

Раздел 3 ГОСУДАРСТВО И ПРАВО. ЛИЧНОСТЬ И ОБЩЕСТВО

УДК 316.733

Р. Э. Искандерова, студентка
Ижевская государственная медицинская академия

ОБРАЗ УЧЕНОГО, ФОРМИРУЕМЫЙ ПРОДУКТАМИ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ

В статье проведен отбор, обзор и анализ научно-популярных и художественных фильмов, мультфильмов, сериалов, видеоигр, персонажи которых занимаются научной деятельностью, а также выполнена классификация «образов современных ученых», представленных в продуктах массовой культуры.

Ключевые слова: массовая культура; образ ученого; формирование образа ученого в сознании подрастающего поколения.

Введение

Наука играет важнейшую роль в развитии человеческой цивилизации. Научные исследования позволяют находить оптимальные пути решения актуальных вопросов современности в области гуманитаристики и естествознания, ставить новые задачи, решение которых улучшит качество жизни человека. Однако наука не развивается самопроизвольно, за ведущими научными открытиями стоят люди, которые внесли существенный вклад в развитие общества, в создание наукоемких технологий. Это ученые и исследователи – гениальные, трудолюбивые, изобретательные, дальновидные.

В последние десятилетия интенсивно развивается массовая, популярная культура, пропагандирующая деятельность ученых. Художественные, научно-популярные фильмы, книги, видеоигры, средства массовой информации стали важной частью жизни подрастающего поколения. Под их влиянием у молодых людей формируются представления, ценностные суждения об ученых, их месте в современном мире. Научные деятели активно принимают участие в сюжетах разнообразных продуктов массовой культуры, они появляются в произведениях совершенно разных жанров, в которых ученый может быть представлен несерьезным, комедийным персонажем, или, наоборот, являться частью серьезной истории.

В соответствии с вышеизложенным мы сформулировали *проблему* исследования: какой образ современного ученого формирует культура (в фильмах, книгах, видеоиграх) у молодого потребителя? *Целью работы* является выявление и классификация образов современного ученого, представленного в продуктах массовой культуры.

Для реализации цели нами были поставлены и решены следующие *задачи* исследования:

1) проведен анализ научно-популярной литературы, посвященной формированию общественного мнения;

2) проведен отбор, обзор и анализ научно-популярных и художественных фильмов, мультфильмов, сериалов; видеоигр, персонажами которых являются ученые;

3) проведен социологический опрос о влиянии массовой культуры на представления респондентов о современном ученом;

4) выполнена классификация «образов современных ученых», представленных в продуктах массовой культуры.

Достоверность и обоснованность результатов исследования обеспечиваются выбором методов исследования, соответствующих его целям и задачам.

Классификация «образов современного ученого»

Анализ продуктов массовой культуры (фильмов, сериалов, мультфильмов, видеоигр), в которых присутствуют персонажи – ученые, позволил определить основания для классификации «образов современного ученого»: сюжетные линии, характеры героев, их место в истории. Чаще всего образы персонажей получаются очень утрированными и максималистичными, однако они формируют представление потребителя, который никогда в жизни не встречал реального научного деятеля, о человеке, развивающем научные знания.

Образу ученого № 1 мы дали условное название «*Очень умный ребенок*». Ярким примером такого рода персонажей являются герои сериала «Теория большого взрыва», а также Альфис из видеоигры *Undertale*. Однако Альфис является в некотором роде пародией на данный тип. Японская анимация ориентирована на потребителей подросткового и детского возраста. Следовательно, ее персонажами чаще всего становятся герои до 20 лет, и слово «ребенок» можно понимать буквально. Например, персонажу аниме *Nichijou* профессору Шиноме, около 8–10 лет, а героине аниме *Stein Gate* Курису Макисе, гениальной исследовательнице неврологии, 18.

«*Очень умный ребенок*» любит комиксы, научно-фантастические фильмы и сериалы, видеоигры, супергероику вселенных *Marvel* и *DC*, может устраивать марафоны по «Доктору Кто», а в перерывах между этими занятиями выполняет научную деятельность. Стоит отметить, что большая часть произведений, которыми интересуется данный тип, отличается широкими вселенными, сложными сюжет-

ными линиями, четкой логикой повествования, следовательно, «очень умный ребенок» тщательно подходит к выбору своих увлечений, которые, как правило, являются интеллектуальными.

По мнению корреспондента научно-популярного издания *Discover magazine Sam Lowry*, сериал «Теория большого взрыва» сформировал у зрителей негативное представление об образе современного ученого [1].

Социологический опрос среди пользователей проекта поиска научных статей *Sci-Hub*, проведенный нами, показал, что из 2000 респондентов возрастной категории от 15 до 42 лет 54 % не считают, что сериал несет какой-то ощутимый вред имиджу научного деятеля.

Образ ученого № 2 можно назвать «*Доктор Зло*» в честь одноименного персонажа. Примером таких героев являются Эрнст Блофельд, противник Джеймса Бонда или доктор Эгман, противник синего ежика Соника. Стоит отметить, что в современном массмедиа такие персонажи уже почти не встречаются или встречаются только в комедиях, во всех остальных продуктах предпочитают более «сложных» героев. Пожалуй, самым новым персонажем такого плана был Август Куратов из отечественного блокбастера «Защитники». «*Доктор Зло*» – это гениальный ученый, который хочет захватить мир, и на этом его мотивация к научной деятельности нередко и останавливается. Часто этот персонаж возглавляет злодейскую организацию, следовательно, является даже не ученым, а скорее, главнокомандующим армии. Иногда судьбы таких персонажей осложнены травмами детства, проблемами, но суть от этого не меняется. «*Доктор Зло*» – довольно одномерный персонаж, нужный лишь для противодействия главному герою, а его ученая степень служит лишь оправданием могущества, или персонаж является частью игровых вселенных, где геймплей важнее сюжета.

Образ ученого № 3 можно назвать «*Большой оригинал*». К ней относятся такие персонажи, как профессор Фансворт из мультсериала *Futurama*, Кейв Джонсон из серии игр *Portal*, Эммет Браун из фильма «Назад в будущее», Рик Санчез из мультфильма *Rick and Morty*, Харли Квинн – героиня комиксов о Бэтмене во времена, когда она еще занималась психиатрической деятельностью. Их можно охарактеризовать, как положительных или отрицательных, но неизменно харизматичных персонажей, которые обладают высоким интеллектом, однако имеют какую-либо черту характера, сильно отличающую их от обычных людей, например, излишнюю экзальтированность, склонность к командованию. Их можно описать как «людей не от мира сего», а иногда даже заподозрить у них психическое заболевание. Часто такие персонажи являются частью Вселенной, где вообще все герои не отличаются адекватностью в поведении и выглядят там весьма уместно.

Образ ученого № 4 условно можно назвать «*Главный герой*». К ней относится, например, персонаж известной серии книг Кира Булычева Алиса Селезнева или молчаливый физик Гордон Фриман из

серии игр *Half Life* и космический инженер Айзек Кларк, персонаж серии игр *Dead space*. Кроме того, ученые-главные герои появляются в научно-фантастических фильмах, сюжет которых изначально построен вокруг приключений группы исследователей, которые открыли что-то опасное, с чего и начинаются их приключения, например, «Марсианин», «Интерстеллар», «Гравитация». Такие персонажи чаще всего являются смелыми, сильными, отважными главными героями, однако иногда их добродетели не имеют никакого отношения к науке, она никак не помогает им справляться с трудностями, а идет фоном, наподобие бэкграунда «Очень умного ребенка». Те же Гордон Фриман и Айзек Кларк смогли остановить вторжение пришельцев не потому, что они имеют ученую степень, а потому, что хорошо стреляют из дробовика и обращаются с лазерным резаком. Так что подобные сюжеты не слишком-то популяризируют науку, а возможно, даже паразитируют на ней.

Образ ученого № 5 мы назвали «*Помощник главного героя*». Чаще всего это ученый, который помогает главному персонажу, мастерит его оружие, броню, оказывает техническую поддержку. Примером может служить Леонардо да Винчи из серии *Assassin's creed*, Принцесса Баблгам, героиня мультфильма *Adventure time*, доктор Кляйнер из серии игр *Half Life*, Мерлин из дилогии *Kingsman*, Ньютон Гейзлер и Германн Готтлиб из фильма *Pacific rim*, Ритсуко Акаги, героиня культового аниме *Evangelion*. Иногда эти персонажи получают развитие, свою сюжетную ветку, если продукт массовой культуры достаточно востребован, персонаж популярен. С одной стороны, такой типаж не очень привлекателен для детской и подростковой аудитории, которой хочется ассоциировать себя с главными героями, вершащими судьбы мира, а не с персонажами «на подхвате», но с другой – персонажи-помощники часто становятся очень популярными в «фанатских коммьюнити», иногда даже популярнее основных героев.

Образ ученого № 6 можно назвать «*Реалистичный Доктор Зло*». Он может быть представлен такими персонажами, как доктор Брин из серии игр *Half Life*, доктор Уоррен Видик из *Assassin's creed*, также к данному типуажу можно отнести Гендо Икари, ученого организации *Nerv* уже упомянутого аниме *Evangelion*, или профессора Джеймса Маркуса, героя серии видеоигр *Resident Evil* и доктора Марсело Хименеса, персонажа серии игр *The Evil Within*. Данных персонажей объединяет то, что они являются фанатичными учеными, которые готовы идти на любые жертвы ради технического прогресса, в том числе на убийства. Они являются гениальными, но довольно жестокими и бессердечными людьми. Часто они работают в организации, которая стремится поработить мир, например, Брин являлся частью корпорации *Black Mesa*, Видик – *Abstergo Industries*, Гендо, как уже говорилось, ведущий ученый *Nerv*, Маркус – основатель злодейской компании *Umbrella*, а Хименес участвовал в проектах «Мебиуса». Этот факт может свидетельствовать о том, что современные массмедиа формируют во многом негативный образ

глобальных корпораций, которые будто бы нацелены на мировое господство. Некоторые сторонники теорий заговора даже переносят это в реальный мир, говоря, что такие гиганты рынка, как *Apple* или *Google* на самом деле хотят играть роль мировых правительств и собирают информацию о жителях земного шара с целью их контроля.

Следует упомянуть о явлении в массовой культуре, которое мы назвали «Наука, больше похожая на магию». Оно особенно ярко представлено в советском классическом произведении Кира Булычева «Приключения Алисы Селезневой». Если некоторые современные фанаты научно-популярных фильмов выискивают всевозможные неточности и промахи с точки зрения научных фактов в их любимых творениях, как, например, многочисленные статьи в журналах с обсуждением достоверности фильма «Интерстеллар» [2–4], то авторы других произведений, с претензией на хоть какую-то наукообразность, даже не пытаются объяснить квазинаучность своих вселенных. Сюжет этих произведений двигается по сценарию, в котором выпадает вся часть с научными исследованиями, конструированием, изобретением, а зритель видит лишь конечный продукт через возмутительно короткий промежуток времени. Возвращаясь к теме Алисы Селезневой, сравним 2080-е годы, где происходит основное действие, и Сказочную Эпоху, где сюжетно признано существование магии. Появление сюжетно-важных вещей в процессе создания при помощи исследований и при помощи магии не имеют никакой разницы. В книге «Миллион приключений» Паша Гераскин создает перелетного комара в лаборатории за полдня так, как если бы он создал его при помощи магии, т. е. практически без усилий.

Миры, в которых наука похожа на магию, фактически не имеют законов природы, ибо наука их «сломала». Ради нужд сюжета там могут происходить абсурдные антинаучные явления, и все это оправдывается высоким развитием технологий. Наука приближена к уровню «безгранично могущественной», а что это тогда, как не магия? В таком мире фактически не может быть конфликта, т. к. ему неоткуда взяться, если все у всех есть. Но ради продвижения сюжета авторы искусственно его создают, например, ограничивают какой-либо ресурс, чтобы у главных героев был мотив пойти куда-то и сделать что-то. На фоне всех остальных развитых технологий этот ограниченный ресурс выглядит ничтожно, но его насильно вводят в сценарий, чтобы он создавал конфликт. Стоит отметить, что конечный продукт

исследований получается чаще всего довольно эффективным, масштабным и глобальным, например, создание огромных человекоподобных роботов или вообще сверхлюдей, что формирует у зрителя определенные ожидания относительно возможностей подлинной науки. Вероятно, у некоторых потребителей это вызовет разочарование в настоящей научной деятельности, а других сподвигнет делать открытия и создавать изобретения, направленные на широкие массы, способные их удивить и заинтриговать, но не несущие реальной ценности. При этом обыватель не сможет адекватно оценить перспективность того или иного проекта, следовательно, возникает риск проспонсировать заведомо нереализуемую идею.

Выводы

Проанализировав малую часть продуктов современной культуры, выделив характеры основных представителей виртуального научного мира, мы видим, что их образы часто являются утрированными, имеющими мало общего с настоящими учеными, исследователями.

В массовой культуре научный работник представлен в различных жанрах и с различных ракурсов, формирующих часто у подростковой и молодежной аудитории резко противоположное мнение о современном ученом: от несерьезного и комедийного до пугающего и потенциально опасного. Анализ многообразия образов ученого, представленных в продуктах массовой культуры, позволяет выработать стратегию и тактику формирования привлекательного образа ученого в сознании молодых людей с целью популяризации научной деятельности.

Библиографические ссылки

1. Is “Big Bang Theory” Bad for Science? // Discover. – URL: http://blogs.discovermagazine.com/sciencenotfiction/2009/02/03/is-big-bang-theory-bad-for-science/#.Wiawm9Jl_Gg (дата обращения: 03.12.17).
2. Фильм «Интерстеллар» с точки зрения науки // Популярная механика. – URL: <https://www.popmech.ru/science/51741-film-interstellar-s-tochki-zreniya-nauki/> (дата обращения: 03.12.17).
3. «Интерстеллар» с точки зрения науки // Мир фантастики. – URL: <https://www.mirf.ru/kino/interstellar-nauchny-film> (дата обращения: 03.12.17).
4. Из червоточины в гиперпространство. Теоретическая физика Кипа Торна в фильме «Интерстеллар» // Наука и техника. – URL: <https://lenta.ru/articles/2014/11/18/interstellar/> (дата обращения: 03.12.17).

R. E. Iskanderova, Student
Izhevsk State Medical Academy

IMAGE OF SCIENTIST PRESENTED IN MASS CULTURE

The article selected, reviewed and analyzed popular science and feature films, cartoons, serials, video games, the characters of which are scientists, as well as a classification of “images of modern scientists”, presented in the products of mass culture.

Keywords: mass culture; scientist’ image; formation scientist’ image in minds of youths.