

Влияние образа фэнтезийного персонажа на духовно-нравственные ценности современного человека

Гераськина Ольга Петровна

Студент

Владивостокский государственный университет экономики и сервиса, Бизнеса, информационных технологий и менеджмента, Находка, Россия

E-mail: elfy90@mail.ru

Фэнтези на сегодняшний день – одно из самых молодых и бурно развивающихся направлений в искусстве [1]. Сформировавшись примерно в середине XX века в качестве литературного жанра в творчестве таких писателей, как Джон Толкиен и Клайв Льюис, фэнтези с течением времени переросло рамки жанра и стало развиваться как в изобразительном искусстве, так и в кино, и настоящее время может считаться полноценным художественным направлением.

Но, несмотря на огромную популярность и динамичное развитие, фэнтези до сих пор не получило однозначного определения. Однако самой распространенной трактовкой слова «фэнтези» на данный момент считается такая: фэнтези – вид фантастической литературы, основанный на использовании мифологических и сказочных мотивов. Чаще всего произведения фэнтези напоминают историко-приключенческий роман, действие которого происходит в вымышленном мире, близком к реальному Средневековью, герои которого сталкиваются со сверхъестественными явлениями и существами. Зачастую фэнтези построено на основе архетипических сюжетов [2].

Являясь продолжением сказок, фэнтези прививает общечеловеческие принципы. Человеку с раннего возраста необходимы моральные ценности, которые с детства усваиваются через сказки. В сказках существует четкая граница между хорошим и плохим, черным и белым. Однако с возрастом у человека стираются грани моральных ценностей, и появляется буферная «серая» зона. В современном мире искусство, литература и кинематограф апеллируют к «серым» образам, тем самым еще больше размывая границы морали и ценностных ориентиров. Злые герои, добропорядочные злодеи: черное выставляется белым, а белое – черным. Подобный подход порождает у людей кризис веры в незыблемые ценности.

Фэнтези, в свою очередь, обладает четко дифференцированными границами добра и зла, тем самым давая людям столь необходимые жизненные ориентиры. Фэнтези, являясь продолжателем сказок, становится моральным базисом, направленным на старшее поколение. Воздействие фэнтезийного образа проявляется в том, что человек начинает перенимать черты характера и ценности персонажа, которые в силу самобытного характера фэнтези, являются в большей степени положительными.

С одной стороны, фэнтези-образ популярен и дает возможность ощутить себя в роли сверхчеловека, испытать «виртуальное могущество», с другой – фэнтези предлагает очень специфический способ ухода от действительности, попытку забыть хотя бы на время о мире, в котором мы живем.

Исходя из всего вышесказанного, нам представилось необходимым проведение исследования, выявляющего степень влияния иррационального (фэнтезийного) образа на духовно-нравственные ценности человека. В качестве объекта исследования мы

обозначили сложившиеся на протяжении XX-XXI вв. стереотипичные фэнтезийные образы персонажей. Предмет исследования – роль фэнтезийного образа в формировании моральных качеств индивидов.

В опросе приняло участие 100 человек в возрасте от 11 до 26 лет, зарегистрированных на блог-сервисе Diagu.ru социальной сети @Mail.ru. Период проведения опроса: 10.12.11 – 12.12.11.

В ходе исследования респондентам был задан вопрос: «Какой образ (персонаж) ассоциируется у вас со словом «фэнтези»? Ответы распределились следующим образом: 26% респондентов предложили вариант «эльф», 20% - «дракон», 12% - «маг», 12% - «рыцарь (воин)», 8% - «варвар», 6% - «фея», 4% - «зверочеловек», 4% - «единорог», 4% - «ангел», 2% - «пират», 2% - «гоблин».

Исходя из полученных результатов, было выяснено, что образы воина, мага, дракона и эльфа являются наиболее популярными. В соответствии с данным положением можно дать авторскую характеристику указанных образов, поясняющую причины преобладания данных фэнтези-образов над всеми остальными.

Образ рыцаря – образ защитника, аналог былинного героя, богатыря, воина, сражающегося со злом. Воин – обычный человек и его способности ограничены человеческой природой. Он преодолевает трудности лишь благодаря своим умениям, а не сверхспособностям. Благородство рыцаря делает его защитником слабых.

В отличие от рыцаря, образ мага символизирует человека, наделенного сверхъестественными способностями. Маги при своей физической слабости наделены магической силой, способной повергнуть врагов, поэтому этот образ очень популярен среди эскапистов. В отличие от воина, силы мага проистекают не из собственных способностей, а из полученного божественного дара. Этот образ решает проблемы не через кровь и пот, как рыцарь, а по мановению волшебной палочки.

Дракон – символ ультимативной конечной цели, порой даже слабодостижимой. Так как герою обычно нужно повергнуть дракона, а изначально убийство дракона считается неосуществимой задачей, то здесь проводится параллель с реальностью – осуществление неосуществимого – победа над драконом. Именно поэтому многим людям запоминается образ дракона, являющегося фантастическим существом, что только подчеркивает его нереальность. Таким образом, дракон символизирует осуществление мечты.

Образ эльфа – образ идеала. Человек всегда стремится к идеалу, и фэнтези жанр позволяет создать «идеальный идеал». Эльфы являются идеальным образом человека, так как человек считает себя несовершенным созданием, но при этом стремится к образу «совершенного человека», который бы совмещал все положительные человеческие качества и не имел отрицательных.

В целом, по данным нашего опроса, в фэнтези для людей главными являются образы мечты и идеала. Таким образом, можно сделать вывод, что популярность фэнтези-образов не уменьшится, в связи со стремлением человека обретать новые опыты познания, и, несмотря на возможные крайние степени увлеченности, влияние фэнтези на мировоззрение индивидов и формирование их моральных ценностей в общем будет носить положительный характер.

Литература

1. Кругосвет.ру: <http://www.krugosvet.ru>

Конференция «Ломоносов 2012»

2. Википедия.орг: <http://ru.wikipedia.org>