

ЭСТЕТИКА И ФИЛОСОФИЯ КУЛЬТУРЫ

УДК 001.891:7.073 + 159.952.2 + 303.01 + 304 + 004.77

Е. П. Неменко
А. А. Сухов
О. В. Язовская

КОНЦЕПТ ВОВЛЕЧЕННОСТИ В ИССЛЕДОВАНИЯХ ЗРИТЕЛЬСКОГО ОПЫТА: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКИ*

В статье рассматривается концепт вовлеченности Ирвинга Гоффмана применительно к зрительскому опыту взаимодействия с продуктами массовой культуры как альтернативный концепт культурного потребления. Для этого анализируются конкретные кейсы — компьютерные игры и японская анимация. Вовлеченность в компьютерную игру обуславливается переживаниями от первого лица при идентификации игрока с персонажем или же посредством детализированного игрового пространства. Вовлеченность в японскую анимацию усиливается посредством предоставления возможности проживания травмирующих событий японской истории через мультипликацию и эстетику кавайи. Установлено, что вовлеченность применительно к зрительскому опыту является условием получения удовольствия в процессе взаимодействия с продуктом массовой культуры, которое не встроено в само произведение, а конструируется при взаимодействии со зрителем.

К л ю ч е в ы е с л о в а: теория фреймов, вовлеченность, массовая культура, компьютерные игры, японская анимация.

В данной статье мы выносим на обсуждение широкой аудитории промежуточные результаты работы в исследовательском проекте, который посвящен проблеме взаимодействия зрителя с продуктами массовой культуры.

Каждый из нас интересуется различными жанрами массовой культуры, но, так или иначе, нас всех касается вопрос о зрительском опыте в процессе восприятия массовой культуры. В какой-то момент стало ясно, что концепция культурного потребления для понимания зрительского опыта нас не устраивает. Со времен Франкфуртской школы и теорий общества потребления, которые были популярны

* Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 17-33-01080.

в 1990-е гг., произошло много структурных изменений в области культурного производства. Появились новые медиа, прежде всего Интернет, которые существенно изменили наш способ взаимодействия с культурой. Вместо концепта потребления более отражающими новую культурную ситуацию стали понятия погружения и вовлеченности. Очевидно, что эти понятия фиксируют важные изменения в зрительском опыте, а именно преобладающую интерактивность, активное участие самого зрителя в процессе выбора и взаимодействия с культурным продуктом, акцент на субъектности зрителя, активной роли его эмоций и воли, которые он включает в это взаимодействие. Даже понятие аддикции, описывающее чрезмерную погруженность в практику, отсылает к патологическим состояниям воли субъекта, к степени минимальной субъектности при максимальном погружении, что говорит о том, что, разбираясь с новыми аспектами зрительского опыта, мы имеем дело с различными степенями и модусами активного участия субъекта (от минимального до максимального), задействованного в этом опыте, нежели с ошибочным и пассивным выбором «плохой» культуры вместо «высокой» под манипулятивным воздействием культурной индустрии.

Чтобы по-новому концептуализировать взаимодействие зрителя с культурным продуктом в изменившихся условиях, мы обратились к концепту вовлеченности, который в 1961 г. разработал американский социолог Ирвинг Гоффман в небольшом эссе «Удовольствие в играх» [7]. Гоффман больше известен как создатель теории фреймов в социологии повседневности, то есть он разработал теорию смысловых рамок коммуникации, структур конкретных ситуаций взаимодействия. Количество фреймов ограничено, мы их все хорошо распознаем в повседневной жизни (фрейм лекции, фрейм просмотра телевизора, фрейм игры в футбол и т. д.). Почему подход И. Гоффмана называется микросоциологическим? Гоффмана не интересуют большие структуры, классы и социальные системы, единицей социологического анализа для него является то, что он называет труднопереводимым на русский язык термином *encounter*, то есть взаимодействие лицом к лицу в рамках конкретной ситуации. Для того чтобы *encounter* произошел, необходимо телесное присутствие в пространстве участников взаимодействия. То есть микросоциолог повседневности сосредоточен на самых элементарных, мельчайших фрагментах повседневного социального опыта. Однако выясняется, что не только фрейм — контекст — определяет, что человек делает в ситуации, но также степень его включенности в ситуацию. Одно и то же действие можно выполнять с разной отдачей. Можно с разной эмоциональной отдачей присутствовать на лекции. Можно по-разному вкладываться во взаимодействие. Именно понятие вовлеченности в практику, в ситуацию взаимодействия (*involvement*) позволяет структурно отличить субъективное измерение действия от внешнего контекста.

Что дает нам этот теоретический инструментальный концепции вовлеченности и фрейм-анализа в исследовании зрительского опыта? Если рассматривать практику просмотра телесериала, компьютерной игры или другую культурную практику как простейшее взаимодействие зрителя с культурным объектом, то можно увидеть, что структура и динамика гоффмановского *encounter* также применима к этому типу взаимодействия. С точки зрения вовлеченности практики

потребления массовой культуры оказываются важными элементами повседневного опыта, поскольку зрители в момент активной вовлеченности способны наделять мир игры или художественного произведения большей реальностью, чем привычную им повседневность. Другими словами, зритель вступает в своеобразное взаимодействие с культурным объектом, а не пассивно его созерцает. Гоффмановский анализ структуры и динамики вовлеченности в игры показал, что во время игры создается особая автономная реальность, она активно конструируется и поддерживается игроками. Более того, эта реальность — хрупкий социальный конструкт, который необходимо поддерживать для того, чтобы игра приносила удовольствие. Люди играют в игры и смотрят телесериалы, потому что это приносит им удовольствие [7, 17]. Но удовольствие не является объективным свойством культурного продукта и не встроено в него до начала взаимодействия со зрителем. Удовольствие активно создается в ходе взаимодействия. Именно этим и интересен анализ И. Гоффмана. Он демонстрирует, что далеко не каждое взаимодействие приносит нам удовольствие. Для того чтобы реализовывалась эйфорическая функция *encounter*, нужно выполнить ряд условий.

И. Гоффман показал, что, для того чтобы взаимодействие с объектом захватывало нас, мир игры или художественного произведения на момент взаимодействия должен стать более реальным, чем другие миры. Это достигается благодаря механизму выборочного невнимания (*selective inattention*), то есть произвольному вытеснению не относящихся к данному взаимодействию событий и переживаний на задний план. Однако внешний мир не полностью исключается, перестает существовать. Элементы внешнего мира вступают во взаимодействие, но в преобразованном виде. Само взаимодействие окружается незримой мембраной, рамкой, сквозь которую внешний мир лишь выборочно проникает вовнутрь взаимодействия и преломляется, проходя сквозь его границы. Так, в игре или в фильме моделируются ситуации из реальной жизни, однако в преломленном, трансформированном виде. И. Гоффман выделил два аспекта этой трансформации: во-первых, события внешнего мира предстают открытым, разворачивающимся на наших глазах процессом, нам неизвестны заранее результат игры или развязка сюжета. Во-вторых, у зрителя есть возможность проявить свои реальные качества, которые имеют значимость в «большой» жизни за пределами игры (смекалка, смелость, быстрота реакции, самопожертвование, выносливость и т. д.) [7, 61]. Если в игре необходимо действовать самому через своего персонажа, как и в реальной жизни, то при просмотре фильма или сериала от зрителя также требуются действия, только когнитивного характера (узнавание характера героев, понимание их действий и чувств, интерпретация глубинных причин событий).

Другими словами, зритель получает удовольствие от моделирования и проживания реальных жизненных ситуаций в пространстве игры или просмотра телесериала. Именно эта трансформация позволяет получать от игры удовольствие в концентрированном виде, которое обычно неравномерно рассеяно по нашим повседневным социальным практикам. Игра погружает человека в состояние социализированного транса, как его называет И. Гоффман. Однако это состояние связано не с притуплением чувства реальности и отключением когнитивных

функций, а, напротив, с намеренной концентрацией внимания на каком-то отрезке практики, что и позволяет сделать его более реальным и более осмысленным на момент погружения, чем внешний мир.

Если мы понимаем зрительский опыт как процесс активной вовлеченности в конструирование виртуальной реальности, то возникает ряд совершенно новых вопросов, которыми обычно не задаются теории культурного потребления. Кто является субъектом действия в мире виртуальной реальности? В каком мире — виртуальном или повседневном — происходит действие? Как следует поставить вопрос о власти в ситуации, когда ресурсом вовлеченности зрителя является его внимание? Существуют ли этические ограничения на практики внутри виртуальной реальности? Что происходит при обратном процессе, когда мир виртуального взаимодействия, даже после выхода зрителя из него, продолжает оказывать влияние на мир повседневности? Например, возникают сообщества фанатов и поклонников, появляются практики совместного досуга, построенные вокруг общей темы. Как именно содержание виртуального мира становится содержанием коммуникации в мире повседневности? Рассмотрим, как работает концепт вовлеченности на примере конкретных кейсов исследования зрительского опыта.

Режимы вовлеченности в виртуальные миры современных компьютерных игр

Первый кейс — зрительский опыт игроков компьютерных игр. Принимая во внимание значительную гетерогенность современных компьютерных игр, в методологическом плане мы исследуем режимы вовлеченности в виртуальные миры в соответствии с феноменологией компьютерных игр, их сложившейся жанровой дифференциацией (и близкими группами жанров).

Классические и современные игры в жанре так называемых «аркад» обладают сравнительно простым геймплеем (от англ. *gameplay* — интерактивный игровой процесс). Их игровой нарратив обычно линеен, сложные мировоззренческие вопросы, как правило, специально не ставятся в центр внимания игрового процесса, поскольку цель игрока состоит в том, чтобы быстро, в «реальном времени» выполнить ряд определенных заданий и перейти на следующий уровень. Тем не менее именно в силу таких особенностей легкоусвояемого геймплея аркадные игры (например, классические «Pac Man» (1980), «Super Mario» (1985) или легендарный «Tetris» (1984)) обладают повышенной аддиктивностью, низкими системными требованиями к аппаратному оборудованию компьютера (*hardware*) и массово портируются на современные мобильные гаджеты, тем самым еще более усиливая вовлеченность в игры этого жанра.

В большинстве многочисленных игр action-жанров (от англ. *action* — действие), к которым можно отнести шутеры от первого лица (англ. *first-person shooter*, сокращенно FPS), шутеры от третьего лица (англ. *third-person shooter*, сокращенно TPS), слэшеры (от англ. *slash* — рубить; компьютерные игры, в которых репрезентируется бой с применением холодного оружия), файтинги (от англ. *fighting* — бой, драка; жанр компьютерных игр, репрезентирующих рукопашный бой), режимы

вовлеченности функционируют по сходным с аркадами принципам: сложные этические вопросы специально не акцентируются, поскольку, как и в аркадах, главная задача игрока — выполнить определенную миссию. Однако особую вовлеченность в виртуальные миры action-игр обеспечивает репрезентированное виртуальное насилие как в отношении так называемых NPC (от англ. *non-player character* — неиграбельные компьютерные персонажи) в однопользовательском оффлайн-режиме, например в «Grand Theft Auto 3» (2001), так и в отношении других игроков в массовых многопользовательских онлайн-играх, например, в легендарной «Counter Strike» (2000). Компьютерные игры в жанре шутеров легитимируют интерактивное насилие, репрезентируя узнаваемый образ конвенционального универсального врага: чаще всего им становятся виртуальные нацисты (например, в классической «Wolfenstein 3D» (1992) и в большинстве шутеров по мотивам Второй мировой войны), а также разнообразные зомби и монстры. Однако многообразии жанров и видов современных компьютерных игр (равно как и видовое разнообразие внутри жанра шутеров) приводит к тому, что в качестве объектов виртуального насилия могут выступать не только безобразные монстры и фашисты, но и виртуальное гражданское население. Примером может служить скандальная «Call Of Duty: Modern Warfare 2» (2009).

В сложных многоплановых играх жанра RPG (от англ. *role-playing game* — ролевая игра) реализуется не только создание/развитие игроком своего персонажа (аватара), но и освоение огромного детализированного виртуального мира, как, например, в ролевой игре «TES V: Skyrim» (2011). Исходя из терминологии И. Гофмана, мы можем сказать, что ролевые игры предлагают максимально усиленный режим вовлеченности в виртуальные миры. В играх этого жанра, как правило, создаются все условия для полной идентификации играющего со своим персонажем (создание визуальной копии играющего, достоверные видео и звук, интерактивность процесса, предполагающие тотальную вовлеченность, вживание в своего персонажа). Соответственно и цель игры состоит не только в выполнении определенной миссии (как в аркадных играх), но прежде всего в полноценном развитии своего персонажа, в развитии его внутренних качеств и способностей (параметры силы, ловкости, красноречия, обаяния и т. п.), а также в последовательном изучении внешнего виртуального мира, приобретении имущества, вооружения, бытовых приборов, социального статуса и т. д. Примером здесь могут служить как классические нелинейные RPG «Planescape: Torment» (1999), «Baldur's Gate» (1998), так и более современные «Fallout 3» (2008), «TES V: Skyrim» (2011) или «Dragon Age 3: Inquisition» (2014).

Усилению вовлеченности игрока в виртуальные миры ролевых игр способствует также встроенная во многие нелинейные RPG система социальных регуляторов. В качестве примера можно привести систему так называемой «кармы» в постапокалиптическом мире серии игр «Fallout» (1997–2018), представляющей собой математическую сумму плохих и хороших поступков, рейтинг, определяющий базовое отношение NPC к игроку. А в играх серии «Fable» (2004–2015) этический компонент напрямую связан с телесным инвестированием: «если у героя с высоким показателем очков в сторону добра постепенно появляется нимб над головой,

вокруг него летают бабочки и волосы светлеют, то у злого героя вырастают рога, от ног исходит красный дым, вокруг кружатся мухи и т. п.» [9, 663–671]. Вместе с тем дополнительную аддиктивность игрового процесса и вовлеченность геймера в виртуальные миры RPG обеспечивает репрезентация мифологических персонажей, религии и неоязыческих культов (например, языческие культы Тамриэля в серии игр «The Elder Scrolls» («TES», 1994–2014), единая Андрастианская Церковь в серии игр «Dragon Age» (2009–2014)), в которых геймер может принять непосредственное участие.

В крупном жанре *стратегий*, который можно разделить на стратегии в реальном времени (от англ. *real-time strategy*, сокращенно RTS) и пошаговые стратегии (от англ. *turn-based strategy*, сокращенно TBS), особое место занимают исторические стратегии, репрезентирующие исторические события или даже целое поликультурное пространство того или иного исторического типа культуры. В качестве примера можно привести историческую компьютерную игру «Total War: Medieval II» (2006) из популярной серии игр в жанре стратегий «Total War» (2000–2018), которая, несмотря на свой почтенный по меркам стремительно развивающейся игровой индустрии возраст, удивительным образом не потеряла своей популярности. Игра имеет огромное количество до сих пор постоянно появляющихся пользовательских модификаций, так называемых модов, многие из которых создавались в тесной коллаборации с профессиональными историками. Режим вовлеченности в виртуальный средневековый мир «Total War: Medieval II» обеспечивается тщательным воссозданием геополитического пространства средневековой истории, а именно «множества существовавших ранее исторических государств и городов, детальной репрезентации культурно-исторических, политических, социальных, религиозных, экономических, дипломатических, военных и технологических особенностей Средневековья, включая специфические культурно-исторические аспекты административного, экономического и антикризисного менеджмента» [8, 677–687].

Жанр симуляторов демонстрирует усиленный режим вовлеченности игрока в интерактивный игровой процесс. В качестве примера можно привести гоночный симулятор «rFactor» (2006), который высоко оценивали чемпионы «Формулы-1» Михаэль Шумахер и Кими Райкконен и по которому первый российский пилот «Формулы-1» Виталий Петров даже изучал незнакомые трассы. В то же время режим вовлеченности игрока в геймплей симуляторов парадоксальным образом оказывается схож с режимом вовлеченности игрока в геймплей аркад, несмотря на то что аркады и симуляторы находятся в мире компьютерных игр на разных полюсах. Дело в том, что, как и в аркадах, геймплей симуляторов направлен не на решение сложных мировоззренческих вопросов, а на выполнение конкретного игрового задания (например, победы в гонке). Впрочем, если в аркадах этот процесс максимально упрощен, то в симуляторах, напротив, максимально приближен к «реальности» или даже «гиперреален» [1].

В более сложных гибридных играх, например в серии экономических стратегий/симуляторов «SimCity» (1989–2013), геймер вовлекается в строительство и управление огромного виртуального города, репрезентирующего буквально все стороны современной урбанистики — от проектирования общественных

пространств, заводов, водоснабжения до строительства современных аэропортов и инновационных научных центров. При этом геймеру, играющему роль мэра, часто приходится решать сложные задачи, вызванные острой нехваткой бюджетных средств и имеющие характер моральной дилеммы. Например: «уменьшить ли расходы на полицию, сбалансировать бюджет, но тем самым вызвав неконтролируемый рост уличной преступности? Снести ли кладбище с памятниками на дефицитной земле и построить вместо него торговый центр? Согласиться ли на размещение на территории города ракетного полигона или угольной электростанции, вызвав загрязнение воздуха и земли, но пополнив при этом городской бюджет? Подобные вопросы в играх серии “SimCity” игрок-мэр должен решать ежеминутно» [9, 663–671]. В этом смысле важно, что овладение такими сложными играми не только позволяет игроку получить актуальные навыки административного и антикризисного менеджмента, но и вносит в принимаемые решения моральное измерение, что, в свою очередь, еще более усиливает вовлеченность геймера в игровой процесс.

Проживание травмирующего опыта посредством анимэ

Дополнить характеристику понятия вовлеченности могут особенности восприятия травмирующих сюжетов, напряженное переживание которых может быть снято в рамках взаимодействия с массовой культурой. Значимым кейсом здесь будут являться японские мультипликационные анимэ-фильмы и сериалы жанра *токусацу* (яп. *токусю сацудэй* — специальная съемка). Этот жанр стал набирать обороты с 50-х гг. XX в. в Японии, которая в это время должна была примириться не только с поражением во Второй мировой войне и американской оккупацией, но и пережить катастрофу последнего месяца войны — атомные бомбардировки Хиросимы и Нагасаки 6 и 9 августа 1945 г., разрушившие два крупных города и травмировавшие многие японские семьи как потерей близких, так и болезнями, которые повлияли на здоровье нескольких поколений.

Переживание травмы, согласно американскому исследователю С. Ушакину, происходит и как переживание какого-то события очевидцами, и как процесс влияния травмирующего прошлого на настоящее и будущее, меняющий отношение к случившимся событиям. Он характеризует травму как «...дискурсивный и эпистемологический паралич, как неспособность свести воедино три критических опыта: опыт пережитого, опыт высказанного и опыт осмысленного» [5, 8]. И в этом ключе он среди прочего выделяет подход к пониманию *травмы-как-сюжета*, задающего систему координат тем текстам, которые с этим сюжетом работают. В этом смысле поражение в войне и атомные бомбардировки стали системообразующим сюжетом жанра *токусацу*, поскольку именно в рамках данного жанра травмирующие события демонстрировались и подвергались переосмыслению в виде художественных образов.

Обратимся еще к одному определению понятия вовлеченности И. Гоффмана, где она понимается как «...психобиологический процесс, в котором субъект перестает, по крайней мере частично, сознавать направление своих переживаний

и познавательного внимания» [2, 436]. Частичная потеря осознания в фазе отрицания травмирующего прошлого характерна и для проживания ситуации травмы, чтобы привести к снятию напряженности. При этом на следующих этапах переживания, согласно С. Ушакину, травма переходит в фазу повторения, а это, на наш взгляд, служит аспектом формирования привычки и усиления вовлеченности в процесс просмотра анимэ-фильмов и сериалов.

Японский исследователь Рюсукэ Хикава выделяет четыре направления в жанре *токусацу*, где отражен сюжет атомных бомбардировок и ядерной угрозы. К первому направлению относятся фильмы и сериалы, показывающие сами бомбардировки и мощь такого типа оружия. Среди прочего он приводит в пример анимэ-фильмы «Босоногий Гэн» (1983) и «В этом уголке мира» (2016). Эти фильмы сюжетно опираются на исторические факты и визуально — на фотографии с мест катастрофы, но графически — это мультипликация, позволяющая показать жестокость событий без того, чтобы вводить жесткое возрастное ограничение. Р. Хикава отмечает, что «весь ужас происходящего в “Босоногом Гэне“ доходит до зрителя именно благодаря условному языку анимэ. В свою очередь, сдержанность фильма “В этом уголке мира“ приводит к тому, что в конце концов расстояние, дистанция пробуждает вполне реальный страх перед катастрофой» [6, 94].

Ко второму направлению относятся произведения, где описание ядерной катастрофы с опорой на историю сменяют фантастические представления о конце света. Это может быть сюжет о космической угрозе, как в анимэ «Великая война с Гэммой» (1983) или «Гиперпространственная крепость Макрос» (1982) и, реже, о тотальной ядерной войне, как в анимэ «Война будущего, год 198X» (1982). Р. Хикава отмечает, что «тема всеобъемлющего ядерного противостояния, ведущего к гибели всего человечества, неоднократно поднималась в журналах для детей и подростков и становилась сюжетом художественных фильмов и манг (японских комиксов. — О. Я.)...» [Там же].

Третье направление жанра *токусацу* посвящено тому, что будет после всеобщей ядерной войны или катастрофы, тому, как жить в постапокалиптическом мире, в мире после травмы. Примером могут служить анимэ-сериалы «Кулак Северной звезды» (1984–1987) и «Волчий дождь» (2003–2004).

К четвертому направлению Р. Хикава относит анимэ-фильмы и сериалы, где показаны «побочные продукты ядерной войны» [Там же, 96]. Данное направление, на наш взгляд, это попытка продемонстрировать, что итогом войны может быть не только разрушение, есть и выход из цикла травмы. Так, в анимэ-фильме «Акира» (1988) итогом катастрофы стала мысль о том, что у человечества есть скрытые возможности, которые можно развивать. Манга и последующий анимэ-сериал «Могучий Атом» (манга — 1952–1968, сериал — 1963–1966) показывали мирное использование ядерной энергии. Анимэ-сериал «Евангелион» (1995–1996) также оставляет человечеству надежду на спасение ценой больших усилий и личных жертв, заставляя раскрывать в себе силу и храбрость, доблесть и честь.

Жанр *токусацу*, таким образом, на наш взгляд, осмысляет травмирующие события японской истории и не только работает на повторение травмы-как-сюжета, но и показывает возможное будущее, где остается место надежде на перерождение.

Зритель проживает травму через погружение в иную реальность, реальность мультфильма, и рисованные образы сами по себе уже позволяют в меньшей степени ассоциировать себя с героями, задают безопасную дистанцию, смягчая эмоциональный накал. При этом представленные в четвертом направлении *токусацу* побочные продукты войны дают надежду на то, что у травмы есть положительная сторона, ведущая к светлому будущему.

Дальнейшим этапом проживания травмирующего прошлого в японской культуре стало появление категории *кавай*, которой пронизаны все уровни массовой культуры. В своей нынешней форме данный концепт начинает активно использоваться в 70-е гг. XX в. Японский исследователь Инухико Ёмота дает следующую характеристику этого понятия: «Что-то маленькое. Что-то, к чему непонятным образом привязываешься. Что-то хрупкое, непрочное, что-то, что может легко сломаться, если не обращаться с ним бережно. Что-то романтическое, наделенное силой увлечь человека в мир грез. Что-то прелестное, восхитительное. Что-то, во что можно влюбиться с первого взгляда. Что-то удивительное. Что-то, что скрывает в себе тайну, хотя до него можно с легкостью дотронуться. Стоит только раз распылить волшебный порошок под названием *кавай*, и все кругом, вплоть до самых обыденных вещей, вмиг наполнится ощущением близости и родства, кругом воцарится дружелюбие и радушие. Утопия, оберегаемая невинностью и праздностью. Погрузившись в нее, сбросив оковы реальности, человечество потонет в безграничном море любви вместе со всеми своими куколками, игрушечками и анимэшными персонажами, опьянеет и сойдет с ума от счастья, над которым время не властно» [3, 34].

В жанре *токусацу* и японской анимации в целом проявлением эстетики *кавай* можно считать как общую стилистику прорисовки героев и предметов, их окружающих, так и отдельных персонажей, например, симпатичных зверьков, детей и красивых девушек. Согласно Соитиро Исихара, Кадзуюки Обата и Каёко Канно *кавай* можно охарактеризовать посредством системы координат переживаний зрителя в отношении явлений массовой культуры: градация по вертикали выстраивается снизу вверх — от чувства внутренней близости до обожания и страстного почитания, а по горизонтали выстраивается слева направо — от поднятия настроения до чувства теплой симпатии *моэ*. Мы можем предположить корреляцию усиления вовлеченности в зависимости от расположения в системе координат ближе к верхнему правому углу, где страстное почитание переплетается с теплой симпатией [4, 8].

Тотальное счастье и любовь, которые задаются посредством *кавай*, становятся способом снятия травмы и в то же время являются итогом ее проживания посредством анимации жанра *токусацу*. Зритель посредством стилизованных мультипликационных образов мягко проживает ядерную катастрофу, воспринимая ее все с меньшим напряжением, проживая ее посредством анимэ, и обнаруживает в себе потенциал для дальнейшей счастливой жизни. Вовлеченность в данном случае становится механизмом привязки зрителя к экрану, усиливающейся благодаря особенностям подачи материала и его сюжетной матрице, необходимость прохождения которой заложена в японской культуре.

Заключение

Материал кейсов компьютерных игр и анимэ показал, что использование концепта вовлеченности открывает многие аспекты зрительского опыта, которые не охватываются понятием культурного потребления. Исследование позволяет говорить о неоднородности процесса вовлеченности и о нескольких моделях вовлеченности зрителя во взаимодействие с продуктами массовой культуры. В первой модели, о которой позволяет говорить кейс с компьютерными играми, вовлеченность достигается посредством реализации социальных качеств игрока внутри игрового пространства в преломленной форме. Интенсивность и глубина погружения в мир компьютерной игры может быть обусловлена идентификацией с героем и переживаниями от первого лица, а может быть результатом создания яркого и детально продуманного виртуального пространства. Однако наш анализ показал, что просто само по себе виртуальное пространство не определяет, а только усиливает вовлеченность в игру, которая определяется реализацией социальных навыков во время игры. Игрок получает наибольшее удовольствие от задействования своих реальных социальных качеств внутри игры. Цель такой игры состоит не только в выполнении определенной миссии, но прежде всего в полноценном развитии своего персонажа, в развитии его внутренних качеств и способностей, а также в последовательном изучении внешнего виртуального мира, приобретении имущества, социального статуса и т. д. То есть хорошо смоделированное виртуальное пространство усиливает вовлеченность постольку, поскольку позволяет имитировать взаимоотношения с реальным окружающим миром.

Концепт вовлеченности также позволяет описать различные аспекты проживания травмы в случае с японской мультипликацией анимэ. Анализ данного кейса сквозь призму концепта вовлеченности продемонстрировал, как травмирующие события японской истории становятся распространенным сюжетом массовой культуры благодаря техникам удержания внимания зрителя и предложения ему спектра позитивных реакций. Данный кейс позволяет говорить об альтернативной модели вовлеченности в виртуальный мир массовой культуры, которая строится не на идентификации с персонажем и не на максимальном погружении в виртуальную реальность, а, напротив, на эмоциональном дистанцировании зрителя. Повторение травмы-как-сюжета позволяет пережить травму «в миниатюре», но лишь для того, чтобы получить наибольшее удовольствие от последующего позитивного переживания открытого будущего, где остается место надежде на перерождение.

В обеих описанных моделях вовлеченность является главным условием получения удовольствия от практики взаимодействия с культурным продуктом, но удовольствие активно конструируется в процессе взаимодействия зрителя с произведением, а не встроено заранее создателями в культурный продукт.

1. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция. Тула, 2013.

2. Гоффман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта : пер. с англ. / под ред. Г. С. Батыгина, Л. А. Козловой. М., 2003.

3. *Ёмота Инухико*. Теория кавайи / пер. с яп., вступ. ст. А. Беляева. М., 2018.
4. *Исихара Соитиро, Обата Кадзуюки, Канно Каёко*. Привлекательный мир «кавайи» // Ниппония. 2007. № 40. С. 4–9.
5. *Ушакин С.* «Нам этой болью дышать»? : О травме, памяти и сообществах // Травма: пункты : сб. ст. / сост. С. Ушакин, Е. Трубина. М., 2009.
6. *Хикава Рюскэ*. Послевоенная культура анимэ и токусау и радиация // Мураками Такаси. И будет ласковый дождь / под ред. Е. Иноземовой. М., 2018. С. 92–101.
7. *Goffman Erving*. Encounters. Penguin University book, 1961
8. *Sukhov A.* Educational Dimension of “Total War: Medieval II”: Proc. of the 12th European Conference on Games Based Learning (ECGBL), Sophia Antipolis, France (4–5 Oct., 2018). P. 677–687.
9. *Sukhov A.* Ethical Issues of Computer Games // 3rd Intern. Sci. Conf. on Social Sciences and Arts : Conf. Proc. B. 3 : Anthropology, Archaeology, History and Philosophy. Vol. 2. P. 663–671.

Рукопись поступила в редакцию 2 ноября 2018 г.

УДК 94(100)“1914/19” + 355.01 + 94(73):141.2 + 94(44)

Д. К. Сатыбалдина

**ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ РЕФЛЕКСИЯ
ПЕРВОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ РЭНДОЛЬФОМ БОРНОМ
КАК ИНСТРУМЕНТ АНАЛИЗА ИЗМЕНЕНИЙ
СОЦИАЛЬНОГО ПРОСТРАНСТВА ЕВРОПЫ НАЧАЛА XX в.
(на примере велодвижения во Франции)***

В данной статье автор пытается выявить особенности и тенденции существования государства во время войны, нашедшие отражение в не получившей широкой известности работе «Государство» американского мыслителя Р. Борна, являющейся его рефлексией на события Первой мировой войны, а также проанализировать, возможно ли найти подтверждение идеям Р. Борна в специфике развития социального пространства Европы начала XX века.

Ключевые слова: Первая мировая война, война и государство, американский антимилитаристский прагматизм начала XX в., социальное пространство межвоенного периода, французское велодвижение.

Первая мировая война оставила заметный след в европейской культуре XX в. Происходящие события подвергались анализу как непосредственно во время военных действий, так и после них. Мы можем искать следы этой эпохи в дневниках и письмах, статьях и размышлениях современников, однако не меньший интерес представляют комплексный анализ событий военного и межвоенного периода, всесторонний анализ жизни людей того времени. Для нас подобной работой выступит еще не переведенный на русский язык текст американского исследователя Рэндольфа Борна «Государство». Отталкиваясь от тезисов, заявленных Р. Борном

* Исследование выполнено при поддержке гранта Российского научного фонда (проект № 17-18-01165).