

А.В. БАБАЕВА¹, Н.В. ШМЕЛЕВА¹

¹*Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина (Мининский университет), Нижний Новгород, Российская Федерация*

НОМО BELLI И НАЦИОНАЛЬНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ: К ВОПРОСУ О КУЛЬТУРНОЙ АГРЕССИИ

Аннотация. В данной статье рассматриваются особенности современной социокультурной ситуации, связанные с таким явлением, как культурная агрессия, проявляющаяся в массовом искусстве и массовом сознании. Особая роль отведена анализу компьютерных игр, развлекательных передач и телевизионных «шоу навывлет», современных кино и сериалов, а также привлекательной для современного потребителя интерпретации образа героя. Авторы делают попытку определить роль агрессии в морфологии современной культуры и ответить на ряд вопросов: необходима ли агрессия в современном мире? служит ли культурная агрессия ключом к пониманию современной социокультурной ситуации? нивелирует ли культура биологические и социальные задатки агрессии в человеке или, наоборот, усиливает агрессивные настроения, тем самым взращивая межкультурное, межэтническое напряжение в обществе?

Ключевые слова: культурная агрессия, массовая культура, антикультура, человек войны, культуртрегер, субкультура, контркультура, национальная безопасность

A.V. BABAYEVA¹, N.V. SHMELEVA¹

¹*Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University, Nizhny Novgorod, Russian Federation*

HOMO BELLI AND NATIONAL SAFETY: THE QUESTION ABOUT CULTURAL AGGRESSION

Abstract. This article discusses the characteristics of the recent sociocultural situation connected with such a phenomenon as cultural aggression, which appears in mass art and collective consciousness. A special part is assigned to the analysis of computer game, entertainment programs and bang-bang TV shows, modern movies and TV series and the interpretation of the hero's image, which is attractive to the present-day consumer. Authors make attempts to define the role of aggression in the morphology of contemporary culture and to answer some questions. Is aggression necessary in today's world? Is cultural aggression a key for understanding of sociocultural present-day situation? Does culture eliminate biological/social disposition to aggression in a human being or, on the contrary, it intensifies aggressive situation that leads to cross-cultural and inter-ethnic tension in the society?

Keywords: cultural aggression, mass art, anticulture, the man of the war, a kulturtraeger, subculture, counter-culture, national safety.

Исходя из особенностей современного развития культуры можно сделать вывод, что культура уже не выполняет тех задач, какие она должна была выполнять в своем классическом представлении. До второй половины XIX в. культура была связана, в первую очередь, с совершенствованием человека и общества. Культурный кризис конца XIX – начала XX в. ознаменовал новый поворот в дальнейшем развитии общества. С этого времени искусство становится по-новому антропоцентричным, направленным на отражение внутреннего мира человека вне зависимости от того, идеальным или неидеальным этот мир является. Во-вторых, открытие в психологии идей бессознательного обнажило еще неизученную область культуры. Вместо привычных идей о том, что с помощью культуры

можно сделать человека лучше, человек столкнулся с тем фактом, что не всегда культура приводит только к позитивным преобразованиям. Очень многое из сферы бессознательного вводит свои коррективы в культуру и ее восприятие. Как отмечает З.Фрейд, «благодаря вытесняющей работе культуры оказываются потерянными первичные, но отвергнутые нашей цензурой, возможности наслаждения. Но для психики человека каждое отречение очень тяжело, и мы, таким образом, находим, что тенденциозная острота возвращает средство упразднить отречение, вновь получить потерянное» [15, с.99] посредством культуры.

С другой стороны, массовая культура, связанная с культом потребления, переместила акцент своего развития с высококультурного уровня, основанного на нравственности и морали, на культуру потребления, связанную с экономическими, политическими задачами, не ставя цели духовного развития человека. Таким образом, духовное развитие пошло на поводу у моды, представителей сферы потребительства, предпочтений среднего класса, что привело к современной социокультурной ситуации. Авторы работы «Революция сознания: Трансатлантический диалог» обращают внимание на то, что материалистическое сознание стало главной причиной глобального кризиса. Исходя из социокультурной ситуации, Э. Ласло делает вывод, что «вся наша цивилизация нежизнеспособна, и причина этого в нежизнеспособности нашей ценностной системы, самого нашего сознания, которое определяет наше отношение к миру. Нас приучили верить, что чем больше у нас вещей, чем больше мы производим, чем больше у нас контроля над природой — тем мы счастливее. Именно это и приводит к тому, что мы так склонны всё эксплуатировать, так много потреблять, не заботясь о других частях планеты и даже о других представителях своего собственного вида. Нежизнеспособна сама эта разновидность сознания» [4, с.21].

Стоит также отметить, что со второй половины XIX в. вместо эстетических задач искусство, в первую очередь, стало решать задачи психологические. В этом отношении обращает на себя внимание тот факт, что именно психологические приемы привлечения потребителя культуры выходят на первый план. Чтобы привлечь внимание представителя массовой культуры, становится достаточно его «психологически встряхнуть», с чем соотносится концепция «культурного шока» антрополога К. Оберга. Согласно его теории человек, попадая в иную культурную среду, испытывает стрессогенное воздействие от новой для себя культуры. Если учесть, что в реалиях быстро меняющейся современной действительности человек ежедневно сталкивается с чужой культурой (культурой другой страны, новыми для себя социальными группами, субкультурами), то состояние культурного шока становится спецификой нахождения человека в своей культуре.

Очень часто современное искусство оказывает именно стрессогенное воздействие на человека, что коррелируется с самым простым психологическим приемом привлечения внимания – агрессией. Известный исследователь агрессии Э.О. Уилсон прослеживает историю эволюции агрессии и вводит определение «культурная эволюция агрессии» [22, с.65]. Й. Галтунг в связи с агрессией выделяет такое понятие, как культурное насилие, под которым нужно понимать «любой аспект культуры, который может использоваться для легализации насилия в его прямой и структурной форме» [2, с.34]. По мнению П.В. Агапова, «культурное насилие способствует тому, что структурное и манифестное насилие оправдывается, рассматривается обществом как справедливое. При этом насилие воспринимается гражданами как вполне приемлемый способ разрешения конфликтов» [1, с.10].

Агрессия проникает во все сферы искусства. В некоторых его видах она проявляется очень ярко, обнажая животную сущность человека (компьютерные игры), а в других – завуалирована, социализирована, окультурена (развлекательные шоу), что соотносится с различными уровнями агрессии и их влиянием на восприятие человека. «Уровни агрессивности определяются как научением в процессе социализации, так и ориентацией на культурно-социальные нормы, важнейшими из которых выступают нормы социальной ответственности и норма возмездия за акты агрессии» [9, с.10].

Агрессия входит в музыкальную культуру с помощью жесткого звучания и стремления воздействовать на психику человека. Она же присутствует в живописи посредством ярких цветовых контрастов, которые также оказывают психологическое влияние на реципиента. Агрессия оказывается структурообразующим элементом СМИ в привлечении внимания к страданиям обычного человека. Показательно в этом плане американское литературное направление «научный журнализм», представители которого обращают внимание на то, что во второй половине XX века литература не успевает за жизнью. Жизнь оказывается настолько яркой, что литературе приходится только запечатлевать ее реальные события.

В киноискусстве агрессия наиболее полно отражается в жанрах триллер, ужасы или даже банальной комедии. Агрессия входит во многие субкультуры и контркультуры. Как отмечает И.Ю. Роготнев, «агрессия является совершенно естественной поведенческой программой для молодых людей, объединяющихся в контркультурные движения» [11, с.15]. Но самое большое культурное напряжение возникает между различными этническими культурами и религиями. В своих тезисах С. Гроф обращает внимание на то, что «сегодня нам нужно больше духовности, а не больше религии. Организованные религии в их нынешней форме являются частью проблемы, а не ее решения. Во многих частях света основным источником насилия служат религиозные конфликты» [4, с.71].

Исходя из того, что агрессия проникла во все сферы культуры и становится одним из основных способов привлечения человека к искусству, можно говорить о таком понятии, как «культурная агрессия», характеризующаяся доминированием психологических приемов в привлечении зрителя к искусству.

По мнению С.Ф. Черняховского и ряда других исследователей, сегодня вполне обоснованно можно говорить о существовании «культурной агрессии» стран Запада по отношению к другим странам, когда ареной геополитического противоборства становится именно область культуры [18]. Н.Д. Субботина обращает внимание на то, что особенно опасными в проявлении и возрастании агрессии оказываются современные СМИ. По результатам «Национального исследования телевизионного насилия» в США было определено, что 57% программ на 53 каналах в 1994 и 1995 гг. содержало эпизоды насилия. Данное исследование выявило следующие показатели: с одной стороны, уровень агрессии у мужчин выше, чем у женщин, и, с другой стороны, у детей и подростков он выше, чем у взрослых людей. Эта связь проявляется как в копировании показанного агрессивного поступка, так и в общем возрастании уровня агрессивности [13, с.116].

Культурная агрессия породила и своего особого культурного героя – *Homo belli*, соотносимого с понятием Другой. Основными свойствами героя-Другого являются деструктивность и изменчивость. Как отмечает Э. Фромм, зачастую деструктивность выступает как одна из форм агрессии (злокачественная), которая имеет социокультурную основу. В своей работе «Анатомия человеческой деструктивности» он пишет, что «в отличие от животных человек бывает деструктивным независимо от наличия угрозы самосохранению и вне связи с удовлетворением потребностей» [16, с.363].

Специфика Другого заключается в его изменчивости и в том психологическом влиянии, которое он оказывает на воспринимающее сознание. Изучая многообразие подходов к определению и классификации агрессии (С. Розенцвейг А. Басс, Х. Хеккаузен, А. Бандура, Х. Кауфман, Л. Бертковитц, А. Дарки С. Фешбек, К. Додж, Н. Койн и ряд отечественных исследователей), И.Ю. Пучкина делает вывод, что «положительная роль агрессии по отношению к человеку заключается в организации психического функционирования индивида и в придании динамизма его действиям» [10, с.35].

В силу своей духовной целостности «положительные» персонажи больше тяготеют к традиционализму и испытывают меньше трансформаций и метаморфоз, а потому они уступают место Другому, который может быстро подстраиваться под все изменения и вызывает в сознании потребителя больший эмоциональный отклик. Чем быстрее меняется герой, чем больше он отходит от традиции; чем больше он проявляет свою агрессию по

отношению к жизни, обстоятельствам, обществу, другим людям, тем больше он привлекает внимание реципиента.

Итак, одной из явных особенностей современной культуры является постоянная трансформация и метаморфозы Героя, то есть Герой в своей статике и застылости черт уступает место Другому, способному быстро перевоплощаться во что-то всегда новое и привлекательное. «У них есть выбор: либо они живут в моём новом мире, либо они могут умереть в своём старом», – провозглашает героиня культового сериала современности «Игра Престолов» Дейнерис Таргариен. Такая трактовка героя соотносится с идеями Томаса Гоббса о том, что «человек человеку волк», а его агрессивная направленность повторяет максиму Освальда Шпенглера о том, что «человек – это хищный зверь».

Исследователь Альберт Бандура делает вывод, что наблюдение за агрессивным поведением других увеличивает агрессивность наблюдающего [19]. Следовательно, интерес потребителя современной культуры к агрессивным персонажам может разжигать его собственную агрессию. Множество современных культурных манифестов провозглашают лозунг «меняйся или умри». Конечно, эта мысль презентуется не в такой грубой форме, а подразумевает скорее социальную смерть субъекта: худей или будь изгоем; стань красивым/вой или будь один/одна; выйди из зоны комфорта или стань нищим; путешествуй или будь бедным духовно.

Обратимся к примеру шоу, где перевоплощается некая героиня невыдающейся внешности и личностных качеств («Модный приговор», «Перезагрузка», «Дурнушек.нет» и т.п.). Её к этому превращению может подтолкнуть что-то травмирующее психику («маленькая смерть»): измена мужа, потеря работы, унижения, депрессия. За трансформацию её образа принимаются стилисты, визажисты и прочие профессионалы в области красоты. В качестве образа преобразования оказывается некий усредненный имиджевый образ красоты, успешности и привлекательности. На выходе мы видим красивую, эффектную, модную героиню, но это уже не она. Это превращение символизирует смерть её прошлого Я и замену архаичных черт её характера модными и престижными: прощение – гордыня, скромность – вычурность, мягкость – твёрдость. Таким образом, через смерть Я и создание Другого демонстрируются наиболее признаваемые обществом максимы поведения.

Не менее яркий пример – шоу с преодолением себя и шоу навывлет («Фактор страха», «Большие гонки», «Форт баярд», «Остаться в живых» и т.п.). Кажется, что нет ничего зазорного в том, что герой попадает в пороговую ситуацию (риск, отвращение, страх смерти), подвергаясь различным испытаниям. Однако и здесь есть так называемый побочный эффект, добавляющий шоу остроты и зрелищности – агрессия и презрение к противнику. Из уст участников слишком часто вылетают едкие шутки в адрес соперников, пожелания упасть, разбиться, не уложиться в отведённое на прохождения испытания время и т.д. Так герой становится антигероем со сместившимися ценностями. В связи с таким отношением соперников друг к другу Мелвин Лернер обращает внимание на то, что на подсознательном уровне человеку кажется, что он живет в справедливом мире, поэтому негативное отношение к сопернику как недостойному определенного культурного уровня всегда заслужено [20]. М. Нуссбаум также отмечает, что «...мы размышляем об имеющихся у нас перед людьми обязательствах что-то делать и от чего-то воздерживаться, и это размышление позволяет нам понять, на что адресат имеет право» [21, с.275]. Таким образом, можно сделать вывод, что нравственность и мораль становятся субъективными качествами современного человека, и эта субъективность создает поле для разжигания агрессии.

Своеобразной формой ритуализированной агрессии является смех, в связи с чем обращает на себя внимание обилие юмористических шоу на современном телевидении («Кривое зеркало», «Comedy Club», «Comedy women», «Шоу уральских пельменей» и т.п.). Т. Гоббс писал, что «страсть смеха – не что иное, как внезапное ощущение триумфа, являющееся результатом внезапного понимания собственного превосходства в чем-либо по сравнению со слабостью других или со своей собственной прежней слабостью» [17, с.68].

Смех и насмешка являются одним из способов контрсуггестии, как отмечал еще Б.Ф. Поршнев. Смех может быть вызван как остроумными замечаниями, так и результатом пренебрежительных, оскорбительных высказываний, направленных на какого-либо человека или группу людей. Зачастую именно негативное происхождение смеха оказывается ведущим на современном телевидении.

Идея меняющегося времени, меняющейся жизни вплетается во многие фильмы (от кассовых блокбастеров о супергероях до банальных комедий), в которых герои постоянно, ради того чтобы угнаться за уносящимся временем, вынуждены осваивать в своём быту новую технику, новое поведение и новое другое Я. Как правило, герой готов пойти на любую войну, чтобы выбраться из обыденности, преодолевая или наращивая агрессию. Большинство современных фильмов обращаются именно к такому герою. С другой стороны, В.Г. Гитин считает, что спасти от войны – «дежурного состояния любого живого существа» может только агрессивность, которая «способна хоть в какой-то мере гарантировать ему кратковременный и зыбкий мир» [3, с. 13].

Агрессия прокладывает себе путь к зрителю не только с помощью языковых, но и с помощью визуальных средств, где даже работа оператора нацелена показать самые негативные стороны бытия в самых «привлекательных» ракурсах и крупных планах, такие как, например, буйное, неконтролируемое, на грани срыва поведение героя, участника событий, сцены насилия, место преступления и т.д.

Касаемо современного кинематографа, просмотр некоторых фильмов и сериалов наталкивает на мысль, что задача режиссёров и операторов – эстетизировать насилие, смерть, монстров, в чём можно убедиться, например, при обращении к некоторым кадрам культового сериала «Ганнибал». Главный герой «Ганнибала», психоаналитик-эстет, оказывается маньяком. Парадоксально то, что он предстаёт в слишком привлекательной кинооболочке из-за замедленной съёмки, крупных планов, особенно прекрасного освещения, отсылающего к картинам Караваджо и Рембрандта. Кроме того, жертвы маньяка предстают в виде неких шедевральных полотен из тел, превращённых то в музыкальный инструмент, то в мозаику, разложенную в цветовой последовательности. Кажется, что сам Ганнибал выступает не убийцей и антигероем, а художником или скульптором, что особенно ужасает, если вспомнить его монструозную сущность.

Появление агрессии Н. Оллок и Р. Ардри видят в желании человека защитить свою территорию. «Основной национальной ценностью у людей, – пишет Оллок, – является территория их обитания, и именно от этого фактора следует отталкиваться при исследовании агрессивного поведения людей и возникновения различного рода конфликтов в общественной жизни» [23, с.100]. Показательным примером такой агрессии служит франко-шведско-норвежский сериал режиссерской команды Йона Андреаса Андерсена, Эрика Шёлдбьерга, Поля Слетауна и др. «Оккупированные» (2015). Поначалу Норвегия представлена идеальной страной, возвращенной на толерантности и политкорректности, и, кажется, ничто не намекает на агрессию как основной двигатель развития сюжета. Складывается ощущение, что норвежцы слишком воспитаны и тактичны или слишком держатся за свою цивилизованность и демократические ценности. Но появление русских в сюжетной канве приводит к тому, что норвежцы попросту устраивают войну и неразбериху в своей тихой и чистой стране, а демократические идеалы оказываются повергнутыми в небытие тотальной слежкой за гражданами страны, терактами и перебранками по любому поводу.

Идея меняющегося героя, меняющего мир, активно внедряется в повседневную жизнь обычного человека. Вовлечённый в потребление медиапродукции и массовой культуры, современный человек всё чаще оказывается в ситуации дезориентации, когда не понятно, что воспринимать как норму, а что как антинорму, что отвечает законам морали, а что аморально. Причиной тому во многом является разрушение современными СМИ

общечеловеческих ценностей и нивелирование ими линий демаркации между допустимым и недопустимым при трансляции события, шоу и т.д.

Кроме того, С.Г. Кара-Мурза отмечает, что в нашей стране в последние десятилетия человека поместили в «атмосферу аморальности», лишив его «нравственных ориентиров той системы координат», где он мог бы различать добро и зло [5, с.238]. В связи с этим настоящим потоком реальной, а не виртуальной агрессии является проект на You Tube «Стопхам», где активисты пытаются бороться с нарушениями на дорогах, а особо злостным нарушителям клеят стикер на лобовое стекло автомобиля. Суть проекта заключается в том, что активисты подходят к нарушителям, делают им замечание по поводу нарушения правил и просят, например, перепарковаться, не занимать пешеходную дорогу, перестроиться в другую полосу и т.д. Только незначительное число водителей внемлет их просьбе, а большинство переходит на нецензурную брань, угрозы и рукоприкладство. Этот проект отличается от ток-шоу и шоу навывлет отсутствием сценария, то есть показывают то, что происходит в реальности. Видимо, поэтому «Стопхам» не показывается на официальных каналах телевидения.

Т.И. Сурикова, отмечает «вдалбливание» с помощью языковых манипуляций зрителю той или иной картины мира, образа мыслей, медиатизированных и порой оторванных от реальности, но выгодных СМИ [14, с.200]. Одним из таких аспектов «вдалбливания» является агрессия, которой неоправданно много представлено в рекламе, разнообразных телевизионных шоу, новостных передачах, фильмах и сериалах и т.д.

Ещё Иммануил Кант говорил о том, что «Я — часть той силы, что вечно хочет зла и вечно совершает благо». Однако это облагораживание зла и негативных черт героя и общества за последние десятилетия привело к тому, что они практически стали нормой, а количество агрессии просто зашкаливает и захватывает всё новые пространства культуры, такие как интернет-форумы, субкультуры и особенно компьютерные игры, ориентированные на враждебную агрессию. Как определяет Д. Майерс, «враждебная агрессия проистекает из злости. Ее единственная цель – причинить вред» [7, с.485].

Среди наиболее агрессивных видеоигр можно выделить несколько: «12 сентября», «Postal», «Dead Island», «Dying Light», «Left 4 Dead». Агрессивность героя в них в большей степени связана с животной агрессией, через которую авторы видеоигр пытаются показать современный мир. Как отмечает Н.Д. Субботина, «животная агрессивность является естественной предпосылкой социальной агрессии» [12, с.88], умножая и преумножая социальное напряжение.

Специфика вышеназванных видеоигр заключается не столько в том, насколько ярко в них представлен герой и его беспредел, но и в конструировании оружия будущего, способного наносить еще больше вреда, нежели уже известное. Как пишет известный этолог К. Лоренц, «когда изобретение искусственного оружия открыло новые возможности убийства, прежнее равновесие между относительно слабыми запретами агрессии и такими же слабыми возможностями убийства оказалось в корне нарушено» [6, с. 19].

Основанная на реальных событиях, «Postal» считается достаточно агрессивной игрой. Толчком к возникновению этой игры послужили массовые убийства почтовых работников своими сослуживцами в период с 1986 по 1997 гг. Некий Патрик Шеррил из Оклахомы расстрелял четырнадцать сослуживцев, ранил шестерых, а потом покончил с собой. Причиной убийств послужил выговор за опоздания, сделанный накануне контроллерами. На расправу со всеми жертвами и суицид у Патрика ушло всего около 20 минут. В 1991 году также произошёл инцидент, в результате которого руками почтового работника Джозефа М. Харриса было убито 4 человека. Всего же за 11 лет работниками почты, которыми овладевали вспышки агрессии, было убито 40 человек. В Оклахоме даже был поставлен мемориал, посвящённый памяти жертв агрессии работников почты.

В 1997 году была разработана игра по мотивам этих трагичных событий, несмотря на протестное письмо начальника почтовой службы США. Вся игра изобилует ненормативной

лексикой и неприглядными сценами. Вооружённый до зубов, с неограниченным количеством боеприпасов, герой должен уничтожить определённый процент людей, находящихся в локации. Убийство мирных жителей поощряется, также как и животных. Представители животных, например, кот, могут быть насажены на ружьё в качестве глушителя, что придаёт игре дополнительную яркость. Раненных можно добивать. В безвыходном положении можно покончить с собой выстрелом в голову.

В целом игра пропитана духом насилия, анархии, безнаказанности, стонами и страхом гражданского населения. На форумах и официальном сайте игры с ней связывают такие эпитеты, как «ультранасилие» и «ультраразвлекательность» (Does ultra-violence equal ultra-entertainment?) [8].

На основании проведенного анализа современной социокультурной ситуации можно сделать вывод о том, что агрессия становится структурообразующим элементом культуры, основанным на психологических приемах воздействия культуры на человека (самым показательным в этом отношении примером можно назвать рекламу). Порождаемая культурой, агрессия направлена на разрушение культурной традиции, отказ от культурного наследия (смеховой, сатирической ревизией накопленного культурного опыта) в угоду современным модным предпочтениям и еще недостаточно развитой современной моралью.

Современные реалии сталкивают нас с новым культурным героем, который с трудом укладывается или не укладывается вовсе в рамки классического героя, скорее, это Другой, тот, кто мало задумывается над рамками культуры, частью которой он является. Он сам может расширить эти рамки, внося в культуру такие дополнительные параметры, как агрессия, безнаказанность, хаос и пренебрежение человеческой жизнью. Такой герой не успевает стать привычным, так сказать, Своим, так как скорость изменений, происходящих с ним, как внешних, так и поведенческих, порой сравнима со скоростью поглощения попкорна зрителем. И именно этот герой становится основным образцом конструирования человеком самого себя. Приумноженная агрессия, удвоенная сатиричность, негативное восприятие традиции, становящейся синонимом отсталости, и стремление к быстрому изменению себя и окружающего мира создают современного Homo Belli.

Сущностные черты такого героя-Другого не успевают быть схваченными, только остаётся осадок из вопросов: а почему так? разве так можно? разве изувеченные человеческие жизни и попорченное имущество стоило возвышения героя (например, фильмы «Такси», «Форсаж», «Голодные игры»)? неужели нельзя было иначе? и т.д.

Наше общество, наши настоящие культурные ценности находятся в оккупации, они заперты под пудовый замок создаваемыми героями-Другими и показываемыми событиями, вызывающими агрессию, крушение норм морали и лишаящими ориентации в мире, собственной культуре и традициях. Выражаясь саркастически, получается, что какой-то герой комикса, ужастика или компьютерной игры ставит под угрозу свою культуру и национальную безопасность ради идеи изменить свою жизнь, изменить жизнь окружающих.

Такая трактовка культурного героя не кажется столь уж парадоксальной, особенно если учесть тот факт, что традиционные сказки, а также фильмы и мультфильмы по их мотивам, посещение музеев и другие формы приобщения человека к своей культуре всё менее популярны среди родителей и учителей, которым иногда проще приобщить ребёнка к планшету. Однако здоровый критичный взгляд и культурная память могут стать той соломинкой, за которую можно попытаться ухватиться и сохранить собственную идентичность. При этом нельзя сказать, что перемены – столь уж плохой вариант развития героя, но эти перемены не должны развиваться в сторону агрессии и воинственности. Как и человек не должен стоять на месте. Перемены не должны носить только агрессивный разрушительный характер, они должны быть направлены, в первую очередь, на сохранение традиций, гуманизм и нравственное и моральное преобразование человека.

ЛИТЕРАТУРА

1. Агапов П.В. Человеческая агрессия в социальных науках: вопросы теории и методологии // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2014. №2 (3-4). С. 7-12.
2. Галтунг Д. Культурное насилие // Социаль-ные конфликты: Экспертиза. Прогнозирование. Технологии разрешения / РАН; Ин-т социологии; Центр конфликтологии; Юридический ин-т МВД России. Вып. 8: Насилие: тенденции и альтернативы. М., 1995. С. 34-55.
3. Гитин В. Г Это порочное двуногое. Пристрастное исследование непоправимого. М.: АСТ, 2006. 542 с.
4. Гроф С., Ласло Э., Рассел П. Революция сознания: Трансатлантический диалог / пер. с англ. М. Драчинского. М.: АСТ, 2004. 248 с.
5. Кара-Мурза С.Г. Манипуляции сознанием. М.: Эксмо-Пресс, 2001. 832с.
6. Лоренц К. Агрессия (так называемое Зло) // Вопросы философии. 1992. №3. С.5-54.
7. Майерс Д. Социальная психология. СПб.: Питер, 1997. 684 с.
8. Официальный сайт игры Posts [Электронный ресурс]. URL: <http://www.gamerevolution.com/review/postal>
9. Психология. Словарь. Словарь / под общ. ред. А.В. Петровского, М.Г. Ярошевского. 2-е изд., испр. и доп. М.: Политиздат, 1990. 494 с.
10. Пучкина И.Ю. Типология человеческой агрессии // Современные гуманитарные исследования. 2012. №6. С. 33-35.
11. Роготнев И.Ю. Субкультура и насилие: от агрессии к деструктивности // Социо- и психолингвистические исследования. Вып. 1. Пермь: ФГБОУ ВПО «Пермский государственный национальный исследовательский университет», 2013. С.11-16.
12. Субботина Н.Д. Естественные и социальные составляющие агрессии // Гуманитарный вектор. 2010. №4 (24). С. 88-99.
13. Субботина Н.Д. Естественные и социальные предпосылки человеческой агрессии // Гуманитарный вектор. 2008. №2. С. 14-24.
14. Сурикова Т.И. Журналист, аудитория, власть: лингвоэтические аспекты взаимодействия в политическом дискурсе СМИ // Язык СМИ и политика. М.: Издательство Московского университета; Факультет журналистики МГУ имени М.В. Ломоносова, 2012.
15. Фрейд З. Тотем и табу // Остроумие и его отношение к бессознательному; Страх; Тотем и табу: сборник. М., 2006. С. 323-491.
16. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности. М.: АСТ, 2007. 621 с.
17. Цит. по: Мартин Р. Психология юмора. СПб.: Питер, 2009. 480 с.
18. Черняховский С.Ф. Поле битвы – культура // Завтра. 2014. 26 июня. Выпуск №26 (1075).
19. Bandura A., Ross D., Ross S. A. Imitation of film-mediated aggressive models // Journal of Abnormal and Social Psychology. 1966, P. 3-11.
20. Lerner M., Simmons C. Observer's reaction to the "innocent victim": Compassion or rejection? // Journal of Personality and Social Psychology. 1960. №4. Pp. 203-210.
21. Nussbaum M. Frontiers of Justice. Harvard Univ. Press, 2007. 487 p.
22. Wilson E.O. On human nature. Harvard Univ. Press, Cambridge and London, 1978.
23. Science Forum. Ottawa, December, 1968.

REFERENCES

1. Agapov P.V. *Chelovecheskaja agressija v social'nyh naukah: voprosy teorii i metodologii* [Human aggression in the social sciences: theory and motodology]. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo*, 2014, no. 2 (3-4), pp. 7-12. (In Russian)
2. Galtung D. *Kul'turnoe nasilie* [Cultural violence]. *Social'-nye konflikty: Jekspertiza. Prognozirovanie. Tehnologii razreshenija*. RAN; In-t sotsiologii; Tsentr konfliktologii; Yuridicheskiy in-t MVD Rossii. Vol. 8: Nasilie: tendentsii i al'ternativy. Moscow, 1995. Pp. 34-55. (In Russian)

3. Grof S., Laslo Je., Rassel P. *Revoljucija soznaniya: Transatlanticheskiy dialog* [It's a vicious two-footed. Biased research irreparable]. Moscow, AST Publ., 2006. 542 p. (In Russian)
4. Grof S., Laslo E., Rassel P. *Revoljucija soznaniya: Transatlanticheskiy dialog* [Consciousness Revolution: the transatlantic dialogue]. (Russ. ed.: M. Drachinskogo. Moscow, ACT Publ., 2004. 248 p. (In Russian)
5. Kara-Murza S.G. *Manipulyatsii soznaniem* [Manipulation of consciousness]. Moscow, Eksmo-Press Publ, 2001. 832p. (In Russian)
6. Lorenc K. *Agressija (tak nazyvaemoe Zlo)* [Aggression (the so-called Evil)]. *Voprosy filosofii*, 1992, no 3, pp. 5-54. (In Russian)
7. Mayers D. *Sotsial'naya psikhologiya*. [Social Psychology]. St.Petersburg, Piter, 1997. 684 p. (in Russian).
8. *Oficial'nyj sayt igry Posts* [Game Revolution]. Available at: <http://www.gamerevolution.com/review/postal> (accessed 30.12.2015). (In Russian)
9. *Psihologija. Slovar'. Slovar'* [Psychology. Dictionary. Dictionary]. pod obshch. red. A.V. Petrovskogo, M.G. Yaroshevskogo. 2th ed., ispr. i dop. Moscow, Politizdat Publ., 1990. 494 p. (In Russian)
10. Puchkina I.Ju. *Tipologija chelovecheskoj agressii* [Typology of human aggression]. *Sovremennye gumanitarnye issledovanija*, 2012, no. 6, pp. 33-35. (In Russian)
11. Rogotnev I.Ju. *Subkul'tura i nasilie: ot agressii k destruktivnosti* [Subculture and violence: From aggression to destructiveness]. *Socio- i psiholingvisticheskie issledovanija. Vyp. 1. Perm': FGBOU VPO «Permskij gosudarstvennyj nacional'nyj issledovatel'skij universitet»*, 2013, pp.11-16. (In Russian).
12. Subbotina N.D. *Estestvennye i social'nye sostavljajushhie agressii* [Natural and Social Constituents of Aggression]. *Gumanitarnyj vector*, 2010, no. 4 (24), pp. 88-99. (In Russian)
13. Subbotina N.D. *Estestvennye i social'nye predposylki chelovecheskoj agressii* [Natural and Social Preconditions of Human Aggression]. *Gumanitarnyj vector*, 2008, no. 2, pp. 14-24. (In Russian)
14. Surikova T.I. *Zhurnalist, auditorija, vlast': lingvojeticheskie aspekty vzaimodejstvija v politicheskom diskurse SMI* [Journalist, audience power: ethical aspects of linguistic interaction in the political discourse of the media]. *Jazyk SMI i politika*. Moscow, Izdatel'stvo Moskovskogo universiteta; Fakul'tet zhurnalistiki MGU im. M.V. Lomonosova, 2012. (In Russian)
15. Frejd Z. *Totem i tabu* [Totem and Taboo]. *Ostroumie i ego otnoshenie k bessoznatel'nomu; Strah; Totem i tabu: sbornik*. Moscow, 2006. Pp. 323-491. (In Russian)
16. Fromm Je. *Anatomija chelovecheskoj destruktivnosti* [Anatomy of the human destructiveness]. Moscow, AST Publ., 2007. 621 p. (In Russian)
17. Tsit. po: Martin R. *Psihologija jumora* [Psychology humor]. St. Petersburg, Piter, 2009. 480 p. (In Russian)
18. Chernyakhovskiy S.F. *Pole bitvy – kul'tura*. [Battlefield - Culture]. *Zavtra*, 2014, june 26, no. 26 (1075). (In Russian)
19. Bandura A., Ross D., Ross S. A. Imitation of film-mediated aggressive models // *Journal of Abnormal and Social Psychology*. 1966. Pp. 3-11.
20. Lerner M., Simmons C. Observer's reaction to the "innocent victim": Compassion or rejection? // *Journal of Personality and Social Psychology*. 1960. No. 4. P. 203-210.
21. Nussbaum M. *Frontiers of Justice*. Harvard Univ. Press, 2007. 487 p.
22. Wilson E.O. *On human nature*. Harvard Univ. Press, Cambridge and London, 1978.
23. Science Forum. Ottawa, December, 1968.

© Бабаева А.В., Шмелева Н.В., 2016

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

Бабаева Анастасия Валентиновна – кандидат философских наук, доцент, заведующая кафедрой философии и общественных наук, Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина (Мининский университет), Нижний Новгород, Российская Федерация, e-mail: dff1890@yandex.ru.

Шмелева Наталья Владимировна – кандидат филологических наук, доцент кафедры философии и общественных наук, Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина (Мининский университет), Нижний Новгород, Российская Федерация, e-mail: shmelevanv@mail.ru.

INFORMATION ABOUT AUTHORS

Babayeva Anastasia Valentinovna – PhD in Philosophical Sciences, docent, Head of the Department of philosophy and social Sciences, Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University, Nizhni Novgorod, Russian Federation, e-mail: dff1890@yandex.ru.

Shmeleva Natalya Vladimirovna – PhD in Philological Sciences, docent, docent of the Department of philosophy and social Sciences, Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University, Nizhni Novgorod, Russian Federation, e-mail: shmelevanv@mail.ru.