

**ПОЛИТИЧЕСКОЕ И СОЦИАЛЬНОЕ  
В СОВРЕМЕННЫХ МУЛЬТФИЛЬМАХ:  
РЕЖИМНЫЕ ТРАНСФОРМАЦИИ  
И НОВЫЕ ЭТИЧЕСКИЕ НОРМЫ**

**Е. М. Шульман**

Московская высшая школа экономических и социальных наук, Россия;  
Российская академия народного хозяйства и государственной службы  
при Президенте РФ, Москва, Россия;  
Королевский институт международных отношений Чатем-Хаус,  
Лондон, Великобритания  
daria.lieven@gmail.com

**А. А. Кутузова**

Российская академия народного хозяйства и государственной службы  
при Президенте РФ, Москва, Россия  
kutuzova-aa@ranepa.ru

В статье рассмотрены новые направления социально-политической трансформации современного общества и их отражение в мультипликации. Показана взаимосвязь изменения социальных норм и базовых сюжетных линий мультипликационных фильмов. Особое внимание уделяется возрастающей роли горизонтальных социальных связей и повышению ценности институтов семьи и репутации, вызванному высочайшей степенью транспарентности информационного общества. При этом ценность индивидуализма отходит на второй план, уступая место взаимопомощи для достижения общего блага. Кроме того, отмечено изменение представлений о романтической любви и отношениях поколений. Проведен анализ иллюстраций создания и разрушения авторитарных политических моделей в современных мультфильмах. Показана актуальность в мультипликационных фильмах тем борьбы с тиранией и гражданской самоорганизации.

**Ключевые слова:** горизонтальные связи, политические режимы, мультфильмы, тирания, социальная норма, информационное общество, поколенческие ценности.

**THE POLITICAL REALITY OF MODERN CARTOONS:  
REGIME TRANSFORMATIONS  
AND SOCIAL CONTRADICTIONS**

**Ekaterina M. Schulmann**

Moscow School of Social and Economic Sciences, Moscow, Russian Federation;  
Russian Presidential Academy of National Economy  
and Public Administration, Moscow, Russian Federation;  
Royal Institute of International Affairs, London, United Kingdom  
daria.lieven@gmail.com

**Anastasia A. Kutuzova**

Russian Presidential Academy of National Economy  
and Public Administration, Moscow, Russian Federation  
kutuzova-aa@ranepa.ru

Popular culture reflects not only events, but also the nature of the modern era and problematic aspects that require the attention of the state and society. The article examines new vectors of socio-political transformation of modern society and their reflection in animation. The study of modern cartoons shows that they have replaced traditional myths and began to broadcast social norms and their transformation. Special attention is paid to the growing role of horizontal ties and the increase in the value of the family and the institution of reputation, caused by the highest degree of transparency of the modern information society. This is clearly emphasized in the plots of such cartoons as *Frozen*, *Moana*, *Brave*, *Inside Out*, *Finding Nemo*, and *Coco*. All cartoons show the hero's rebellion, which results in an understanding of family ties' value. In addition, the article notes a change in ideas about romantic love. At the same time, the value of individualism fades into the background, giving way to mutual assistance to achieve the common good. The article emphasizes that atomization and individualism were characteristic of human culture for a fairly short period of time. They appeared after the collapse of traditional society, urbanization and the next industrial revolution. However, later urbanization was replaced by hyperurbanization along with information transparency, which, relying on new technical means, revived many features of the traditional society. *Moana's* plot demonstrates the reduction of the atomization of modern society, the negative side of the high level of individualism, which is increasingly difficult to demonstrate today due to the rapidly increasing role of social connections. The conflict of civilizations described by Huntington is not reflected in modern multiplication. Anyone who seemed to be the enemy and the embodiment of evil, upon closer examination, turns out to be either a victim in need of help, or a potential ally. In this specific, often repeated plot, it is not difficult to see the influence of postcolonialism as a direction of modern thought and public discourse. Illustrations of the formation, functioning and destruction of

authoritarian political models in modern cartoons are analyzed. The relevance of the theme of the fight against tyranny in animated films is shown. Examples include *Toy Story 3*, *A Bug's Life* and the animated series *Watership Down*. In the first case, the dictator imposes on society the ideology of a hostile external world, which forms the authoritarian political model's ideological basis. Its organizational basis is represented by a repressive mechanism consisting of security, surveillance and a closed perimeter. This brings the presented model closer to totalitarian political regimes, because modern autocracies do not hinder the intention of those who disagree with leaving the country. This helps them maintain their power for as long as possible. In order to maintain this regime, a privileged caste is created, represented by the power apparatus (guards who are allowed gambling and additional consumption). In addition, the security apparatus has the right to carry out violence against all other members of society. The plot of *A Bug's Life* also shows society's struggle against tyranny, which is carried out through a combination of the direct threat of violence and propaganda. The method of intimidating the tyrant Hopper shows that he does not perceive himself as a legitimate bearer of power and recipient of resources. Internal recognition of its own illegitimacy provokes a reluctance to make concessions, reach a mutually acceptable compromise and negotiate, as the legitimate government usually does. Direct political content is also found in *Watership Down*. Within the framework of the narrative for children, the main attributes of the classic fascist dictatorship are politically realistic. The authors draw attention to the fact that the basis for the alternative to dictatorship is not atomization and chaotic violence, but civic organization and mutual assistance.

**Keywords:** horizontal ties, political regimes, cartoons, tyranny, social norm, information society, generational values.

DOI 10.23951/2312-7899-2021-2-81-95

Феномен массовой культуры начинает приобретать узнаваемые черты еще в XIX в., однако именно с 60-х гг. XX столетия, вследствие активного развития глобализационных процессов и всеобщей информатизации, существенно увеличилось количество источников информации и знаний, а также появилось больше возможностей для потребления в сфере культуры. Это и легло в основу формирования постиндустриального общества, одной из характерных особенностей которого стали, с одной стороны, отсутствие конфликта между творчеством элитарного характера и массовой индустрией, а с другой стороны, мозаичность культурных форм.

Большая часть произведений, создаваемых в рамках массовой культуры, отражает не столько события, сколько характер современной эпохи. Иными словами, эти произведения являются

в определённой степени «лакмусовой бумажкой», отражающей те стороны социальной жизни, которые осознаются как проблемные, неоднозначные, то есть регулируемые меняющейся или еще отсутствующей социальной нормой.

В этом отношении нет различия между «реалистическим» или даже основанным на реальных событиях и «фантастическим» произведением, действие которого происходит в далекой галактике, среди говорящих животных или в воображаемом прошлом, не соотносимым ни с какой исторической эпохой. Во всех случаях произведение массовой культуры будет отражать социальную динамику, меняющуюся этику, новую норму «здесь и сейчас».

Так, массовая культура во многом способствует формированию в общественном сознании новых мифов – особых форм общественного сознания, основанных на образно-символическом представлении индивида как об окружающем мире, так и о своем месте в нём.

Создатели мультфильмов ориентируются преимущественно на зрителей, которые смотрят их дома или в кинотеатре всей семьёй. Именно поэтому для них важно одновременно сделать мультфильм понятным для детской аудитории и насытить его более сложными смыслами для родителей. В этом отношении мультфильмы, как и фантастические блокбастеры – экранизации комиксов, особенно ценны для исследователя: они представляют собой достаточно ясные дидактические послания «новой нормы», доносящие до самого массового зрителя представление о том, что нравственно и что безнравственно, как можно и как нельзя поступать, что героично и что низко, как устроены отношения между людьми и какие последствия несут те или иные поведенческие тактики.

При этом массовая культура – не пропаганда. Существовая в коммерческой конкурентной среде, ни один производитель не может навязывать зрителю контент, который тот не готов потреблять. Добрые намерения и следование новейшим этическим тенденциям не спасут даже самого могучего из кинопроизводителей от кассового провала. Следовательно, успешные кинопроизведения особенно ценны для исследователя тем, что отражают одновременно то, что зрителю хотят сказать (моралистическое послание) и то, что он хочет услышать (послание, резонирующее с внутренним запросом аудитории). В некотором роде коммерческая конкуренция здесь сродни конкуренции политической: избирателя в электоральной демократии нельзя заставить голосовать, но можно привести на участки, сказав то, что он хотел услышать, но не мог сам для себя сформулировать.

Исследование смены акцентов в сюжетах современных мультфильмов обусловлено тем, что этот вид массовой культуры стал выполнять функцию мифа [Талал 2017] в традиционных обществах, а именно транслировать новым поколениям социальные нормы и их трансформацию. Отметим, что в наступившей информационной эпохе, характеризующейся массовым распространением технологий, тотальной прозрачностью и высокой скоростью обмена информацией, актуализировались многие черты традиционного общества, такие, как, например, институт репутации [Yu, Yang 1994]. Так, жизнь каждого находилась «на виду» у всех, и любой поступок оказывал положительное или отрицательное влияние не только на репутацию конкретного человека, но и всей его семьи и, шире, сети социальных контактов. То, что мы сейчас называем «полицией лайков» – отслеживание реакций человека в социальных сетях и в целом значимость сетевого поведения людей для их отношений с другими людьми, удивительно напоминает социальный инструментарий «сплетни» и подобные коммуникационные механизмы доиндустриального общества или закрытых сообществ в более поздние эпохи, чья эволюция и социальная значимость является предметом изучения психологов и социологов [Baumeister, Zhang, Vohs 2004].

Повышение ценности репутации обеспечено транспарентностью современного общества и наличием у каждого горизонтальных социальных связей, основанных на общих интересах. Именно эти «горизонтальные связи» сместили акцент со стремления к индивидуальным достижениям на сохранение, приобретение или создание обширной не нуклеарной семьи, в которой не обязательно родиться, но которая может быть выстроена самостоятельно.

Один из широко распространённых принципов традиционного общества «Уважай старших!» [Inglehart, Baker 2000] стал новым романтическим мифом. Так, все последние полнометражные мультфильмы – Frozen («Холодное сердце»), Frozen 2, Moana («Моана»), Brave («Храбрая сердцем»), Inside Out («Головоломка»), Finding Nemo («В поисках Немо»), Finding Dory («В поисках Дори») и Coco («Тайна Коко») – показывают процесс выстраивания отношений в семье, особенно между детьми, родителями и более старшим поколением [Booker 2010]. Например, в мультфильме «Тайна Коко», где отсутствует романтическая линия, на первый план выходит любовь не только к своей семье [Zurcher et al. 2020], но к своему клану, включая далеких предков.

Более того, история каждого из перечисленных мультфильмов отталкивается от традиционного для предыдущей эпохи романтического мифа о бунте героя, направленном против традиций и окружения (как правило, семьи), которое не понимает его и ограничивает его творческие потребности. Неизменно в конце герои приходят к выводу, что семья была права [Leitner 2003], поступки старших были мотивированы любовью, они стремились уберечь младших от опасностей внешнего мира, что наглядно демонстрирует важность института семьи как важнейшей ценности [Шапинская 2018]. Со своей стороны, старшее поколение демонстрирует принятие младших и понимание их правоты, но это не то «поражение отцов», которое знаменовало финал романтической комедии или трагедии со времен Ренессанса: молодые добиваются своего, обманывая отца или старого мужа, или гибнут в этой попытке.

Также важно отметить, что одной из специфических черт современных мультфильмов последних лет является снижение значимости или вовсе исчезновение романтической линии. Если классические фильмы «Диснея» еще показывают зрителю поиски и обретение героем или героиней подходящего партнера в качестве главной сюжетной линии (Аладдин, Белоснежка, Золушка, Русалочка, Спящая красавица, Красавица и Чудовище), то начиная со второй половины 1990-х в кассовых мультипликационных фильмах («История игрушек» и «Мудан») этот архетипический сюжет начинает сперва отходить на второй план, а потом и вовсе растворяться в сюжете, уступая место отношениям между родными, друзьями и товарищами по общему делу.

Наиболее ярко это просматривается уже в мультфильме «Холодное сердце». Героиня произносит фразу: «...Нельзя выйти замуж за человека, с которым ты только что познакомилась»<sup>1</sup>, что фактически перечёркивает транслируемую в течение более чем пятидесяти лет компанией «Дисней» модель поведения, а именно «любовь с первого взгляда».

Эта мысль также развивается и в короткометражном мультфильме «Холодное торжество», в центре которого находится празднование дня рождения младшей сестры героини Анны. В нем также подчеркнута важность семьи в жизни человека, и, несмотря на то, что у Анны есть жених, который в мультфильме фактически отходит на второй план, акцент сделан именно на важности отношений сестёр.

<sup>1</sup> You can't marry a man you just met.

Нельзя не заметить, как исследуемые мультфильмы имплантируют традиционную (и даже традиционалистскую) мораль. В фильме «Тайна Коко», как и в мультфильме «Холодное сердце», те или иные желания героя встречают сопротивление семьи. Например, в мультфильме «Тайна Коко» главный герой хочет посвятить свою жизнь музыке, однако его семья, занимающаяся производством обуви, не разделяет его жизненных устремлений. В дальнейшем старшее поколение начинает понимать младшее и соглашается, что у того есть определённые потребности, однако вместе с тем младшее поколение осознаёт, что семья изначально была права [Zurcher, Webb, Robinson 2018].

Эта модель поведения отражена и в мультфильме «Холодное сердце», когда младшая сестра понимает, что старшая была права, говоря ей, что нельзя выходить замуж за человека, которого она едва знала [Tanner et al. 2003].

Неизбежность конфликта цивилизаций описана С. Хантингтоном [Хантингтон 2016], однако в современных мультфильмах, напротив, демонстрируется, что существа разной природы могут найти общий язык друг с другом. Повторяющийся последние годы мотив – тот, кто казался врагом и воплощением зла, при ближайшем рассмотрении оказывается или жертвой, нуждающейся в помощи, или потенциальным союзником («Моана», «Холодное сердце – 2», «Как приручить дракона», «Легенда о волках»). Нетрудно увидеть в этом специфическом сюжетном изводе влияние постколониализма как направления современной мысли и публичного дискурса [Ashcroft, Griffiths, Tiffin 2000].

Так, в мультфильме «Моана» сделан акцент на полинезийской островной культуре, в которой всем находится место [Yoshinaga 2019] в обмен на ограничение индивидуальной свободы. В начале мультфильма «Моана» родители заявляют, что героиня должна стать вождём и посвятить жизнь заботе о своём племени. И если изначально героиня выражает нежелание быть вождём, а вместо этого хочет отправиться в путешествие, в дальнейшем она не противостоит традициям, а, наоборот, становится их частью, когда возвращается на родной остров, совершив подвиг во имя спасения местной экосистемы. Героиня бунтует против отца, но в финале выясняется, что её новаторство, против которого он возражал, есть отражение еще более давней традиции племени (мореплавания и открытия новых островов).

Стоит подчеркнуть, что атомизация и индивидуализм были свойственны человеческой культуре на довольно ограниченном отрезке

времени. Они стали плодом распада традиционного общества в сочетании с урбанизацией и викторианской промышленной революцией. Разрыв семейных связей, опора на индивидуальные достижения вне связи с семейной традицией, приватность – черты городского образа жизни индустриальных стран XIX–XX веков. До этого человечество жило иначе, и нет никаких оснований полагать, что именно этот исторически и географически ограниченный образ жизни и соответствующие ему нравственные и поведенческие нормы сохранятся, переживут следующую волну научно-технической революции и будут унаследованы постиндустриальным обществом. Экономика коммуникаций, информационная прозрачность и новая локальность возродили, опираясь на новые технические средства, многие черты традиционного общества.

Помимо отражения социальных трансформаций, в мультфильмах можно найти и качественные иллюстрации динамики политических режимов. Например, одна из сцен *Toy Story 3* («История игрушек. Большой побег»), в которой герои оказываются в детском саду «Солнышко», иллюстрирует важную для политической науки тему. В третьей части описывается механика создания, функционирования и распада авторитарного сообщества на примере репрессивной диктатуры [Duckitt 1989].

Так, диктатор, медведь Лотсо, навязывает обществу игрушек идеологию враждебного внешнего мира, от которого только он может их защитить. В основе этой идеологии лежит история Лотсо, которого бросила его хозяйка. Рассказывая ее, медведь тем самым выставляет себя жертвой. Лотсо экстраполировал эту историю на всех детей и сделал вывод о том, что люди по своей природе жестоки и бессердечны по отношению к игрушкам, именно по этой причине они не заслуживают и ответной любви [Lavine, Lodge, Freitas 2005].

Далее он насильственно инсталлирует эту версию действительности в сознание всех остальных членов общества игрушек, что и составляет идеологическую основу авторитарной политической модели. Её организационная основа представлена следующим репрессивным механизмом: охрана, наблюдение и закрытый периметр. Из «Солнышка» нельзя сбежать.

Это, в свою очередь, сближает представленную модель с тоталитарными политическими режимами, потому что современные автократии никогда не мешают тем, кто не согласен с режимом, покинуть страну. Более того, отъезд поощряется различными методами, явными и неявными. Это помогает им сохранять свою власть как



можно дольше. В этом смысле политическая модель Лотсо ближе к тоталитарной, хотя стоит делать скидку на нужды сюжета, требующего драматических сцен побега и преодоления препятствий.

С целью поддержания режима в «Солнышке» создается привилегированная каста, представленная силовым аппаратом (охранниками, которым позволены азартные игры и дополнительное потребление – автомат со снеками). Кроме того, у силового аппарата есть право осуществлять насилие в отношении всех остальных членов общества игрушек.

Важно отметить, что Базз Лайтер, фигурка космического рейнджера, – ожидаемая жертва этого режима, так как он по своей природе является военным. Первоначально он считает себя воином космической охраны, которая оберегает вселенную от злодея, императора Зурга. Базз Лайтер – положительный персонаж, один из центральных героев мультфильма, но у него есть одно слабое место: на таких людей действительно легче воздействовать, потому что они базово склонны встраиваться в маршевый шаг. Если им объяснить, что они маршируют за хорошее дело и охраняют хороших людей от плохих, то эта пропаганда сработает. Именно по этой причине Базз и был выбран в качестве объекта перевербовки и перепрограммирования.

Необходимо обратить внимание на то, как именно на него действует пропаганда. В детском саду «Солнышко» она рассчитана на гражданских игрушек, которым внушают, что внешний мир агрессивен по своей сути, а власть, возглавляемая медведем Лотсо, ставит перед собой цель позаботиться о них и защитить от внешнего мира [Stellmacher, Petzel 2005]. На Базза эта установка действует фактически как переключение рычажка, потому что он по своему устройству – охранитель.

Далее по сюжету мы видим, как эта модель распадается. Прежде всего, появляется объединенная группа внутри сообщества «Солнышка», которая готова бороться за свободу. Первоначально эта группа ставит перед собой цель покинуть детский сад, а не перестроить жизнь в нем. Однако в результате первой прямой конфронтации с авторитарным режимом в лице Лотсо протестующая группа разрушает легенду, на которой строится вся политическая модель.

Здесь важно обозначить два ключевых момента. Первый – когда главный герой Вуди говорит Лотсо: «Твоя хозяйка тебя не бросила, она тебя потеряла», – тот отвечает: «Она меня заменила!» – «Тебя, но не всех остальных – а ты заставил всех уйти и в это поверить».

Второй – когда кукла Барби заявляет: «Власть должна основываться на согласии граждан, а не на угрозе насилия!» В итоге против лидера Лотсо восстаёт всё общество игрушек, в том числе и его собственная охрана – преторианская гвардия в лице Пупса – скидывает его в мусорный бак.

Не менее значимой является сцена после титров, где показана новая жизнь детского сада «Солнышко» после свержения авторитарного лидера. Дело в том, что данная авторитарная модель, как и все подобные ей, решала, хоть и жёсткими методами, некоторую реально существующую проблему. В мультфильме «История игрушек – 3» она состояла в том, что в детском саду есть младшая группа детей, которые плохо обращаются с игрушками и часто их ломают, однако какие-то игрушки у них должны быть. Следовательно, кто-то должен быть принесен в жертву группе «Гусенички».

Медведь Лотсо, как любой авторитарный лидер, заявлял, что кому-то из общества игрушек необходимо пожертвовать собой ради общего блага, однако именно он будет определять, кому именно. У социума игрушек возникало и поддерживалось убеждение, что в этом и состоит основная угроза внешнего мира, поэтому диктаторская власть неизбежна и необходима [Jugert, Cohrs, Duckitt 2009]. Более того, базовая потребность игрушек состоит в том, чтобы с ними играли. Но в старшую группу, в которой дети обращались с игрушками бережно, отправлялись лояльные режиму игрушки, а в младшую группу отправляли инакомыслящих.

Финальная сцена демонстрирует нам, что именно самоорганизация позволяет разрешить эту проблему гораздо проще и с меньшими затратами. Так, в группу с маленькими детьми отправляются самые крепкие игрушки – трансформеры, те, кто до этого находился на службе репрессивного аппарата. Вместе с тем по истечении определённого периода на их место приходят другие, то есть не происходит окончательная поломка этих игрушек и отправка их на помойку, как было раньше. Теперь есть ротация и реабилитация тех, кто пострадал. В результате в обществе наступила социальная гармония [Griffiths 1984].

Интересно, что архитекторы этого нового справедливого общественного порядка – Кен и Барби, символы стандартизированной эстетики и примитивного консьюмеризма, архетипические «простой парень и девушка». Однако в мультфильме они становятся интеллектуальными лидерами и будущими реформаторами: «В “Солнышке” было бы здорово, если бы мы помогали друг другу». Иными словами, альтернативной диктатуре основой является не атомиза-

ция и хаотическое насилие, как пытаются убедить общество автократы, а гражданская организация и взаимопомощь.

Более ранний мультфильм студии Pixar «A Bug's Life» (в отечественном прокате «Приключения Флика») целиком посвящен теме коллективного сопротивления тирании. В мультфильме ее осуществляет паразитический класс саранчи, которая отбирает всю еду у муравьев при помощи комбинации из прямой угрозы насилия и пропаганды расовой неполноценности [Feldman 2003]. Саранча убеждает муравьев в том, что они неспособны к самозащите и созданы исключительно для мирного сельскохозяйственного труда, а боевая саранча, в сущности, не грабит, а охраняет их и этим заслуживает еду.

Нельзя не отметить знаковую сцену мультфильма, когда Хоппер, вождь саранчи, отвечает на вопрос одного из своих последователей: «Почему бы не оставить в покое одного сопротивляющегося муравья, ведь он только один, что он может сделать?» Хоппер, используя зерно в качестве наглядного примера, отвечает целой притчей о том, что, если одного оставить в покое, это может вдохновить и всех остальных на борьбу, которую саранча проиграет, потому что их меньше, чем муравьев. [Nugent 2018]. Такая реакция показывает, что Хоппер не ощущает себя легитимным носителем власти и получателем ресурсов, понимая, что его положение зиждется только на сочетании насилия и обмана [Passini 2008].

Здесь мы можем говорить о том, что внутреннее признание собственной нелегитимности провоцирует нежелание идти на уступки, достигать взаимоприемлемого компромисса и договариваться, как скорее поступит легитимная власть [McFarland 2010]. Тот, кто осознает свою правоту, скорее будет готов признать и правоту другого. Отсутствие базиса легитимности не оставляет и пространства для компромиссов.

Прямое политическое содержание обнаруживается и в анимационном сериале «Watership Down» (отечественному зрителю известном как «Обитатели холмов») 2018 года, основанном на одноименной книге британского писателя Ричарда Адамса, экранизированной неоднократно. Двигателем сюжета является политическое лидерство в кризисной ситуации. В сериале описывается формирование сообщества кроликов, ищущего лучшего места для жизни. В ходе путешествия они сталкиваются с другими иным образом организованными поселениями кроликов, из которых наиболее подробно описанное представляет собой классическую фашистскую диктатуру, по сравнению с которой режим детского сада

«Солнышко» можно назвать и гуманным, и демократическим. В рамках повествования для детей политически реалистично показан и концлагерь, и методы воздействия на заключенных – физические и психологические (включая «подсадных уток» или, в координатах мультфильма, крольчих), и тоталитарный лидер со своим ближайшим и широким окружением, и отсутствие в такого рода социуме частной жизни или семейных связей, и его поражение в прямом военном столкновении с иначе организованной группой. Не будет большой натяжкой сказать, что две речи, с которыми лидеры враждующих групп обращаются к своим соратникам перед решающей битвой, основаны на риторике Гитлера и Черчилля соответственно.

Говоря о современных российских мультфильмах, стоит упомянуть мультипликационный сериал «Смешарики», в котором показана жизнь композитной страны, а именно гедонистически мирной и относительно дружелюбной по отношению к внешнему миру России. Однако в «Смешариках» изображена не просто Вселенная без отрицательных персонажей, кроме тех, которые периодически появляются там извне и не проживают больше одной серии. В мультсериале представлен мир, в котором правят представители интеллектуального труда, особенно старшие из них. Например, Лосяш – ученый, Пин – инженер, Кар-карыч – творческий работник, Совунья по своему складу ума напоминает экономиста-плановика на пенсии.

У каждого героя есть своя психологическая глубина [Макенбаева, Пышкина 2016], что в том числе отражается и во внешнем облике их жилищ. И в связи с тем, что все герои имеют выраженные психологические акцентуации, каждый зритель может найти себя в некой комбинации этих героев.

Интересен также характер взаимоотношения героев мультсериала с внешним миром. Большая часть героев знает о том, что он существует. Они получают письма и посылки из внешнего мира и слушают по радио информацию, связанную с ним. Иными словами, герои осведомлены, что они не являются единственными существами на планете.

В каждой серии поднимаются важные вопросы, порой общечеловеческого масштаба. Например, есть несколько серий, которые затрагивают проблему всемогущества. И как мы можем видеть, в последующем это приводит к печальным последствиям не только для самого героя, но и для других, и для окружающего мира в целом. Сюжеты нескольких серий посвящены выборам и выборной конкуренции, пропаганде, медиа и их влиянию, феминизму.

Рассмотренные примеры демонстрируют, что созданные в последние годы мультфильмы отражают существующие социальные трансформации посредством смещения сюжетных акцентов с романтической линии и различных проявлений индивидуализма в сторону ценности института семьи, взаимопомощи и социальных связей. Кроме того, в мультфильмах иллюстрируются авторитарные политические модели и поднимается вопрос о тоталитарной власти, её психологии, основах функционирования и деструктивных последствиях для социума. При этом способом противостояния насилию представляется самоорганизация граждан, осознающих как свой индивидуальный интерес, так и связь с интересами других. Интересным для изучения смыслового содержания современной мультипликации представляется также учет постколониальной социальной мысли и соответствующего дискурсивного и символического поля.

#### БИБЛИОГРАФИЯ

- Макенбаева, Пышкина 2016 – *Макенбаева К. Э., Пышкина К. А.* Психологический анализ современной продукции для детей (на примере мультфильма) // Развитие профессионализма. 2016. № 1. С. 176–177.
- Талал 2017 – *Талал А.* Миф и жизнь в кино: Смыслы и инструменты драматургического языка. М.: Альпина Паблишер, 2017.
- Шапинская 2018 – *Шапинская Е. Н.* Практики массовой культуры. Мифы и герои // Культура культуры. 2018. № 2 (18).
- Хантингтон 2016 – *Хантингтон С.* Столкновение цивилизаций. М.: Издательство АСТ, 2016.
- Ashcroft, Griffiths, Tiffin 2000 – *Ashcroft B., Griffiths G., Tiffin H.* Post-colonial studies: The key concepts. 2000. New York: Routledge. pp. 168–173.
- Baumeister, Zhang, Vohs 2004 – *Baumeister R. F., Zhang L., Vohs K. D.* Gossip as cultural learning // Review of general psychology. 2004. V. 8. № 2, pp. 111–121.
- Booker 2010 – *Booker M. K.* Disney, Pixar, and the hidden messages of children's films. ABC-CLIO, 2010.
- Griffiths 1984 – *Griffiths J.* The division of labor in social control. In: Toward a general theory of social control. Academic Press, 1984, pp. 37–70.

- Duckitt 1989 – Duckitt J. Authoritarianism and group identification: A new view of an old construct // *Political psychology*. 1989. pp. 63–84.
- Jugert, Cohrs, Duckitt 2009 – Jugert P., Cohrs J. C., Duckitt J. Inter- and intrapersonal processes underlying authoritarianism: The role of social conformity and personal need for structure // *European Journal of Personality*. 2009. V. 23. № 7. pp. 607–621.
- Feldman 2003 – Feldman S. Enforcing social conformity: A theory of authoritarianism // *Political psychology*. 2003. V. 24. № 1. pp. 41–74.
- Inglehart, Baker 2000 – Inglehart R., Baker W. E. Modernization, cultural change, and the persistence of traditional values // *American sociological review*. 2000. pp. 19–51.
- Lavine, Lodge, Freitas 2005 – Lavine H., Lodge M., Freitas K. Threat, authoritarianism, and selective exposure to information // *Political psychology*. 2005. V. 26. № 2. pp. 219–244.
- Leitner 2003 – Leitner S. Varieties of familialism: The caring function of the family in comparative perspective // *European societies*. 2003. V. 5. № 4. pp. 353–375.
- McFarland 2010 – McFarland S. Authoritarianism, social dominance, and other roots of generalized prejudice // *Political Psychology*. 2010. V. 31. № 3. pp. 453–477.
- Nugent 2018 – Nugent E. R. The psychology of repression and polarization in authoritarian regimes // Middle East Initiative, Belfer Center Harvard Kennedy School, Available at: [https://www.belfercenter.org/sites/default/files/files/publication/2018-01-MEI\\_RFWP\\_Nugent.pdf](https://www.belfercenter.org/sites/default/files/files/publication/2018-01-MEI_RFWP_Nugent.pdf). 2018. V. 15. pp. 18.
- Passini 2008 – Passini S. Exploring the multidimensional facets of authoritarianism: Authoritarian aggression and social dominance orientation // *Swiss Journal of Psychology*. 2008. V. 67. № 1. pp. 51–60.
- Stellmacher, Petzel 2005. – Stellmacher J., Petzel T. Authoritarianism as a group phenomenon // *Political Psychology*. 2005. V. 26. № 2. pp. 245–274.
- Tanner et al. 2003 – Tanner L. R., Haddock S. A., Zimmermann T. S., Lund L. K. Images of couples and families in Disney feature-length animated films // *The American Journal of Family Therapy*. 2003. V. 31. № 5. pp. 355–373.
- Zurcher, Webb, Robinson 2018 – Zurcher J. D., Webb S. M., Robinson T. The portrayal of families across generations in Disney animated films // *Social Sciences*. 2018. V. 7. № 3. pp. 47.
- Zurcher et al. 2020 – Zurcher J. D., Brubaker P. J., Webb S. M., Robinson T. Parental Roles in «The Circle of Life» Representations of Parents and

- Parenting in Disney Animated Films from 1937 to 2017 // *Mass Communication and Society*. 2020. V. 23. № 1. pp. 128–150.
- Yu, Yang 1994 – Yu A. B., Yang K. S. The nature of achievement motivation in collectivist societies. In: *Individualism and Collectivism: Theory, Method, and Application*. Newbury Park, CA: Sage. 1994. pp. 239–50.
- Yoshinaga 2019 – Yoshinaga I. Disney's Moana, the Colonial Screenplay, and Indigenous Labor Extraction in Hollywood Fantasy Films // *Narrative Culture*. 2019. V. 6. № 2. pp. 188–215.

*Материал поступил в редакцию 27.11.2020*

*Материал поступил в редакцию после рецензирования 07.02.2021*