

оригинальная статья

## Восприятие виртуальной реальности старшим и младшим поколениями российских кинозрителей на примере фильма «Чебурашка»

**Бреслер Михаил Григорьевич**

Уфимский государственный нефтяной технический университет, Уфа, Россия  
<https://orcid.org/0000-0001-6985-8919>  
[bremmaster@yandex.ru](mailto:bremmaster@yandex.ru)

**Юнусов Даниил Валиевич**

Уфимский государственный нефтяной технический университет, Уфа, Россия  
<https://orcid.org/0000-0002-4264-7991>

Поступила в редакцию 21.02.2023. Принята после рецензирования 21.04.2023. Принята в печать 28.04.2023.

**Аннотация:** Актуальность статьи связана с изучением природы виртуальной реальности как части цифровой реальности информационного (цифрового) общества. Цель – выявить специфические особенности создания виртуального пространства фильма «Чебурашка» как фактора успеха проката художественного фильма. Основным методом – информационно-коммуникационный метод в его ризомной парадигме. В результате постмодернистского анализа выявлена сеть взаимосвязанных цитат, отсылок, складок, сформировавших виртуальную реальность волшебной страны. Контент-анализ комментариев и рецензий зрителей старшего поколения (от 45 лет) и качественное исследование (фокус-группа в возрасте 18–24 лет) показали, что виртуальную реальность фильма восприняли молодые люди как представители цифрового поколения, в то время как старшее поколение – как полнометражную версию мультипликационного фильма, который они смотрели в детстве. В отличие от молодых людей, практически полностью принявших фильм, более трети старшего поколения высказалось о фильме критически. Выявлена роль принятия виртуальной реальности фильма как фактор эффективности создания виртуальной коммуникации с массовым зрителем, что имеет прикладное значение при планировании детских, юношеских и семейных картин. Показано, что эффективность опоры на ностальгию по прошлому существенно снижена.

**Ключевые слова:** виртуальная реальность, кинематограф, информационное / цифровое общество, постмодернистский анализ, виртуальная коммуникация, теория поколений, фокус-группы

**Цитирование:** Бреслер М. Г., Юнусов Д. В. Восприятие виртуальной реальности старшим и младшим поколениями российских кинозрителей на примере фильма «Чебурашка». *Виртуальная коммуникация и социальные сети*. 2023. Т. 2. № 3. С. 175–182. <https://doi.org/10.21603/2782-4799-2023-2-3-175-182>

full article

## Perception of Virtual Reality by Senior vs. Junior Russian Cinema Audience: A Case Study of Cheburashka

**Mikhail G. Bresler**

Ufa State Petroleum Technological University, Ufa, Russia  
<https://orcid.org/0000-0001-6985-8919>  
[bremmaster@yandex.ru](mailto:bremmaster@yandex.ru)

**Daniil V. Yunusov**

Ufa State Petroleum Technological University, Ufa, Russia  
<https://orcid.org/0000-0002-4264-7991>

Received 21 Feb 2023. Accepted after peer review 21 Apr 2023. Accepted for publication 28 Apr 2023.

**Abstract:** Virtual reality is integral to digital society, where members interact both in real and virtual environment. Cinematography triggers virtual communication between film viewers of all ages. This phenomenon finds expression in the distribution and transformation of information in social networks. This research featured the film

Cheburashka (2023) and its virtual environment as a critical success factor. The authors used the information-communication method in its rhizome paradigm to study the virtual communication created by cinematographic means. In Postmodernism, the rhizome is a network of film episodes, quotes, and allusions. This network of interconnected references forms the virtual reality of the film. The empirical study involved a content analysis of internet comments and reviews made by middle age adults (45+) and a qualitative focus group study of young people aged 18–24. Different generations perceived the film differently. The so-called digital generation could perceive the virtual reality of the film, while the senior generation saw the movie as nothing but a full-length version of the animated film of their childhood. The middle age adults were responsible for more than a third of all the critical comments. The appeal to nostalgia failed as a cinematographic device while the ability to perceive the virtual reality turned out to be an important factor of virtual communication with the mass viewer. The research results develop the theory target audience.

**Keywords:** virtual reality, cinema, information / digital society, postmodern analysis, virtual communication, theory of generations, focus groups

**Citation:** Bresler M. G., Yunusov D. V. Perception of Virtual Reality by Senior vs. Junior Russian Cinema Audience: A Case Study of Cheburashka. *Virtual Communication and Social Networks*, 2023, 2(3): 175–182. (In Russ.) <https://doi.org/10.21603/2782-4799-2023-2-3-175-182>

## Введение

Информационное общество, становление которого происходит в настоящее время, придало новое значение понятию *виртуального бытия*, сформированному в конце XX в. Виртуальность как *недород бытия*<sup>1</sup> (определение С. С. Хоружего) становится все неотъемлемой частью цифровой сферы, воспринимаемой человеком XXI в. как часть бытия, причем часть желаемого мира. Это своего рода симулякр, но в понимании Ж. Бодрийера – субъект без объекта. В цифровой среде есть широкий набор инструментов для объективации любого объекта, созданного фантазией человека / группы людей, и потенциальная возможность стать частью фактурно-сетевой коммуникации в сетевом взаимодействии [Бреслер 2020]. Доля виртуальности объекта при этом может варьироваться по индексу виртуальности [Елхова 2021].

Коммуникация, создаваемая между виртуальным объектом и человеком / группой людей, а точнее, комплекс коммуникаций сетевого сообщества, куда входят и коммуникации объекта с некоторым индексом виртуальности, физически не отличается от коммуникации, возникающей между участниками реального взаимодействия. По мере развития технологии создания визуальной коммуникации кинематографа индекс виртуальности, т. е. восприятия мира кинематографа как нереального, снижается. Кино обретает звук, цвет, объемность изображения. В настоящее время технологии VR дают иллюзию присутствия человека в мире кинематографии.

Но по мере того, как технологии снижали виртуальность, роль виртуального росла.

Современное общество называют обществом перманентного кризиса, обществом риска [Бек 2000], побуждающим человека периодически уходить в виртуальный мир радости, спокойствия и счастья при помощи разнообразных медиа, компьютерных игр [Соколов 2015]. Однако кинематограф имеет преимущество перед другими инструментами отвлечения от реального и перехода в виртуальный мир радости. Имеет значение: 1) само событие похода в кинотеатр; 2) коллективность просмотра, синергетический эффект совместного эмоционального переживания многих людей; 3) возможность обсудить этот фильм как на специализированных сайтах, посвященных кинофильмам, так и в соцсетях.

Практически все произведения киноискусства можно посмотреть онлайн на экране смартфона или компьютера, но поход в кинотеатр – событие, помимо всего прочего, несущее признаки социального процесса и способствующее личной, коллективной и национальной идентификации [Туманов 2021]. Предполагается, что коммуникация с виртуальным объектом радует человека больше, ведь представляемый, волшебный мир гораздо притягательнее реального. Кинематограф изначально рождал виртуальную реальность, за исключением самого первого документального фильма братьев Люмьер «Прибытие поезда», воспринятого неискушенными

<sup>1</sup> Хоружий С. С. Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности. Библиотека Института Синергийной Антропологии. URL: [http://synergia-isa.ru/?page\\_id=4301#H](http://synergia-isa.ru/?page_id=4301#H) (дата обращения: 04.02.2023).

зрителями как фрагмент реальности. *Волебный мир кино* рождает виртуальную коммуникацию в образах времени и пространства-действия [Делёз 2012] преимущественно в сетевой форме. Герой фильма взаимодействует в кадре с чем-либо или кем-либо, но всегда есть и третий участник – зритель, и коммуникация приобретает сетевую форму. Именно благодаря переходу образов фильма от линейного, бинарного взаимодействия в сетевое, триадическое, рождается *магия кино*, виртуальное пространство происходящего, которое трансформируется, интерпретируется в сознании зрителя и распространяется в социальных сетях, оказывая взаимовлияние на зрителей в целом. В подтверждение нашего тезиса сошлемся на Ж. Делёза, который указывал на преобладание в кинематографе троичных образов Ч. С. Пирса [Hoopes 1991], отсылающих к самим себе через соотнесение одной вещи с другой, образующее триады образов, содержащие бесконечные множества типов образов. Это аргумент интерпретанта, 3-й по классификации Ч. С. Пирса тип образа. Согласно комментарию Ж. Деледалля к труду Ч. С. Пирса, который приводит Ж. Делёз, он «знаменует собой завершение» [Соколов 2015: 281]. Далее этот пункт рассмотрен подробнее применительно к предмету исследования.

В статье мы проводим анализ образов фильма с целью создания аргументации, подтверждающей виртуальность пространства современного кинофильма. Осознание виртуальной реальности требует когнитивных усилий, тогда как зритель воспринимает мир фильма, не детализируя свои впечатления, а ограничиваясь бинарной оценкой понравилось / не понравилось. Предмет исследования – российский семейный комедийный фильм режиссера Д. В. Дьяченко «Чебурашка». Цель – выявить причины популярности фильма как социокультурного явления 2023 г.

О фильме принято судить по объему сборов и коммерческой привлекательности<sup>2</sup>, но даже глубокий маркетинговый анализ не может объяснить интерес десятков миллионов зрителей. В обществе сложился стереотип, что наибольшее внимание зрителей привлекают блокбастеры с элементами

фантастики / истории, экшена и эротики. Семейная комедия, например относительно успешный «Один дома», не отличается большой популярностью. Хотя в мировом опыте есть примеры и других семейных комедий, получивших признание массового зрителя, это скорее исключения. К тому же зрители определяли жанр «Чебурашки» как мелодраму или драму с комическими элементами, требующую особого осмысления. А по насыщенности цитатами, отсылками, типичными *складками* постмодерна «Чебурашка» ближе к стилю артахаус, чем к семейным комедиям, выдержанным в стиле классического реализма.

Не претендуя на абсолютную глубину анализа, попытаемся раскрыть часть цитат – символов, принятых и понятых существенной частью зрителей. При этом синопсис фильма<sup>3</sup>, описывая основную канву кинопроизведения, практически расходится с его восприятием. Сюжетная линия – типичная ризома в терминологии Ж. Делёза и П.-Ф. Гваттари [Делёз, Гваттари 2010: 6–46]. Сюжет течет, сплетая и расплетая различные линии героев, уводя их в прошлое, настоящее и немного в будущее, насыщая бедностью и богатством, безумием и умилением, жестким, даже жестоким отношением персонажей друг к другу, тут же преисполняя лучами добра и света. Эпизоды различаются (*différance* в терминологии Ж. Даррида) друг от друга своим происхождением, как люди на пляже в курортном городе, что приехали из разных концов света, каждый со своей историей, и разлетятся сразу после окончания отпуска. Все эпизоды различны и нет «субъекта, управляющего *différance*» [Деррида 2007]. Все вьется в стиле постмодерна, порой даже искушенный журналист не понимает, почему люди столь дружно идут на столь необычный фильм<sup>4</sup>. Но фильм пользуется популярностью, значит природа этого художественного произведения не раскрывается лишь стереотипами, которые, по мнению продюсеров, *a priori* будут пользоваться зрительским успехом. Философия фильма видится сложнее, чем смесь старых анекдотов, популярных актеров, приятной музыки и правил «комедии положений»<sup>5</sup>. Различание здесь проходит в рекурсии знакомого

<sup>2</sup> Визуальные цитаты и отсутствие конкуренции: в чем секрет успеха фильма «Чебурашка». *Sostav*. URL: <https://www.sostav.ru/publication/sekret-uspekha-filma-cheburashka-58888.html> (дата обращения: 01.02.2023).

<sup>3</sup> Чебурашка (фильм). *Википедия*. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Чебурашка\\_\(фильм\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Чебурашка_(фильм)) (дата обращения: 29.01.2023).

<sup>4</sup> Куликов Н. Игра на ностальгии и Гармаш вместо крокодила. Чем плох «Чебурашка», бьющий рекорды новогоднего кинопроката в России. *V1.ru*. URL: <https://v1.ru/text/culture/2023/01/11/71963759/> (дата обращения: 03.02.2023).

<sup>5</sup> Клейн М. Рецензия на фильм «Чебурашка» – адаптацию творчества Эдуарда Успенского, имеющую мало общего с оригиналом. *Film.ru*. URL: <https://www.film.ru/articles/recenziya-na-film-cheburashka-adaptaciyu-tvorchestva-eduarda-uspenskogo-imeyushchuyu-malo-obshchego-s-originaлом> (дата обращения: 02.02.2023).

с детства образа на виртуальный, желаемый мир человека. Следовательно, анализ фильма не только позволяет сделать деконструкцию в стиле постмодерна, но и составить суждение о желаемом, виртуальном мире существенной части нашего общества.

### Методы и материалы

Методы выбраны исходя из гипотезы о постмодернистской природе объекта исследования и виртуальной реальности рассматриваемого предмета. Этот стиль исследований, зародившийся в 1960–1970 гг., стал отражением развития информационного общества, общества сетевой, виртуальной коммуникации, создаваемой с помощью цифровых технологий. В данном случае, исследуя содержание информации и структуру коммуникационных связей в виртуальном пространстве фильма с точки зрения ризомной парадигмы, мы применяем информационно-коммуникационный метод, а при анализе сетевого взаимодействия в реальном мире мы придерживаемся кластерной парадигмы. Виртуальное пространство ограничено своими правилами, представлениями, символами. Это своего рода кластер, но сетевое взаимодействие там не ограничено ничем, кроме фантазии авторов, трансформированной в фантазию зрителей. Именно *ризома* – форма этого фильма. С нашей точки зрения, множество эпизодов, связанных главными героями, представляют собой ветвящуюся в непредсказуемом направлении сюжетную линию, выводя то к комедии, то к трагедии, то к прямой цитате из неожиданного источника.

Авторы осознают, что данный анализ не претендует на полноту, проводя различие лишь поверхностных слоев киноповествования, которое может быть гораздо глубже, чем кажется авторам. Мы сознательно не будем касаться исторической обстановки в российском обществе 2022–2023 гг. и ее влияния на коллективное восприятие. Одной из задач в рамках исследования является доказательство виртуальности образуемого фильмом пространства и сопутствующих символических образов и символов, вместе создающих мощную виртуальную коммуникацию между фильмом и десятками миллионов кинозрителей.

Метод постмодерна дополнен социологической оптикой, в качестве инструмента которой использовано качественное исследование (фокус-группа)

с участием молодежи поколения центениалов в возрасте 18–24 лет, контент-анализ комментариев и реплик социальных сетей ВКонтакте, а также комментарии зрителей старшего поколения со специализированного сайта «Кинопоиск».

### Результаты

#### Анализ с точки зрения постмодерна

Первые кадры фильма – типичная складка с противопоставления *деревня – город*. Маленькое, наивное, но весьма разумное существо объедает несчастных, неграмотных, «темных» крестьян, почему-то говорящих по-испански и наверняка не знакомых с героем мультфильма 1970-х гг., созданного по мотивам произведений Э. Успенского. Милое существо с наивным взглядом на мир и верой в изначальную доброту и щедрость людей, умеющее ловко чистить апельсины, оказывается лицом к лицу с героями, точнее внуками и правнуками героев «The Good, the Bad and the Ugly», фильма середины 1960-х гг. режиссера С. Леоне: они готовы убить разумное существо. Они не готовы разговаривать. Не столь важно, как их зовут и на каком языке они говорят. Это и есть симулякр нашего общества, это люди, которые всю жизнь тяжело работают и дорожат каждым плодом, который удалось вырастить. Важный элемент – оружие сборщиков апельсинов. Это лопата, незначительный, но рекурсивно отраженный в следующих эпизодах образ – орудие мирного садового труда или убийства, которое герой с любовью размещает на своей стене.

Смерч из книги «Волшебник Изумрудного города»<sup>6</sup> спасает от преследования и уносит ушастое существо вместе с огромным количеством тех самых апельсинов. Авторы многочисленных рецензий нарочито разрушают виртуальную реальность фильма, указывая страны и города, где происходят действия. В эстетике постмодерна, а точнее, в эстетике 1970-х гг., смерч приносит только в Волшебную страну на дорогу из желтого кирпича, ну или на ступени улицы, наполненной оранжевыми апельсинами. Эпизод вводит зрителей в виртуальный мир, созданный на базе узнаваемых образов из фильмов, книг и спектаклей, насыщенный эстетикой 1960–1970 гг.

К тем временам отсылает грузовой мотороллер Геннадия, тележка мороженщицы, сама обстановка дома главного героя, напоминающая жилище

<sup>6</sup> Авторы знают, что серия романов про Волшебную страну написана А. М. Волковым на основе книги «Удивительный волшебник из страны Оз» Л. Ф. Баума. Но в советскую, российскую культуру образ дороги из желтого кирпича, как и некоторые другие, попали именно из произведений А. М. Волкова, а не Л. Ф. Баума.

одинокое хозяйственного мужчины, который все делает сам, не прибегая к услугам сервисных служб. Сборщики апельсинов и их вещи скорее из прошлого века, чем нынешнего. Эстетические элементы полувековой давности – декорации виртуальной реальности. О прошлом самого героя от гибели любимой жены до времени повествования неизвестно ничего, кроме фотографий на стенах.

На черно-белых фото Геннадий запечатлен вместе с Ж.-И. Кусто, неким вождем африканской страны, вертолетом. Кем он был? Журналистом, путешественником, спасателем? Если совместить его историю со зрительским опытом, то можно придумать то, что остается за кадром. И в этом предложении интерактивной игры фантазий тоже прослеживается явное влияние авторов постмодерна.

Социология его вещей, в духе Б. Латура, находившихся в идеальном порядке и разрушенная невесть откуда взявшимся существом, показывает микроапокалипсис, разрушающий привычный старый мир Героя для строительства нового. В фильме огромное количество фрагментов, так или иначе знакомых зрителям по кинофильмам «Ирония судьбы, или С легким паром!», «Чарли и шоколадная фабрика», «Три мушкетера», «Рататуй», «Инопланетянин», мультфильмам «Губка Боб квадратные штаны», «Пингвины из Мадагаскара», «Мэри Поппинс, до свидания» и др.

В виртуальном пространстве фильма персонажи живут и мучаются в молчании, нелюбви, неприкаянности. «Я не могу больше улыбаться»: нет душевных и физических сил для борьбы. Крик души героини – отражение «постмодернистского тупика» [Guattari 1996], «постмодернизма, карнавала, пошедшего не так» [Тасич 2022]. Это драма людей, что участвуют в карнавале, но не живут в нем. Героический поход «трех мушкетеров и двух мушкетерок» не закончится победой. Охранники не примут игру, они просто вызовут полицию. Эпизод, на миг выходящий за пределы виртуального пространства, но сказка еще не рассказана, виртуальная коммуникация не прерывается. В следующем эпизоде герой, как с горки, съезжает с шеи жирафа. Снова видим ризому – сеть выводит на ретроспекцию воспоминаний героя о лучших днях его жизни. Дочка – умница, жена – красавица и он любит их обоих до страшного момента гибели жены и расставания с дочерью. Внутренняя драма героя: он контингентен зрителю в его постоянном обращении к прошлому. Закрыв себе настоящее, он перечеркивает будущее.

Мысль глубокая и крайне актуальная. Не один Гена, но существенная часть общества живет представлением прекрасного прошлого.

Как отмечалось выше, это аргумент интерпретанта, в данном случае зрителя, анализ путем соотнесения одной вещи с другой, отсылающий к самому себе. Не случайно один из самых ярких образов фильма – это эпизоды воспоминаний героя, где сегодняшняя зрелая дама превращается в маленькую дочку самого счастливого вечера в прошлом. Чебурашка, который прыгает по бордюру, опять же становится той маленькой дочкой. Это аргументы самого Героя, самооправдание тому, что он делал в прошлом, как оправдание настоящего.

На фоне драмы как добрый ангел, существо, которое всех примирит и подружит. Он знает, что люди жестоки, но не теряет надежду. Маленький герой меняет жизнь людей, и даже подручный Главной Злодейки подхватит ткань, чтобы спасти мальчика и примириться с теми, кого так много и жестоко обижал. Главная Злодейка вдруг оказывается не таким уж и плохим человеком. Просто бабушкой, что балует внуку две недели в году, и после отъезда ждет следующих двух недель. Маленький Чебурашка дает шанс обитателям виртуальной Волшебной страны прийти к настоящему и открыть себе будущее.

Два с половиной часа сказки, которая хорошо кончается, два с половиной часа виртуальности, и щелчок по носу, – в эпилоге детский анекдот, разрушающий виртуальный мир Волшебной страны.

#### Анализ ответов участников фокус-группы

В начале февраля 2023 г. на одном из интервью фокус-групп, проводимых авторами в рамках изучения поколения Z, блок вопросов был посвящен восприятию фильма «Чебурашка». Всего участвовало 11 студентов уфимских университетов в возрасте 21–24 лет. Особенность данной фокус-группы состояла в том, что ее участниками были лидеры профсоюзных и общественных организаций. Эти молодые люди испытывали влияние, а следовательно, и влияли на несколько десятков человек, с которыми они работали в структурах профсоюзных и общественных организаций, а также постоянно общались с сотнями студентов – членов организаций. Этот факт придает особую ценность ответам участников, т. к. с высокой долей вероятности может быть экстраполирован на большие массы поколения Z, центениалов.

10 человек из 11 смотрели фильм и выразили свое положительное отношение к нему, о причинах которого участники высказывались разнонаправленно. 2 человека сообщили, что фильм напомнил им детство и мультипликационный сериал о Чебурашке и Крокодиле Гене. 3 респондента отметили хорошую игру актеров, участие звезд. В то же время фильм критиковали за неудовлетворительную компьютерную графику, отдельные эпизоды грубого юмора, а также за слишком «сказочный» сюжет. 5 участников отметили, что фильм доставил им большое удовольствие, вызвал сильный эмоциональный отклик, но не смогли объяснить по какой причине.

Следующий вопрос был связан с природой эмоций, чувств и ассоциаций, которые вызвал фильм. Характерным был ответ одной из участниц, Натальи: «Чебурашка разбудил те чувства, которые сейчас в большом дефиците. Дружба, любовь, радость, и в то же время целеустремленность, желание идти вперед, преодолевать трудности». Другой участник, Юрий, отметил, что почувствовал духовное очищение после этого фильма. «Герои фильма – одинокие люди. Но одиночество – это то, на что человек обрекает сам себя. Значит это состояние можно преодолеть, если постараться. Чебурашка им в помощь». В ответе на вопрос «Мультфильмы (про Чебурашку) – это реальный мир, где всего два необычных персонажа – сам Чебурашка и крокодил Гена, а художественный фильм – это реальная или сказочная история?», участники были единодушны. Для них это умная и добрая сказка.

#### Контент-анализ рецензий и комментариев старшего поколения

По замыслу создателей фильма основной аудиторией должны были стать люди в возрасте 35–40 лет и старше, выросшие на советской мультипликации и желающие передать социокультурные коды своим детям и внукам. Эта часть аудитории была более строга к кинофильму, т. к. они сравнивали его с мультипликационной серией. Для контент-анализа были выбраны развернутые комментарии в социальной сети ВКонтакте (N = 381) от пользователей 45 лет и старше, согласно возрасту, указанному на личной странице пользователя. Несмотря на то, что комментариев было гораздо больше, из выборки исключались комментарии пользователей, не указавших возраст на своей странице, и с закрытым профилем.

Контент-анализ показывает, что более половины зрителей (53 %) были довольны фильмом, чуть более трети (35 %) остались недовольны, а 11,6 % не смогли сформировать свое мнение. Более того, предполагаемая целевая аудитория находилась под влиянием многочисленных рецензий в СМИ, практически полностью пересказывая их содержание. Вероятно, побоявшись быть неоднозначно истолкованными, профессиональные журналисты делали упор на привязке развития сюжета к реальным локациям и реалистичности истории.

В положительных отзывах фильм хвалили за образный и захватывающий сюжет, а также за потрясающие визуальные эффекты и спецэффекты. Многие зрители также оценили юмор фильма и игру актеров. По их мнению, Чебурашка в полной мере соответствует оригинальному персонажу, а фильм является отличным представителем российской анимационной индустрии. В отрицательных отзывах фильм критиковали за слабую сюжетную линию и непривлекательность персонажей. Некоторые зрители посчитали, что фильм слишком предсказуем и лишен обаяния оригинального Чебурашки. Другие критиковали анимацию, утверждая, что она не дотягивает до уровня других современных фильмов. Нейтральные отзывы отражают более сбалансированный взгляд.

Примеры положительных отзывов:

##### 1. Не детский Чебурашка

*Конечно же, когда мои дети увидели рекламу данного фильма, то захотели на него пойти. Чебурашка же, любимый детский герой. И вот 2 января мы и пошли в кино. Что я могу сказать? Мне лично этот фильм показался не совсем детским. Мы пошли в кино с 7-летней и 4-летней. 4-летней, которая больше всего рвалась на него, было порой скучновато. Да и даже не уверена, что 7-летка понял всю проблематику. А ведь проблематика поднимается совсем не детская и совсем не простая. Перипетии судьбы человеческой, поступки, которые когда-то казались лучшим решением, а оказались... Не понять таких проблем в 6 лет. В общем, фильм о том, как трудно и сложно быть человеком, как сказал Чебурашка... Но для меня – взрослого человека – фильм запал в сердце. Были моменты и поулыбаться, и проследить от грусти и умиления...<sup>7</sup>*

2. Замечательный, великолепный фильм! Ходили 16-го января с мужем смотреть. Обрыдались!

<sup>7</sup> Рецензия на фильм «Чебурашка». Кинопоиск. URL: <https://www.kinopoisk.ru/user/6546400/comment/3212630> (дата обращения: 02.02.2023).

Очень трогательный фильм. И смешной местами. Очень жалко было Чебурашку, когда его предали. Очень выразительные у него эмоции (все на «лице»).

Спасибо создателям фильма ОГРОМНОЕ! Вот прямо ПОКЛОН ДО ЗЕМЛИ! За то, что наконец в России начали снимать хорошие добрые фильмы, заставляющие задуматься о настоящих человеческих ценностях. О дружбе, предательстве, любви... потерях. Дожили мы наконец до этого момента, когда в России стали сниматься прекрасные фильмы, а не ширпотреб. Мы с мужем 70-х годов рождения и помним еще время СССР, когда фильмы снимались качественные, которые теперь вошли в Золотой фонд нашего кино. «Чебурашка» настолько нам с мужем понравился, что купили билеты снова! :)<sup>8</sup>

Примеры негативных комментариев:

1. А я посмотрел, кстати, и досмотрел из принципа, хотя «наше» не смотрю уже давно. Но написали, что шедевр, и я повелся. Ну че, фильм про то, как сливать друзей (... и даже детей. Ну подумаешь, слил, но человек-то хороший в целом – он же ведь ради благой цели слил. Ну дочь слил, потому что ему плохо было. Сливал и сливал по разным причинам...

Я не знаю, но вот ведь у детей типа в подкорке-то все оседает, даже если они че не понимают. Так что думайте, уважаемые кинематографисты, че показываете, у детей в бошках итак нынче не айс...<sup>9</sup>

2. Я не понимаю, откуда такие восторги? Этот Гена так обиделся – жена погибла, переживал бедный – дочку предал, тётке оставил, потом приехал через 30 лет – любите меня, я ж вернулся. Чебурашку за порог выкинул, тот на коврике ночевал, оставил, только чтобы не уволили, предал тут же – обменял – других же методов нет, только предательство. А все кричат – какой добрый фильм. Где он добрый? Авторы даже закончить нормально не смогли – взяли песенку, которую все знают, ностальгия же!<sup>10</sup>

Как мы можем видеть, большая часть предполагаемой целевой аудитории оценила фильм в целом положительно, но не приняла условий виртуального мира Волшебной страны, куда попадает Чебурашка. Поколение X, видимо, предпочитает рекурсии прошлого различению настоящего и будущего.

## Выводы и дискуссия

Общей причиной успеха фильма стало удачное сочетание мира постмодерна, полного цитат, отсылок, считываемых символов и элементов реального мира. Авторам удалось создать виртуальную коммуникацию между повседневной жизнью зрителей и виртуальной Волшебной страной. Сам фильм устремлен в будущее. Герой преодолевает тягу к ретроспекции печальных воспоминаний прошлого, гнетущих его и заставляющих полностью закрыть себя в настоящем. Именно возможность открыться обществу и миру, выйти в будущее хотя бы на время виртуальной коммуникации с пространством Волшебной страны, привлекла зрителей. Это и есть те невысказанные, но желаемые чувства, которых сегодня не хватает. И даже последняя точка – эпилог фильма с анекдотом из младших школьных времен, вырывающий из виртуального мира в мир реальный, не уменьшает это желание.

Среди причин популярности, упоминаемых в разнообразных рецензиях, часто называют обращение к социокультурным кодам целевой аудитории, в частности к ностальгии по советскому прошлому или ностальгии по детству<sup>11</sup>, с чем мы не можем согласиться. Однако авторы испытывают определенный скепсис в эффективности воздействия на социокультурные коды в условиях информационного общества, где символы эклектичны и воспринимаются как актуальные. Кроме того, достаточно скромный успех фильмов «Чук и Гек. Большое приключение», а также иных проектов, реинкарнирующих популярные мультфильмы «Ну, погоди!», «Месть кота Леопольда» и др., показывает, что прямая апелляция к внедренным в общественное под- сознание социокультурным кодам не является гарантией зрительского внимания.

Поколение центениалов восприняло фильм как вариант виртуальной реальности, близкий поколению цифрового общества. Поколение Z не имело воспоминаний о прекрасном прошлом, и хоть они и знакомы с мультипликационным сериалом, отмечают, что герой фильма только внешне напоминает своего мульт-предшественника. В то же время более, чем треть зрителей предполагаемой целевой аудитории, т. е. поколения X, критикует фильм, отмечая

<sup>8</sup> Отзыв на фильм «Чебурашка». ВКонтakte. URL: [https://vk.com/wall-218017706\\_18?reply=349](https://vk.com/wall-218017706_18?reply=349) (дата обращения: 02.02.2023).

<sup>9</sup> Отзыв на фильм «Чебурашка». ВКонтakte. URL: [https://vk.com/wall-217999354\\_20?reply=300](https://vk.com/wall-217999354_20?reply=300) (дата обращения: 02.02.2023).

<sup>10</sup> Отзыв на фильм «Чебурашка». ВКонтakte. URL: [https://vk.com/wall-217999354\\_20?reply=237&thread=217](https://vk.com/wall-217999354_20?reply=237&thread=217) (дата обращения: 02.02.2023).

<sup>11</sup> Федорова А. Третий Чебурашка, у которого получилось: история реинкарнаций советских мультгероев. 78. URL: <https://78.ru/articles/2023-01-20/tretii-cheburashka-u-kotorogo-poluchilos-istoriya-reinkarnacii-sovetskih-multgeroev> (дата обращения: 06.02.2023).

расхождение со сложившимся у них образом. Для зрителей, родившихся в 1960–1970 гг., воспоминания о мультипликационном сериале оказались лучше нового художественного фильма. Представители поколения Z (в возрасте 18–24 лет), хотя и знакомые с мультфильмами, отмечают глубокий эмоциональный отклик на некоторые эпизоды художественного фильма. Именно это различие и можно считать причиной многочисленных критических отзывов. Далекие от цифровой среды, от символизма, свойственного цифровой эпохе, журналисты достаточно поверхностно оценили данный фильм, увидев в нем некую ностальгию по прошлым временам.

**Конфликт интересов:** Авторы заявили об отсутствии потенциальных конфликтов интересов в отношении исследования, авторства и / или публикации данной статьи.

**Conflict of interests:** The authors declared no potential conflicts of interests regarding the research, authorship, and / or publication of this article.

**Критерии авторства:** Авторы в равной степени участвовали в подготовке и написании статьи.

**Contribution:** All the authors contributed equally to the study and bear equal responsibility for information published in this article.

**Финансирование:** Статья подготовлена в рамках реализации программы стратегического академического лидерства «Новая среда жизни» программы «Приоритет-2030», проект УГНТУ «Социогуманитарное конструирование будущего: мегаполис для поколения Z (цифровой сервис-технология "Mega-Z")» на базе созданной в УГНТУ Цифровой междисциплинарной лаборатории конструирования будущего Digital Future.

**Funding:** The research was part of the strategic academic leadership programs New Living Environment (Priority 2030) and Socio-Humanitarian Design of the Future: Metropolis for Generation Z (digital service-technology Mega-Z) launched by the Digital Interdisciplinary Laboratory of Digital Future, Ufa State Petroleum Technological University.

## Литература / References

- Бек У. Общество риска. На пути к другому модерну. М.: Прогресс-Традиция, 2000. 381 с. [Beck U. *Risk society: towards a new modernity*. Moscow: Progress-Traditsiya, 2000, 381. (In Russ.)]
- Бреслер М. Г. Онтология сетевого бытия. Уфа: УГНТУ, 2020. 110 с. [Bresler M. G. *Ontology of network being*. Ufa: USPTU, 2020, 110. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/kgjebq>
- Делёз Ж. Кино. М.: АД Маргинем, 2012. 560 с. [Deleuze G. *Cinema*. Moscow: AD Marginem, 2012, 560. (In Russ.)]
- Делёз Ж., Гваттари П.-Ф. Тысяча плато: капитализм и шизофрения. Екатеринбург: У-Фактория; М.: Астрель, 2010. 560 с. [Deleuze G., Guattari P.-F. *A thousand plateaus: capitalism and schizophrenia*. Ekaterinburg: U-Faktoriya; Moscow: Astrel, 2010, 560. (In Russ.)]
- Деррида Ж. Позиции, ред. Э. Н. Сагетдинов. М.: Акад. проект, 2007. 160 с. [Derrida J. *Positions*. Moscow: Akad. proekt, 2007, 160. (In Russ.)]
- Елхова О. И. Индекс виртуальности: философское обоснование. *Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки*. 2021. Т. 21. № 3. С. 99–107. [Elkhova O. I. Virtuality index: philosophical justification. *Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta. Ser.: Gumanitarnye i sotsial'nye nauki*, 2021, 21(3): 99–107. (In Russ.)] <https://doi.org/10.37482/2687-1505-V106>
- Соколов Е. С. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх. *Логос*. 2015. Т. 25. № 1. С. 157–179. [Sokolov, E. A traitor's luck: debates on video games? *Logos*. 2015, 25(1): 157–179. (In Russ.)] <https://elibrary.ru/uhxzkt>
- Тасич В. Математика и корни постмодернистской философии. М.: Канон +, 2022. 368 с. [Tasić V. *Mathematics and the roots of postmodern thought*. Moscow: Kanon +, 2022, 368. (In Russ.)]
- Туманов А. И. Отечественный кинематограф и его значение в формировании национальной идентичности. *Наука. Культура. Общество*. 2021. Т. 27. № 3. С. 35–49. [Tumanov A. I. Role of national cinema in the formation of national identity. *Science. Culture. Society*. 2021, 27(3): 35–49. (In Russ.)] <https://doi.org/10.19181/nko.2021.27.3.4>
- Guattari P.-F. *The Guattari Reader*, ed. Genosko G. Oxford; Cambridge: Wiley-Blackwell, 1996. 336.
- Peirce on signs: writings on semiotic by Charles Sanders Peirce*, ed. Hoopes J. UNC, 1991, 294.