

Социальный потенциал интерактивного кинематографа в процессе формирования субъектности личности

Научный руководитель – Мартыненко Татьяна Сергеевна

Ладанова Арина Андреевна

Студент (магистр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Социологический факультет, Кафедра современной социологии, Москва, Россия

E-mail: ladanova.arina.msu@gmail.com

Сегодня государства Европы стоят на пути формирования государства социальных инвестиций, когда государство вкладывается в развитие человеческого капитала. Британский исследователь Э. Гидденс отмечает, что такое вложение позволит поддержать экономическое и социальное благосостояние общества. Государство должно содействовать образованию и профессиональному обучению, процветанию, выбору активных жизненных позиций, участию в социальной и экономической деятельности, ведению здоровой и полноценной жизни [1]. Так для благосостояния и гармоничного развития современного общества требуется формирование активной позиции граждан, их ответственности за свои решения и действия, инициативность.

Роль культуры в развитии общества, в формировании личности никогда не подвергалась сомнению, однако в последнее время отмечается, что культура является фундаментом стабильного развития общества, а культурные индустрии - катализатором его развития [6]. Одной из культурных индустрий является кино.

Медийная среда сегодня трансформируется с особой интенсивностью в связи с развитием технологий. В киноиндустрии происходит мобилизация и дробление контента, когда для экономии времени и снятия психологического дискомфорта зрителей стали делать более короткие и содержательные фильмы. Дробится не только контент, но и внимание зрителя. Смартфон сопровождает зрителя во время просмотра фильмов, что приводит к его способности к многоканальному потреблению информации.. А доступность цифрового контента, потребность молодого поколения в самовыражении создают условия, когда зритель становится соавтором истории. Социальный сторителлинг регулярно применяется в копирайтинге и считается эффективным инструментом привлечения клиентов. Драматизация и документальность историй повышают искренность, а значит в убедительность зрителей. Такие тенденции влияют на потребности в контенте зрителя.

Современный зритель испытывает телесную и эмоциональную замороженность в связи с высокими объемами поступающей ежедневно информации, происходит искажение телесной картины, когда смартфон становится продолжением тела. Жизнь протекает на экранах [2]. Поколение Alpha, рожденные после 2010 года, уже требует высокой скорости доставки контента и бесперебойный доступ к нему. Именно это поколение больше заинтересовано в интерактиве.

Интерактив становится ответом на актуальные потребности современной медийной среды и зрителя. Под интерактивом понимается «взаимодействие зрителя с нарративным аудиовизуальным проектом, которое двигает сюжет вперед, качественно влияет на него» [3]. Интерактивность затронула и кинематограф. В интерактивном фильме герой сталкивается с выбором, который за него должен сделать зритель [3].

В 2019 году создано 2 отечественных интерактивных фильма (образовательный проект «#Все сложно», посвященный теме ВИЧ и развлекательный «Digital -Доктор»), 1 эпизод

сериала Черное зеркало «Брандашмыг» за рубежом. Также сегодня все активнее интерактив применяется при продвижении продуктов в Интернете, в музеях и на выставках.

Элементы интерактивного фильма могут оказывать влияние на формирование субъектности личности. И раскрывается эта зависимость через понятия: активность, автономность, целостность, креативность, опосредствованность и самооценочность как критерии субъектности личности [5].

Активность характеризует человека, который способен к самостоятельному инициированию своей активности. А автономность - критерий субъектности, когда человек сам решает, что будет делать, и сам несет ответственность за свои действия и решения. В интерактивном фильме эти две характеристики подкрепляются тем, что зрителю дается выбор развития сюжета, комбинации выборов ведут к определенным исходам. Зритель в интерактивном фильме занимает активную позицию и несет ответственность за результат.

Целостность свидетельствует о том, что человек рассматривает себя как единое целое с социумом, не теряя при этом своих границ, т. е. ощущения своей самобытности. Зритель в интерактивном фильме может создавать свою собственную историю, но предложенные варианты ограничены авторами по моральным и эмоциональным критериям. Зритель в свою очередь делает выбор, ориентируясь на свои жизненные принципы.

Креативность заключается в том, что человек владеет широким поведенческим репертуаром в социальных отношениях и умеет эффективно менять стратегии взаимодействия с социальной средой согласно своим целям. Стратегии выбора сюжета зрителем могут быть различными: есть возможность несколько раз пройти игру. Выбор может привести к кардинально противоположным исходам по эмоциональной и моральной окрашенности.

Опосредствованность свидетельствует о том, что человек знает, чего хочет, понимает как устроено общество, каковы законы его функционирования, что нужно ему для эффективного достижения своих целей. В интерактивном кино герой живет и действует по законам социальной реальности. Для зрителя интерактивное кино - новый опыт проигрывания ситуации, которая потенциально может быть реализована в жизни.

Самооценочность заключается в том, что в процессе самооценки человек склонен в большей степени доверять своему мнению, чем мнению окружающих, и ориентироваться на собственные представления о своем идеальном «Я». Интерактивное кино сегодня - индивидуальная игра, представленная на интернет - платформах. Зритель принимает единолично решения

Таким образом, интерактивное кино имеет механизмы, которые влияют на составляющие субъектности личности. А граждане с активной позицией формируют новое общество, которое необходимо современному миру.

Источники и литература

- 1) Гидденс, Э. *Неспокойный и могущественный континент. Что ждет Европу в будущем?* [Текст] / Энтони Гидденс; пер. с англ. Александра Матвеевко при участии Марины Бендет ; Российская акад. нар. хоз-ва и гос. службы при Президенте Российской Федерации. - Москва: Дело, 2015. с. 106
- 2) Салахиева-Талал Т. *Асихология в кино: Создание героев и историй* / Татьяна Салахиева-Талал. - М. : Альпина нон-фикшн, 2019. - 349 с.
- 3) Уткин А. *Белое зеркало: Учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре* / Антон Уткин, Ната Покровская. - М.: Альпина Паблишер, 2020. - с. 25 - 29

- 4) Шукина М. А. Опросник «Уровень развития субъектности личности (УРСЛ)». Руководство по применению : метод. пособие. Тюмень : Изд-во Тюмен. гос. ун-та, 2005. 35 с.
- 5) Intermedia / Культура и культурные индустрии в РФ 2016 – 2018. Результаты комплексного исследования, 2019. – с. 12 - 23 URL: https://www.intermedia.ru/uploads/culture-of-russia-2018_web.pdf [10.02.2020]