа. В глубинной мизансцене саккадический паттерн имеет общие черты с восприятием саспенса.

Комедия воспринимается в антропоцентричном ключе: все респонденты сначала смотрят на ребенка, а потом на кота. При этом данные переключения с одного объекта на другой разнятся; часть зрителей смотрит на животное, часть – на мальчика, еще одна часть демонстрирует траекторию движения взгляда с мальчика на животное (рис. 2). Мы предполагаем, что это коррелирует с симпатией к персонажам и влияет на дальнейшее одобрение или осуждение жестокости. Так, увеличение скорости саккадического движения может говорить об ожидании зрителей, их попытке «прочитать» эмоциональное состояние ребенка по его мимике, предугадать дальнейшее поведение кота по его положению на руках.

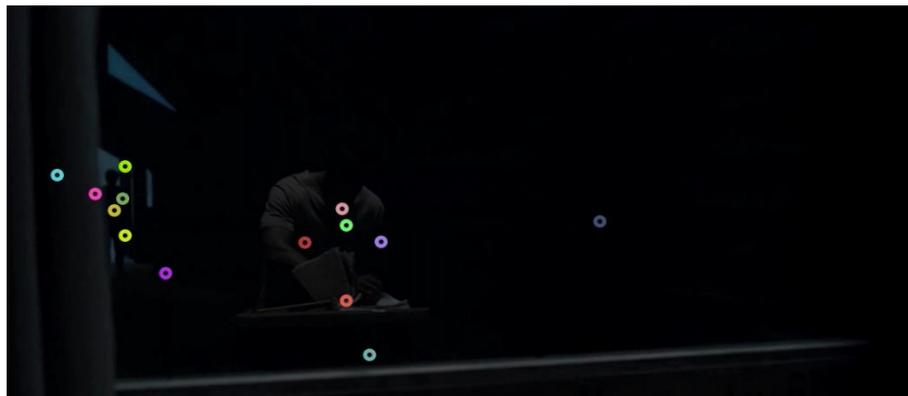


Рис. 1. Кадр из к/ф «Солнцестояние», А. Астер (2019 г.)



Рис. 2. Кадр из к/ф «Батя», Д. Ефимович (2020 г.)

Атрибуты жестокости

Если в боевике подробное рассмотрение аудиторией атрибутов жестокости представляет собой один из возможных визуальных паттернов, о чем мы писали выше, то в фильмах ужасов кинознаки в виде крови и разбитой головы не привлекают внимание или же вызывают желание отвернуться – окулография показывает смещение зоны внимания с кровавых разводов и открытых ран на фоновые кинознаки. В триллере большинство зрителей подробно рассматривают как атрибуты жестокости (пистолет, автоматы, окровавленную футболку и т.д.), так и фоновые кинознаки (игровую горку, изображения на стенах), что может быть вызвано необычными для триллера яркими декорациями, которые требуют осмысления и интерпретации, а также продолжительным монологом антагониста, смысл которого неясен без контекста происходящих в сериале событий (рис. 3).

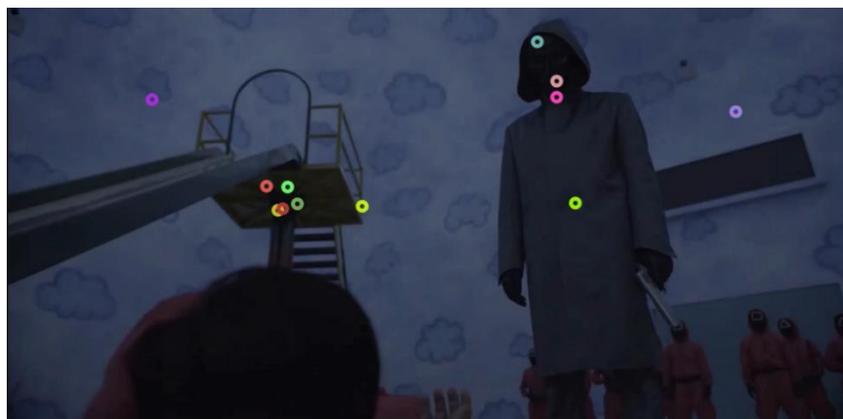


Рис. 3. Кадр из к/ф «Игра в кальмара», Х. Дон-хек (2021 г.)

Фоновые кинознаки

Окулография позволяет выявить в боевике саккадическое подавление, т.е. размытие изображения и ухудшение зрительного восприятия в связи с изменением освещения, постоянным смещением объекта внимания, быстрым движением в кадре. Так, большая часть зрителей начинает видеть сцену как множество фоновых кинознаков, что объясняется динамичной монтажной склейкой, сложной для восприятия. Зрителю предоставляется возможность «домыслить» происходящее, основываясь на своем собственном опыте просмотра фильмов данного жанра.

Рассматривая фоновые кинознаки (окна, двери, стены, лес), зритель может оценить дальнейшее развитие сюжета, ощутить атмосферу фильмов ужасов; в то же время аудитория, имеющая определенные стилистические предпочтения, будет соотносить работу оператора, художника-постановщика с градацией качества кинокартины, собственных ожиданий эстетического плана.

Жестокость в исторической драме предполагает наличие фонового знания, необходимого для полной интерпретации кинотекста. Отметим зрительную фиксацию на опознавательных знаках; движения глаз, изучающих военную форму персонажей (рис. 4).



Рис. 4. Кадр из к/ф «Уроки фарси», В. Перельман (2020 г.)

Результаты окулографии позволяют сделать следующие выводы:

1) в зрительном восприятии сцен жестокости прослеживается тенденция к антропоцентричности. Категория «персонажи» является одним из главенствующих структурных элементов кинотекста вне зависимости от жанровой специфики;

2) звуковой модус кинотекста влияет на визуальную фиксацию персонажей зрителями. Мы предполагаем, что речь персонажей при просмотре отдельных фрагментов объясняет идентификацию аудиторией главных героев, смещение фокуса внимания на них;

3) боевик отличается саккадическим подавлением в зрительном восприятии, что связано с быстрой сменой кадров, динамичным монтажом, свойственным данному жанру. Подобное явление снижает возможности восприятия сцен жестокости; зритель «додумывает» кинознаки, отвечающие синтаксическим особенностям боевика. Также отметим, что часть аудитории при просмотре боевика фиксируется на персонажах, часть – на атрибутах жестокости. Соотношение результатов с глубинным интервью позволит выявить закономерности в восприятии и последующей интерпретации сцен;

4) специфика ужасов проявляется как саккадический паттерн саспенса, частичное «визуальное игнорирование» монструозного лица и фиксация фоновых кинознаков. Подробное изучение аудиторией всех структурных элементов кинотекста является особенностью жанра и может увеличить эмоциональное потрясение от сцен жестокости;

5) в триллере прослеживается окулярный дрейфт, влияющий на смещение фокуса внимания с персонажей на атрибуты жестокости и фоновые кинознаки. Несмотря на антропоцентричность восприятия, в триллере считывание визуальной информации происходит посредством переноса фиксации с людей на предметы;

6) восприятие глубинной мизансцены в драме имеет общие черты с траекторией движения взгляда в сценах саспенса жанра ужасов, при этом в драме частота саккад снижена, заметна фиксация на одном из персонажей, что может говорить о прагматических особенностях жанрового кино. Фокус внимания на фоновых кинознаках в драме может влиять на интерпретацию жестокости в кинотексте;

7) саккадическое движение в комедии может коррелировать с эмоциональным отношением к персонажам, а также свидетельствовать о поиске комичного в приведенной сцене.

Далее перейдем к обсуждению результатов глубинного интервью, что позволит нам установить закономерности между выявленными зонами зрительного интереса и вербально выраженными субъективными значениями элементов киносцен.

Рефлексия аудитории о жестокости в кино: результаты глубинного интервью

В ходе интервью респондентам задавался ряд вопросов: *«Оцените по пятибалльной шкале, насколько хорошо вы разбираетесь в кинематографе»; «Вы посмотрели сцены из пяти различных фильмов/сериалов. Видели ли вы эти фильмы/сериалы раньше?»; «Что вам запомнилось? На что вы обратили внимание?»; «Какие эмоции у вас вызвали увиденные сцены?»; «Понравились ли вам представленные сцены? Можете ли вы проранжировать их от наиболее понравившихся к наименее?»; «Смотрите ли вы фильмы со сценами жестокости? (Если да, назовите несколько примеров типичных или любимых фильмов)».*

Сразу отметим, что наша гипотеза о наличии закономерности между киноведческими компетенциями зрителей и их способностью обнаружить наибольшее количество кинознаков не подтвердилась. Распознавание клише как риторически санкционированных синтагматических блоков не коррелирует с данными окулографического исследования и глубинного интервью.

Персонажи

Фиксация на персонажах в боевике как визуальный паттерн свойственна зрителям, которые в ходе интервью признаются, что испытали эмоциональное воздействие сцены. В то же время зрители, фокусирующиеся на атрибутах жестокости, скептически относились к протагонисту и его действиям: *«По трейлеру непонятно, хороший он или плохой».*

Укажем на жанровую специфику репрезентации жестокости в боевике. Так, несмотря на количественное преимущество антагонистов в сравнении с одним протагонистом, респонденты говорят, что *«в боевике "Никто" показан честный бой»*; протагонист рассматривается как *«крутой-крутышка, молодец»*, зрителей *«вовлекает и восхищает то, как он быстро реагирует»*. Это свидетельствует о наличии у кинозрителя правил просмотра, позволяющих рассматривать образ главного героя боевика как супергероя. При этом зритель, скептически относящийся к жанру, может рассматривать жестокость в боевике как стимул высмеять происходящее, что свойственно риторике комедии: *«Когда герои такие крутые, мне хочется смеяться. Прямо Рэмбо! Для меня это слишком постановочно, слишком ненатурально и наигранно»*. Так, классическая франшиза «Рэмбо» становится маркером неестественного, абсурдного, а значит, комичного.

Во время интервью саккадический паттерн саспенса описывается аудиторией как вызывающий тревогу, напряжение: *«Был напряг, когда он книгу читал. Еще музыка нарастает – понятно, что будет экшен»*. Примечательно упоминание экшена как типичной характеристики боевика в аспекте жанра ужасов; вероятно, некоторые зрители рассматривают любое проявление жестокости как экшен, который здесь трактуется не как динамичная сцена, а как пугающий момент (*«Полностью была сосредоточена на экшене»*).



Как было сказано ранее, зрительское внимание антропоцентрично. Примечательно в этом плане, что испуг от сцены жестокости в фильме ужасов несколько респондентов связывают с появлением «лица на лице»: *«Было очень жутко и неприятно смотреть на взор человеческого лица, наклеенного на человеческое лицо»*.

В триллере респонденты запоминают *«выстрел и убийство»*, не акцентируя внимание на персонажах. Во многом это говорит об осведомленности о сериале: *«Так как «Игру в кальмара» я смотрела, меня не особо удивило, ну да, выстрелил в человека»*. Здесь жестокость входит в разряд обыденного, общепринятого поведения, не вызывая ярких эмоций.

Вместе с тем жестокость в триллере требует наличие контекста: *«Я даже не поняла сути, потому что я не смотрела сериал»*. Если в боевике и ужасах контекст не столь важен в связи с очевидным разграничением протагониста и антагониста, то в триллере эмоциональное воздействие кинознаков зависит от нарративных аспектов коммуникации. «Справедливость» жестокости в глазах зрителей оправдывает убийство: *«Я помню, что герои, которых здесь наказывают, вызвали отрицательные эмоции, поэтому я не особо им сопереживала»*. Насилие становится наказанием, отчужденной жестокостью, а значит, не вызывает отрицательных эмоций.

В драме, несмотря на то что регистрация движения глаз показала фокус внимания на говорящих персонажах, большинство респондентов не могут воспроизвести смысл сказанного, но способны определить национальность персонажей, их идеологию, предположительно, исходя из фоновых кинознаков: *«Избили еврея за то, что он неправильно сказал перевод слова»*; *«Обобщенный образ фашистов»*. Примечательно, что в сцене протагонист был упомянут и как еврей, и как перс – зрители достраивают дестабилизированный код согласно ассоциативному ряду и собственным фоновым знаниям.

Большая часть респондентов, говоря о впечатлениях после просмотра драмы, высказала сочувствие страданиям протагониста: *«Сопереживание, справедливый гнев за то, что обижают бедного-несчастливого мальчика»*.

Жестокость в комедии в большинстве случаев рассматривается зрителями как нечто милое, не причиняющее боли и страданий: *«Умиление было, когда показали мальчишку с котенком»*; *«Эмоция умиления, не жалко, я уверена, что ему скорее всего не было больно»*. Жестокость в кинокомедии вызывает у респондентов смех (*«Это ужас, вот это настоящий ужасник (смеется)»*); *«Комедия есть комедия. Смешно в каком-то плане: вышвырнул его и ребенку такой заходи»*), иногда – грусть (*«Вызвала грусть, что люди таковы, каковы они есть»*). Нередко респонденты обращались к рациональной рефлексии: *«Не веселый и не грустный момент, вполне нормальный, прям жестокого обращения с животными не было, тем более коты приземляются на лапки»*.

Фиксация на киноиконе кота коррелирует с использованием диминутивов, уменьшительно-ласкательных форм слова: *«Запомнилось, как кинули котика, это грустненько, обидненько»*. Зрители, фокус внимания которых был направлен на людей, говорят об этом категоричнее: *«Запомнилось, как отец вышвырнул кота»*.

При этом использование в кадре животных вызывает стремление к снятию напряжения: *«Там котейку выбросили, конечно же, второе место, ну просто показали котика. Котики — это мило»*. Как писал С.М. Эйзенштейн, «желая вызвать симпатию к герою, вы окружаете его котятами, безусловно пользующимися всеобщей симпатией» [Эйзенштейн, 2021, с. 135].

Атрибуты жестокости

В боевике ярко проявляется феномен домысливания кинознаков, ассоциирующихся с проявлением жестокости. Так, респонденты замечают в просмотренной сцене наличие крови, на чем делают акцент во время интервью. При этом направление траектории зрительского изучения сцены отличалось отсутствием последовательных фиксаций – саккадическим подавлением. Из этого предположим, что в боевике атрибуты жестокости являются смыслообразующими элементами понимания жанра.

Кровь как атрибут жестокости наделяется определенным смыслом, который зрители считают как само собой разумеющийся, даже не понимая контекста всего фильма: *«У пятна должны быть какие-то смыслы, оно должно быть с чем-то взаимосвязано».*

Фоновые кинознаки

Саккадическое подавление в боевике подтверждается утверждениями респондентов: *«Я там ничего не запомнила, все стреляли, были избиения какие-то»;* *«Была быстрая смена кадров. Проблематично понять, что происходит, но можно додумать, окружение подсказывает»;* *«Резко менялись картинки».* Драматургический принцип чеховского ружья в боевике находит отражение в восприятии атрибутов жестокости, фоновых кинознаков, что подчеркивают зрители: *«Все, что будет использоваться, выделяется заранее».*

Отметим, что респонденты, обратившие внимание на быструю смену кадров и атрибуты жестокости, не испытали эмоционального напряжения, равнодушно отнеслись к проявлениям насилия на экране: *«Никаких эмоций, сцены и сцены»;* *«Не скажу, что сильно запомнился. Сцены насилия – и все».* Напротив, те, кто заметил второстепенных «хороших» персонажей (семью протагониста) говорят о понятной и запоминающейся форме подачи кинотекста, сопереживании протагонисту: *«Вызывает сочувствие»;* *«Хорошая игра со светом, поскольку в темном помещении хорошо все видно».*

В ужасах звуковой модус рассматривается с точки зрения фоновых знаков и является – что можно проследить по ответам респондентов – одним из важных факторов восприятия и интерпретации жестокости: *«Мелодия, которая играла, сразу натолкнула на мысль о том, что это ужасник»;* *«Страх был от звука, а так я привык к более жестоким сценам»;* *«Музыка нагнетающая».* Несколько упоминаний цветовой партитуры говорит о том, что аудитория распознает субкод ужасов: *«Цветокоррекция самого фильма навеивает мрачные... мрачная составляющая была».*

Кинесические средства коммуникации позволяют оценить степень вовлеченности аудитории. Так, во время просмотра несколько зрителей в кульминационный момент вздрагивали, отклонялись от экрана и т.п., что можно рассматривать как ожидаемый и проектируемый эффект от просмотра жестокости в фильмах ужасов.

Отметим, что при описании впечатления от сцены жестокости в ужасах респонденты говорили, что *«фильм лучше всего справился со своей функцией».* Это может свидетельствовать о восприятии репрезентации жестокости как ожидаемого эффекта этого жанра.

Наиболее популярной в триллере является категория «фоновые кинознаки». Так, зрители замечают противоречие между персонажами и фоном: *«Солдаты в странной форме на детской площадке».* Некоторых респондентов интересует эстетическая форма построения сцен: *«Мне очень нравятся силовые линии в кадре, то есть с помощью горки в сериале показаны взгляды, не нужно всматриваться в одного из героев – все понятно, кто куда смотрит и кто что делает».*

Отметим, что в триллере яркость, насыщенность изображения не является обязательной характеристикой для появления положительных эмоций, оправдания ожиданий; нередко респонденты описывают эстетические преимущества сцены, но имеют определенные предубеждения и скептически относятся к фильму в целом: *«Яркая сцена, но мне не нравится азиатчина, поэтому эмоции строго негативные».*

В драме неправдоподобие элементов фабулы фильма нарушает классическую кинокоммуникацию; основой впечатления от сцены становятся логические суждения, а не эмоциональная реакция. Так, зритель, спросивший, *«что с погонами у военных?»*, улыбается, скептически оценивает происходящее, что снижает воздействие риторических аспектов фильма.

Респонденты выделяют в кинотексте детали, которые дают информацию об исторической эпохе, контексте происходящего: *«Серо-сизые шинели и довольно красочный мир»;* *«Очень хорошо камера детали показывает».*

Зрители, фиксирующие взгляд на фоновых персонажах, в интервью оценивают сцену как наиболее выверенную эстетически, но не рассматривают возможность дальнейшего просмотра



фильма. Подобное наблюдалось при исследовании боевика; можно предположить, что положительное восприятие связано не столько с эстетическим аспектом репрезентации жестокости в кинокоммуникации, сколько с эмоциональной вовлеченностью.

Подчеркивая художественную ценность визуального в сцене, респонденты отмечают жестокость как главный фактор запоминания: *«Картинка, да, красивая, и, опять же, здесь были избиения, как это не запомнить?»*.

Также, рефлексировав об увиденном, зрители говорят о формировании определенных ожиданий от фильма, позитивной оценочной пристрастности: *«Вызвал эмоции, потому что это очень хороший фильм, который я все еще не посмотрел»*. Не акцентируя внимание на конкретных эмоциях, респондент выводит формулу: кинорепрезентация жестокости, вызывающая эмоции (как положительные, так и отрицательные), свидетельствует о «хорошем фильме», который следует посмотреть.

Сцену в комедии нередко называли похожей на окружающую действительность, «яркой»: *«Яркий фильм»*; *«Батя» лучше выглядит – цвета ярче»*; *«Абсолютное воспроизведение реальности, нет особой постановочности»*.

Исследование зрительской интерпретации жестокости в кинотексте позволяет предположить следующее:

– распознавание жанровых особенностей репрезентации жестокости в кино не коррелирует с киноведческими компетенциями зрителей, уровень которых был выявлен в интервью;

– респонденты описывают протагониста в жестоких сценах как героя, вызывающего восхищение (жанр боевика); жертву, вызывающую сострадание (драма); объект справедливого возмездия (триллер) или умиление (комедия). Увечья и смерть антагонистов аудитория воспринимает равнодушно и безэмоционально;

– звуковые эффекты и музыку в фильмах ужасов, а также саспенс и появление монструозного персонажа аудитория находит наиболее пугающими элементами кинотекста: в ужасах важны не столько атрибуты жестокости, сколько фоновые кинознаки, персонажи, ассоциирующиеся с чем-то ужасающим. Атрибуты жестокости в ужасах обсуждаются в контексте дополнительного смысла, эстетически выверенного кинознака;

– контекст имеет важнейшее значение для интерпретации жестоких сцен во время просмотра драмы и триллера: зрители достраивают код, дестабилизированный не в визуальном, что свойственно саккадическому подавлению в боевике, а в нарративном плане.

Заключение

Результаты анализа полученных данных показывают влияние жанровой специфики на рецепцию и интерпретацию жестокости:

1) боевик: зрители говорят о появлении сопереживания в отношении протагониста, не упоминая антагонистов; при этом окулографическое исследование показало фиксацию не только на персонажах, но и на атрибутах жестокости, которые аудитория способна домыслить на основе собственных знаний лексикода;

2) ужасы: саспенс формируется путем использования глубинной мизансцены и резких звуков; при этом респонденты замечают атрибуты жестокости, в том числе кровь, которая подчеркивает эстетический порядок кадра. Фоновые кинознаки в ужасах создают атмосферу гнетущего, напряженного, что влияет на общую интерпретацию жестокости;

3) триллер: акцент на фоновых кинознаках, выполняющих информативную функцию, должен помочь зрителям понять контекст происходящего. При этом непонимание нарративного аспекта в триллере снижает интерес к сцене жестокости, делает ее менее информативной и эмоционально насыщенной. Зрителям важно иметь представление о «виновности» персонажей, чтобы оценить необходимость проявленной к ним жестокости, почувствовать сопереживание или удовлетворение;



4) драма: зрители акцентируют внимание на окружающей героев действительности, интерпретируя кинотекст исходя из собственных убеждений;

5) комедия: симпатия к персонажам, а также актерам влияет на зрительную фиксацию и дальнейшую интерпретацию жестокости.

Результаты исследования убеждают нас также и в том, что мультимодальный подход является релевантным задачам исследования кинотекста и может быть применен для изучения рецепции и интерпретации различных элементов и феноменов в кинематографе.

Список источников

Закон РФ от 27.12.1991 N 2124-1 (ред. от 01.07.2021)". О средствах массовой информации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2022). Статья 4. Недопустимость злоупотребления свободой массовой информации. URL: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_1511/285787630b41d4963964c4c89fada1196a65cf3e/.

Федеральный закон от 29.12.2010 N 436-ФЗ (ред. от 01.07.2021) «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию». Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_108808/07194a696bee4a97dd25ff31550a995809e343c6/.

Список литературы

Алексеева Е. А., Некурящих И.И. 2016. К вопросу о криминогенном потенциале насилия в кинематографе и его влиянии на уровень агрессии несовершеннолетних. *Вестник Курганского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки*, 1(40): 33–36.

Антипов М.А. 2021. Репрезентации смерти в кинохорроре. *НОМОТНЕТКА: Философия. Социология. Право*, 46(2): 298–307. DOI 10.52575/2712-746X-2021-46-2-310-320

Артемьева О.Э. 2010. Эволюция эстетической модели жанра «хоррор» в американском кино: автореф. дис. ... канд. искусствоведения. М., 22 с.

Базен А. 1972. Что такое кино? М., Искусство, 382 с.

Березуева А.Э. 2010. Коммуникативный портрет главного героя кинотекстов жанра «Боевик». *Известия ВГПУ*, 2: 67–71.

Борисов С.Н. 2013. Практики насилия в культуре (философско-антропологическая рефлексия): автореф. дис. ... д-ра филос. н. Белгород, 47 с.

Вострикова Е.Ю., Спутницкая Н.Ю. 2018. 40 лет насилия: мониторинг кинопериодики. *Телекинет*, 3(4): 36–72.

Жижек С. 2010. О насилии М., Европа, 184 с.

Ионов А.Ю. 2016. Found footage: расширение границ реального в жанре хоррор. *Вестник Санкт-Петербургского университета. Искусствоведение*, 1: 34–43.

Кожемякин Е.А., Манохин Д.К. 2013. Семиотические аспекты массовой культуры. *Культура и текст*, 1(14): 115–131.

Компаниец В.С., Лызь А.Е. 2017. Эргодизайн пользовательского интерфейса: методы юзабилити-исследований. *Инженерный вестник Дона*, 3(46): 56–63.

Кочук И.А. 2022. Методология мультимодального исследования репрезентации жестокости в кинематографе. *Современный дискурс-анализ*, 1(29): 32–41.

Кракауэр З. 1974. Природа фильма. Реабилитация физической реальности М., Искусство, 424 с.

Лотман Ю.М. 1973. Семиотика кино и проблемы киноэстетики. Таллин, Ээсти Раамат, 56 с.

Манохин Д.К. 2019. Теоретико-методологические проблемы киноведческого дискурса: семиотические заметки. *Современный дискурс-анализ*, 3(24): 24–30.

Столетов А.И. 2019. Социально-философский анализ насилия в современном кинематографе. В кн.: Диалоги о культуре и искусстве: материалы VIII Всероссийской научно-практической конференции (с международным участием) (Пермь, 18–20 октября 2018 года). Пермь, Пермский государственный институт культуры: 402–408.

Тарасов К.А. 1997. Насилие в кино: притяжение и отталкивание. Испытание конкуренцией. М., Научно-исследовательский ин-т киноискусства: 74–97.

Тропина И.Г. 2012. Экранное насилие и способы его эстетизации в современной культуре: автореф. дис. ... канд. филос. наук. Волгоград.



- Тяжлов Я.И. 2016. Медиапросветительский потенциал кинокритики в современных российских средствах массовой коммуникации: дис. ... канд. фил. наук. Белгород, 256 с.
- Федоров А.В. 2001. Насилие на экране и российская молодежь. *Вестник Российского гуманитарного научного фонда*, 1: 131–145.
- Федоров А.В. 2009. Отношение школьных учителей к проблеме насилия на экране. *Мир образования – образование в мире*, 1(33): 162–175.
- Эйзенштейн С.М. 2021. За кадром. Ключевые работы по теории кино. М., Гаудеамус, 680 с.
- Юренин Р.Н. 1983. Чудесное окно: крат. история мирового кино. М., Просвещение, 287 с.
- Altman A. 1984. Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. *Cinema Journal*, 23(3): 6–18.
- Federman J. (Ed.) 1998. National Television Violence Study. Santa Barbara: University of California, Center for Communication and Social Policy, Vol. 2, 53 p.
- Horsley J. 1999. The Blood Poets: A Cinema of Savagery 1958–1999. V. 1. Lanham and London: The Scarecrow Press, Inc., 322 p.

References

- Alekseeva E. A., Nekuryashchikh I. I. 2016. To the question of criminal potential of violence in movies and its impact on the level of underage aggression. *Vestnik Kurganskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki*, 1(40): 33–36.
- Antipov M.A. 2021. Representations of death in the movie horror. *NOMOTHETIKA: Philosophy. Sociology. Law*, 46(2): 298–307 (in Russian).
- Artem'eva O.E. 2010. Evolyutsiya esteticeskoy modeli zhanra «khorror» v amerikanskom kino [The evolution of the aesthetic model of the horror genre in American cinema]: Abstract. dis. ... cand. Art History. sciences. Moscow, 22 p.
- Bazen A. 1972. Chto takoe kino? [What is cinema?]. Moscow, Publ. Iskusstvo, 382 p.
- Berezueva A.E. 2010. Kommunikativnyy portret glavnogo geroya kinotekstov zhanra «Boevik» [Communicative portrait of the protagonist of film texts of the "Action" genre]. *Izvestiya VGPU*, 2: 67–71.
- Borisov S.N. 2013. Praktiki nasiliya v kul'ture (filosofsko–antropologicheskaya refleksiya): [Practices of violence in culture (philosophical and anthropological reflection)]. Abstract. dis. ... cand. filos. sciences. Belgorod, 47 p.
- Vostrikova E.Yu., Sputnitskaya N.Yu. 2018. 40 years of violence: an analysis of film periodicals. *Telekinet*, 3(4): 36–72. (In Russian)
- Zhizhek S. 2010. O nasilii [About violence]. Moscow, Publ. Evropa, 184 p.
- Ionov A.Yu. 2016. Found footage: extension of reality in horror genre. *Vestnik Sankt–Peterburgskogo universiteta. Iskusstvovedenie*, 1: 34–43. (In Russian)
- Kozhemyakin E.A., Manokhin D.K. 2013. Semiotic aspects of mass culture. *Kul'tura i tekst*, 1(14): 115–131. (In Russian)
- Kompaniets V.S., Lyz' A.E. 2017. Ergodizayn pol'zovatel'skogo interfeysa: metody yuzabiliti–issledovaniy [User Interface Ergodesign: Usability Research Methods]. *Inzhenernyy vestnik Dona*, 3(46): 56–63.
- Kochuk I.A. 2022. Methodology of multimodal studying of representation of cruelty in cinematography. *Sovremennyy diskurs-analiz*, 1(29): 32–41. (In Russian)
- Krakauer Z. 1974. Priroda fil'ma. Reabilitatsiya fizicheskoy real'nosti [The nature of the film. Rehabilitation of physical reality]. Moscow, Publ. Iskusstvo, 424 p.
- Lotman Yu.M. 1973. Semiotika kino i problemy kinoestetiki [Semiotics of cinema and problems of cinema aesthetics]. Tallin, Publ. Eesti Raamat, 56 p.
- Manokhin D.K. 2019. Teoretiko–metodologicheskie problemy kinovedcheskogo diskursa: semioticheskie zametki [Theoretical and methodological problems of film criticism discourse: semiotic notes]. *Sovremennyy diskurs-analiz*, 3(24): 24–30.
- Stoletov A.I. 2019. Sotsial'no-filosofskiy analiz nasiliya v sovremennom kinematografe [Socio-philosophical analysis of violence in modern cinema]. In: Dialogi o kul'ture i iskusstve [Dialogues on Culture and Art: Proceedings of the VIII All-Russian Scientific-Practical Conference (with international participation) (Perm, 18–20 October 2018)]. Perm', Publ. Permskiy gosudarstvennyy institut kul'tury: 402–408 (in Russian).



- Tarasov K.A. 1997. Nasilie v kino: prityazhenie i ottalkivanie. Ispytanie konkurentsiey [Violence in cinema: attraction and repulsion. Competition test]. M., Publ. Nauchno-issledovatel'skiy in-t kinoiskusstva: 74–97.
- Tropina I.G. 2012. Ekrannoe nasilie i sposoby ego estetizatsii v sovremennoy kul'ture [Screen violence and ways of its aestheticization in modern culture]. Abstract. dis. ... cand. filos. sciences. Volgograd. 21 p.
- Tyazhlov Ya. I. 2016. Media and educational potential of film criticism in modern Russian mass media: Dis. ... cand. filos. sciences. Belgorod. 256 p. (in Russian).
- Fedorov A. V. 2001. Nasilie na ekrane i rossiyskaya molodezh' [Violence on the screen and Russian youth]. *Vestnik Rossiyskogo gumanitarnogo nauchnogo fonda*, 1: 131–145.
- Fedorov A. V. 2009. Otnoshenie shkol'nykh uchiteley k probleme nasiliya na ekrane [The attitude of school teachers to the problem of violence on the screen]. *Mir obrazovaniya – obrazovanie v mire*, 1(33): 162–175.
- Eyzenshteyn S.M. 2021. Za kadrom. Klyuchevye raboty po teorii kino [Behind the scenes. Key works in film theory]. Moscow, Publ. Gaudeamus, 680 p.
- Yurenev R.N. 1983. Chudesnoe okno: krat. istoriya mirovogo kino [Miraculous window: brief history of world cinema]. Moscow, Publ. Prosveshchenie, 287 p.
- Altman A. 1984. Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. *Cinema Journal*, Vol. 23, No. 3, 6–18 pp.
- Federman J. (Ed.) 1998. National Television Violence Study. Santa Barbara: University of California, Center for Communication and Social Policy, Vol. 2, 53 p.
- Horsley J. 1999. The Blood Poets: A Cinema of Savagery 1958–1999. V. 1. Lanham and London: The Scarecrow Press, Inc., 322 p.

Конфликт интересов: о потенциальном конфликте интересов не сообщалось.
Conflict of interest: no potential conflict of interest has been reported.

Поступила в редакцию 02.08.2022
Поступила после рецензирования 02.11.2022
Принята к публикации 01.05.2023

Received August 2, 2022
Revised November 2, 2022
Accepted May 01, 2023

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Кочук Ирина Андреевна, магистрант кафедры коммуникативистики, рекламы и связей с общественностью, Белгородский государственный национальный исследовательский университет, г. Белгород, Россия

Кожемякин Евгений Александрович, доктор философских наук, профессор, заведующий кафедрой коммуникативистики, рекламы и связей с общественностью, Белгородский государственный национальный исследовательский университет, г. Белгород, Россия

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Irina A. Kochuk, MA student, department of communication studies, advertising and public relations, Belgorod National Research University, Belgorod, Russia

Evgeny A. Kozhemyakin, doctor of philosophy, professor, head of department of communication studies, advertising and public relations, Belgorod National Research University, Belgorod, Russia