

УДК 159.923:377 – 053.6

МЕЛЬНИЧУК Майя Михайлівна

*кандидат психологічних наук, доцент кафедри психології
Полтавського національного педагогічного університету імені В.Г. Короленка*

НАУКОВО-ФАНТАСТИЧНІ ФІЛЬМИ І САМОПІЗНАННЯ ОСОБИСТОСТІ

У статті обґрунтовано розуміння впливу науково-фантастичних фільмів на самопізнання особистості. Показано, що ресурсний потенціал творів фантастичного кіномистецтва визначається специфікою, яка полягає в трансляції в них історій пізнання та самопізнання людини.

Ключові слова: фантастика, науково-фантастичний кінофільм, пізнання, самопізнання особистості.

Постановка проблеми. Екранні види художньої культури набули домінуючого значення в сучасному світі мистецтва, яке в силу своїх особливостей здатне впливати на духовну організацію особистості, визначати її систему цінностей і формувати світогляд.

Важливість психологічних досліджень кінематографу, а саме науково-фантастичних фільмів, полягає в тому, що вони впливають на процес соціалізації людини в сучасному інформаційно-технологічному суспільстві, в якому можна спостерігати дві важливі тенденції: по-перше, наявність мінливих технологічних нововведень, до яких особистість повинна встигати адаптуватися; по-друге, реалізація довгострокових міжнаціональних науково-дослідницьких проєктів, у здійсненні яких беруть участь декілька поколінь дослідників. Психологічні проблеми соціалізації в такому динамічному інформаційно-технологічному суспільстві пов'язані з «вибудовуванням» світоглядних та ціннісних орієнтирів особистості, серед яких найголовнішими є цінності пізнання та самопізнання особистості.

Метою статті є теоретичний аналіз процесу актуалізації самопізнання особистості під впливом науково-фантастичних кінофільмів як ресурсу соціалізації в інформаційно-технологічному суспільстві.

Завданнями статті є: 1) визначення психологічних особливостей творів наукової фантастики; 2) обґрунтування припущення про актуалізацію процесу самопізнання особистості в ході перегляду науково-фантастичних кінофільмів.

Аналіз основних досліджень та публікацій. Проблема визначення фантастичного найбільш яскраво висвітлена в мистецтвознавчому і філософському підходах. Філософ і письменник-фантаст С. Лем у своїй монографії «Фантастика і футурологія» зазначає, що фантастика як жанр літератури покликана виконувати функцію прогнозування майбутнього, конструювати і припускати розвиток соціуму в процесі інтеграції в нього нових наукових фактів і технічних винаходів [10].

У психології мистецтва вивчення фантастичного ускладнено внаслідок того, що воно є центральним як для жанру наукової фантастики, так і для жанру фентезі та містики. Дослідження цих суміжних жанрів може допомогти у визначенні специфіки психологічної особливості творів наукової фантастики.

Т.В. Черняновська виявила, що в інтересі молоді до фільмів жахів і містики відсутній пізнавальний компонент – підлітки не шукають в фільмах жахів нового знання, їм достатньо переживань. Водночас, причини, які спонукають молодих людей дивитися фільми даних категорій, ними, як правило, не усвідомлюються [27].

У дослідженні А.М. Логінової вплив жанру фентезі на сучасну молодь показує, що сучасна молодь не може прочитати «між рядків» і «за кадром» приховане бажання авторів навчити глядача чи читача відрізнити справжнє від штучного [11].

Т. Тодоров пропонує спробу визначити наукову фантастику в кіномистецтві як жанр – відмежувати його від суміжних жанрів жахів і фентезі. Серед формальних ознак він називає візуалізацію фантазії і спецефекти зйомки і монтажу. Як основні методи дослідження кінофільмів він називає ідеологічну критику, психоаналіз, фемінізм і постмодернізм. Три змістові підгрупи категорій виділяються Т. Тодоровим як основні індикатори для визначення жанру наукової фантастики в кіно: фільми про дослідження космосу; фільми про проблеми відносини науки / техніки і суспільства (реалізовані як в утопіях, так і в антиутопіях). І, нарешті, кінофільми, які демонструють перетворення людського тіла (роботи і андроїди) [24].

Дослідження жанру наукової фантастики на телебаченні виділяють її основну особливість – метафоричність, яка допомагає уникнути кордонів натуралістичного і реалістичного розуміння зображуваних подій (демонстрація альтернативних соціальних, культурних та політичних уявлень).

Е. Пармон, аналізуючи науково-фантастичні кінофільми, виділяє час як засіб для прояву нереального, фантастичного, що виступає ключовим поняттям даного жанру. Високоякісні науково-фантастичні

фільми, на його думку, містять певну концепцію (уявлення про реальність), яка проявляється на візуальному рівні, а не на рівні інших кінематографічних прийомів [19].

Фантастикою в культурі певної епохи К.Г. Фрумкін вважає зображення фактів і подій, по-перше, що не існують із точки зору пануючих у даній культурі думок. І, по-друге, суперечать закономірностям буття, відомих масовій свідомості. Він аналізує фантастику і фантастичне як особливу естетичну категорію, і фантастичне виникає з асиметрії процесів створення та інтерпретації символічних форм (символів, міфів) [34].

Інший підхід до інтерпретації фантастичного пов'язаний із проблемою трансляції іншого, з межею між «природним» і «надприродним». Причому, якщо в літературному творі ефект фантастичного досягається шляхом демонстрування персонажу двох способів пояснення зображуваних подій – «природний» і «надприродний» [12], то в кінематографі даний ефект досягається онтологічною подвійністю самого персонажа – перетворенням його на чудовисько, монстра (іншої людини – робота, прибульця тощо), а також організацією простору кінотворів як надприродного і лабіринтового [19].

Аналіз науково-фантастичних творів із точки зору «перетворення» людини в монстра досить розповсюджений у зарубіжній філософській і мистецтвознавчій літературі. Так Е. Пармон говорить про те, що твори наукової фантастики пропонують приклад «постлюдини» – монстра, який є втіленням сучасних соціальних відносин у культурі постмодерну [19]. Е. Неймон обговорює можливість симбіозу біології і техніки, людської свідомості та штучного інтелекту – кіберкультури з точки зору філософії [18]. Порушення кордону між людським тілом і тілом монстра в науково-фантастичних фільмах, на думку С. Лема, демонструє не тільки сучасне уявлення про природу людини, а й прагнення до відновлення дистанційованості Самості людини (self) від Іншого (other), і відновлення ідеального уявлення про Людину [10].

Аналіз науково-фантастичних творів із точки зору протиставлення людини і космосу теж досить популярний серед філософів і мистецтвознавців. Так основною темою фільму С. Кубрика «Космічна Одисея: 2001» виділяють тему протиставлення людини і порожнечі космічного простору; можливість еволюції людської свідомості до такого рівня, коли буде можливим усвідомити ці космічні масштаби [1]. Отже цей фільм змушує глядача замислитися над тим, як небезпечно виходити за межі наших традиційних уявлень про людське

існування. Також, на нашу думку, погляд на Людину з глибини Космосу являє собою кінофільм «Соляріс» А. Тарковського.

Багато проблем пов'язаних із взаємодією людини з технологічними та науковими досягненнями було розглянуто саме у творах жанру наукової фантастики.

Науково-фантастичну літературу як деякий «граничний» феномен культури, який синтезує особливості наукової та художньої інтерпретацій дослідницьких процесів і явищ визначає Л.Г. Новікова. Наукова фантастика формує узагальнене уявлення про науку, виражене безпосередньо в художньому образі. Уявлення про науку, які формуються в науковій фантастиці, принципово нерефлексивні по відношенню до реального змісту наукового знання. Сформовані в творах наукової фантастики образи науки дають «віяло» можливих інтерпретацій об'єктів природи і соціальної дійсності, їх взаємозв'язків і розвитку. Таким чином, здійснюється евристико-методологічний потенціал наукової фантастики в можливості вибору подальшого шляху розвитку науки [17].

Дж. Хендерсон говорить про вплив фантастичних уявлень, створених у науково-фантастичних творах, на конструювання наукового знання і суспільного розуміння науки [30].

Функція науково-фантастичної літератури, на думку С.П. Іванової, полягає в прогнозі майбутнього розвитку суспільства. У процесі сприйняття цих творів, соціальна відповідальність за майбутній розвиток суспільства перекладається на рівень індивідуальної відповідальності, таким чином, здійснюється моральна функція наукової фантастики [7].

Таким чином наукова фантастика транслює такі світоглядні позиції, які дозволяють справлятися з небезпеками швидких змін, які важко лягають на психіку людини, або з тим, що Е. Тоффлер називав «футуро-шоком», або «шоком майбутнього» [25]. Дослідження впливу наукової фантастики на людину може показати можливі шляхи взаємодії з сучасними науковими відкриттями.

Науково-фантастичні твори, на думку багатьох філософів і культурологів, транслюють міфи сучасного інформаційно-технологічного суспільства.

Д. Хапєєва вказує на те, що в сучасному суспільстві переважає готична естетика, яка на противагу естетиці Ренесансу і Просвітництва зміщує центр уваги від Людини до Дракону (Монстра). Критика раціоналізму і наукової картини світу, відмова від уявлень про абстрактний і об'єктивний час і, як наслідок, звернення до власного суб'єктивного часу – все це призвело до кризи історичних понять і

демократичної соціальної системи в цілому. У сучасному «готичному суспільстві» починають виникати нові естетичні та моральні принципи – естетика ірраціонального і ситуативна мораль [29].

Сучасний розвиток науки підірвав довіру до класичної раціональності. А наукова фантастика як транслятор нових наукових знань і відкриттів зробила свій внесок у зміну сучасного суспільного уявлення про фізичний устрій світу. Сучасна наука і громадська думка не заперечують зараз існування паралельних світів і кротячих нір – як можливих «машин часу», а значить, вигадані науковою фантастикою фантастичні феномени стали частиною дійсності. Наукову фантастику називають сучасним натурфілософським міфом, що пояснює фізичну реальність масовій свідомості [17].

На думку Н.В. Большакової, специфіка жанрів наукової фантастики і фентезі дозволяє звертатися до міфології безпосередньо – це і звернення до космогонічних мотивів, і мотив бунту проти свого Творця (клонів і роботів), а також мотив розвитку недорозвиненої цивілізації (мотив культурного героя міфології). Але міфотворчість у науковій фантастиці і фентезі різні – в науковій фантастиці автори, намагаючись пояснити фантастичне раціонально, вводять штучні поняття, породжуючи власний штучний замкнений міфологічний світ. Елементи цього світу – машина часу, паралельні простори, бластери і нуль-передавачі. У фентезі раціональних пояснень фантастичного немає – воно постулюється, і міфологічний світ в цьому жанрі на кшталт епосу і міфології давнини (як, наприклад, використання слов'янської міфології в творі «Волкодав» М. Семенової). Можна сказати, що в науковій фантастиці йдеться про ще непізнане, а в фентезі – про непізнаване («річ-у-собі», за І. Кантом). Н.В. Большакова бачить проблему «відходу» в міфологічний фантастичний світ як наслідок дезорієнтації людини в сучасному суспільстві, як можливість для розвитку її духовності [2]. Взаємозв'язок із міфологічною тематикою фільму А. Тарковського «Соляріс» Н.А. Хренов бачить у тому, що режисер дає космічне звучання біблійній притчі «Повернення блудного сина» [31].

Таким чином сучасні міфи, такі як міфи пізнання непізнаного, що транслюються в науково-фантастичних творах можуть сприяти соціалізації особистості в інформаційно-технологічному суспільстві.

Науково-фантастичні кінофільми в психології найбільш часто аналізуються з позиції різних напрямків психодинамічного підходу. Так, аналіз науково-фантастичного фільму «Космічна одіссея: 2001» з психоаналітичної позиції, він розглядається не тільки з точки зору піднятої в фільмі тематики космічної подорожі, але і з точки зору

структури кінофільму, тих подій і їхніх взаємозв'язків, які показує режисер С. Кубрик. Цей фільм, як єдине ціле і на змістовному і на структурному рівнях, відображає ідею історії вічної подорожі-повернення (як в «Одисеї» Гомера) [1].

Роль монстрів у таких фантастичних кінофільмах як «Той, що біжить по Лезу», «Зоряний шлях», «Термінатор» із позиції психоаналітичного підходу розглядається Дж. Фридманом. Він говорить про зміну ролі монстрів від руйнівників і переслідувачів до захисників і об'єктів для жартів. На протигагу інакшості (unheimlich) монстра наростає сприйняття його як близького (heimlich) [33].

Кінофільм «Людина-павук» із позиції психоаналітичної теорії розбирає Р. Післі. Він розглядає ідентифікацію зі всемогутнім героєм у всіх її проявах (бути цим супергероєм або бути антигероєм), як неусвідомлювану потребу в невразливості, закладену ще з дитинства і яка виявляється у формі «первинного нарцисизму». Інше розуміння супергероя можливе з позиції юнгіанського аналізу. Міф про американського супергероя втілює колективну фантазію про суперзахисника, який виконує функцію позбавлення загроз і порятунку в сучасному суспільстві [35].

У цілому, підхід до аналізу науково-фантастичних фільмів із позиції аналітичної психології К.Г. Юнга досить поширений. Так Дж. Кемпбелл, інтерпретуючи кінофільм «Космічна одисея: 2001» із позиції аналітичного підходу, називає його сучасним міфом, що показує «потенціал благоговіння перед невідомим». Цей фільм, з точки зору Дж. Кемпбелла, є метафорою пізнання людиною не тільки і не стільки зовнішнього світу, скільки своєї власної душі [8]. Таким чином архетипічні символи у великій кількості присутні в творах наукової фантастики і фентезі.

Кінофільм «Чужий» із позиції кляйнівського аналізу аналізують Д. Карвета і Н. Голд. Монстр-Чужий у кінофільмі символізує появу іншої дитини в сім'ї і неприйняття її з боку сіблінгів [9].

С. Жижек інтерпретує кінофільм «Матриця» з позиції лаканівського підходу психоаналізу і каже, що в ньому представлені основні антагонізми нашого постмодерністського соціального досвіду. Це антагонізми, які визначають основні онтологічні пари – реальність (те, що порушує царство принципу задоволення) і біль, свобода і система (свобода можлива тільки всередині системи, яка перешкоджає її повному розгортанню) [9].

І. Паркер зіставляє аналітичний підхід Ж. Лакана з науково-фантастичною повістю Ф. Діка «Згадати все» з позиції лінгвістичної побудови поведінки людини. Деякі з припущень, позначених у

науково-фантастичних творах, – про відносини між технологією і людством, – втілилися в сучасному постіндустріальному світі. Нові форми мови і соціальні відносини, створені в науково фантастичній літературі і кінофільмах, засновані на відмінних від загальноновизнаних точках зору, стали проявлятися в сьогоденні [9].

На його думку, тексти науково-фантастичних творів, що зачіпають інформаційні технології та віртуальні світи, заповнені психоаналітичною теорією, так як вони були створені в психоаналітичній культурі. Зміна в формі психоаналітичної бесіди, така як зростання суб'єктивності інтерпретації, стає все більш характерною для «постсучасної» (postmodern) психології. Уявлення про віртуальні світи в науково-фантастичних творах викликають нові форми суб'єктивності, структуровані відповідно до постсучасності мутації психоаналізу, які зустрічаються в роботах Лакана.

Повість Ф. Діка «Згадати все» може служити, на думку Дж. Фрідмана, ілюстрацією способу організації спогадів про минуле, яку Лакан визначав як «символічний порядок речей». Дж. Фрідман вважає, що основним для творчості Ф. Діка стало параноїдальне питання, актуальне для культури постмодерну – «В чому полягає реальність і що є реальним насправді»? У цьому науково-фантастичному творі продемонстрована неможливість існування людської свідомості тільки за принципом реальності без «символічного порядку». Дж. Фрідман бачить можливість побудови кіберпсихології і психології віртуальних світів (Інтернету, комп'ютерних ігор тощо) на основі лаканівського аналізу [33].

Таким чином наукова фантастика може впливати на підсвідоме особистості, активізуючи процес усвідомлення раніше безсвідомих мотивів та образів – тим самим розширюється межа раєфлексії особистістю самої себе. Самопізнання, таким чином, представляється тут як усвідомлення різноманітних аспектів образу «Я».

Ще один підхід до психологічного розгляду фантастики можна зустріти в Антоніо Менегетті. На його думку, фантастика, по суті, є наукою про фантазії, яка набагато могутніша розуму. Отже, при серйозному розгляді, фантастика постає наукою про основи розуму, тобто є знанням про те, що обумовлює без відома самої людини її розумну діяльність [13].

Експериментальне дослідження науково-фантастичного фільму А. Тарковського «Сталкер», проведене В.Ф. Петренко з позиції психосемантики, показало, що оцінка фільму як вдалого, гарного тощо знаходиться в прямій залежності від ступеня життєвості, близькості досліджуваному. Також у даному дослідженні проводилося

зіставлення результатів методик семантичного диференціала і особистісних конструктів, яке показало, що існує пряма залежність між оцінкою фільму і ступенем когнітивної диференціації сприйняття досліджуваним героїв фільму, тобто існує зв'язок кількості особистісних конструктів із глибиною проникнення в науково-фантастичний фільм [20].

Таким чином вплив мистецтва на зміст та структуру свідомості особистості може проявитися як на смисловому («особистісний смисл» художньої комунікації) так і на концептуальному (психосемантична структура самосвідомості) рівнях. Зміна структури та змісту свідомості в свою чергу може активізувати процес самопізнання особистості, осмислення та інтерпретацію власного «Я».

Узагальнюючи вищесказане, слід зазначити, що фантастичне містить проблему Інакшого як того, що лежить за межами людської свідомості і самого процесу пізнання, Інакшого як радикально нового і ще непізнаного. Інакше створюється як за допомогою кінематографічних спецефектів для візуалізації незвичних у повсякденному сприйнятті образів (як, наприклад, політ у просторі космосу або перехід в «паралельний» світ); так і за допомогою особливих прийомів, коли інакше можна побачити в звичному предметі або явищі.

«Розгляд інакшого» в кінематографії – це погляд, що фокусується довільно, вільний від звичок «земного», тобто людського сприйняття дійсності, це «ковзаючий» погляд, що не знає пріоритетів і цінностей [2].

Суб'єктом цього погляду мається на увазі якість Інакше (наприклад, Океан – як персонаж кінофільму «Солярис» А. Тарковського або Чорний моноліт у кінофільмі «Космічна одиссея: 2001» С. Кубрика). Глядач же, за допомогою цього «розгляду інакшого», може на деякий час ідентифікуватися з інакшим, а, значить, він може пережити ситуацію пізнання зовнішніх звичних явищ як ще непізнаних; може відчутти себе іншою, непізнаною істотою.

Виклад основного матеріалу дослідження. Для того, щоб визначити, що може бути ресурсом соціалізації в сучасному інформаційно-технологічному суспільстві, розглянемо спочатку характеристики самого інформаційно-технологічного суспільства. Е. Тоффлер у своїй роботі «Третя хвиля» говорив про виникнення так званого постіндустріального суспільства, в основі якого будуть лежати інформаційні технології та індивідуалізована трудова діяльність [25].

Сучасну точку зору на існуючу громадську організацію багато філософів визначають поняттям інформаційна культура.

«Інформаційна культура пов'язана з соціально-інтелектуальними здібностями людини і його технічними навичками» [22, с. 21]. Перші пов'язані як із аналітичними здібностями, так і зі здатністю виносити незалежне, індивідуальне судження з великого «поток» інформації в сучасному суспільстві. Технічні навички пов'язані з інтегрованістю технічних пристроїв (від телефонів до персонального комп'ютера і комп'ютерних мереж), комп'ютерних технологій і програмних продуктів у спосіб життя людини, в його професійну і соціальну діяльність.

Індивідуальність як цінність у сучасному інформаційному, постіндустріальному суспільстві присутня в такому соціальному утворенні як креативний клас [22]. Члени даного класу досить добре соціалізовані, але, водночас, є також яскравими індивідуальностями. Можливість стати членом даного класу є практично у кожної людини, яка виявляє високий рівень творчої активності в будь-якій професійній діяльності. Усвідомлення своєї інакшості може сприяти соціалізації в цьому соціальному класі, що дає змогу особистості не тільки зберегти свою індивідуальність, але і зайняти адекватну соціальну нішу в сучасному інформаційно-технологічному суспільстві. Усвідомлення своєї індивідуальності, інакшості як унікальності своїх світоглядних смислів і установок, які можуть відрізнятися від світогляду інших людей, сприяє актуалізації терпимішого, толерантнішого ставлення до Інших, що є дуже важливим фактором соціалізації в сучасному мультикультурному суспільстві. Ще одним ресурсом соціалізації особистості може служити усвідомлення відносності раціонального пізнання, яке демонструється в науково-фантастичних творах. Зайва центрованість на людській природі (антропоцентризм) в сучасному інформаційно-технологічному суспільстві може призвести до поганої адаптації людини при роботі з технічними та інформаційними технологіями, що займають все більше місця в сучасному житті. Прийняття і усвідомлення інакшої (а не звичної) точки зору про самого себе, Інших і навколишній світ сприяє зрілішій та адекватнішій адаптації в сучасному суспільстві, що характеризується наявністю великої кількості субкультур (соціальних груп різних типів), а також досить високим темпом еволюції інформаційно-технічних інновацій і громадської думки.

Як параметри, що обумовлюють специфіку впливу творів кіномистецтва на особистість, В.Р.Грязева-Добшинська визначає ігрові символічні структури, які задають характер художньої комунікації. Символічні ігрові структури мають онтологічний

характер, — це глибинні структури авторських творів мистецтва, які обумовлені способом життя, досвідом рефлексії автора [4]. Ігрова структура проявляється як інваріант смислових і образно-дійових ліній розвитку твору, який визначає, з одного боку, напрям, а з іншого, невизначеність та неоднозначність інтерпретації. Реципієнт для розуміння змісту твору змушений самостійно створювати його. «Розгорнута автором символічна ігрова структура виступає як «своєрідний атрактор», що обумовлює форму активності сприймаючого суб'єкта, тяжіння, включення в гру на рівні внутрішнього діяння-співпереживання. Автор твору, таким чином, як би пропонує ігрову площадку, на якій реципієнт може включитися в ментальну гру для пошуку авторського сенсу гри як особливого виду буття. А також — для створення і переживання свого власного буттєвого (екзистенційного) сенсу життя в контексті проблематики гри, заданої художнім твором» [4, с. 45].

Можливість такого глибинного діалогу з автором твору через включення в символічну ігрову структуру визначається, з одного боку, позицією автора: ступенем проживання й осмислення ним тієї символічної структури, яку він закладає у твір; а також формою, в якій він буде втілювати цю символічну структуру. З іншого боку, вплив символічної структури твору на суб'єкта визначається також позицією самого суб'єкта-реципієнта: ступенем внутрішньої активності особистості, а також ступенем актуальності тематики тієї символічної гри, в яку хоче пограти з ним автор твору [4].

Висновки та перспективи подальших розвідок у даному напрямку. Відповідно до поставлених завдань теоретичного дослідження, слід зазначити: 1) фантастичне містить проблему Іншого та інакшого як того, що лежить за межами людської свідомості і самого процесу пізнання, як радикально нового і непізнаного; 2) діалектична взаємодія між ірраціональним й раціональним, трансльована в науково-фантастичних творах, може актуалізувати внутрішню активність особистості у процесі визначення неоднозначних і невизначених феноменів як зовнішньої реальності — актуалізація об'єктивного пізнання навколишнього світу, так і внутрішньої реальності — актуалізація суб'єктивного пізнання самого себе — самопізнання. Освоєння цінностей пізнання та самопізнання особистості можуть сприяти ефективній соціалізації в культурі, яка орієнтується на інтенсивні зміни у сферах технологій та міжкультурних взаємодій.

Перспективами подальшої розробки проблеми можуть бути емпіричні дослідження процесу актуалізації самопізнання особистості в ході комунікації з науково-фантастичними кінофільмами. Під час відбору кінофільмів для майбутнього емпіричного дослідження ми плануємо врахування наявності певної позиції автора твору. На нашу думку саме авторська точка зору таких режисерів як С. Кубрик та А. Тарковський на створення науково-фантастичних кінофільмів є найбільш адекватною для даного дослідження.

Оптимальним контингентом досліджуваних, на нашу думку, є студенти юнацького віку за таких причин: 1) студентство – це період розвитку, що в найбільшому ступені виявляє залежність від конкретних соціально-історичних умов. Тому студенти найбільш сензитивні до змін у суспільстві, трансформацій ціннісних орієнтацій і смислоутворюючих життєвих установок; 2) студентство – початок ранньої дорослості, і соціальний статус студента характеризується наявністю досить великої внутрішньої активності особистості, яка необхідна для освоєння нової професійної і соціальної ідентичності. Актуальність тематики творів для даної вибірки може визначатися як актуальність ставлення до наукового пізнання в студентів, основною діяльністю яких є професійна освіта.

Основною специфічною якістю науково-фантастичних кінофільмів можна назвати сам феномен фантастичного, уявного, метафоричного, який включає в себе, на відміну від творів жанру фентезі, потужну раціоналістичну, пояснюючу складову. Така діалектична взаємодія між ірраціональним й раціональним, трансльована в науково-фантастичних творах, може актуалізувати внутрішню активність особистості у процесі визначення неоднозначних і невизначених феноменів як зовнішньої (об'єктивної), так і внутрішньої (суб'єктивної) реальності. У першому випадку буде актуалізуватися об'єктивне пізнання навколишнього світу, у другому – суб'єктивне пізнання самого себе – самопізнання особистості.

Іншим аспектом специфіки науково-фантастичних творів можна назвати трансляцію позиції Іншого в особливій формі. Інший в даних творах представлений не як Антагоніст, а як Непізнаний Інший (Інакший). Стратегія взаємодії з цим Іншим – пізнання, а не протиставлення і протистояння. Таке ставлення до Іншого (Інакшого) передбачає можливість діалогу та конструктивної взаємодії, а не суперництва і конфлікту. Психологічний вплив науково-фантастичних кінофільмів, таким чином, полягає в актуалізації процесів пізнання Іншого, Інакшого і самопізнання самого себе як Іншого.

Список використаних джерел

1. Аронсон О. Космическое бессознательное. Аналитика С. Кубрика / О. Аронсон. – М.: Новое литературное обозрение, 2006. – С. 213-233.
2. Большакова Н.В. Фантастика: современный миф и массовое сознание / Н.В. Большакова. – М.: МГУ им. М.В. Ломоносова, 1997. – 26 с.
3. Брейтман А.С. Базовые ценности русской культуры в их отражении киноискусством / А.С. Брейтман. – Хабаровск: Терра, 2002. – 158 с.
4. Грязева-Добшинская В.Г. Современное искусство и личность: гармонии и катастрофы / В.Г. Грязева-Добшинская. – М.: Академический проект, 2002. – 402с.
5. Дашкова Т. Фантастическое в фильмах Андрея Тарковского Солярис и Сталкер / Т. Дашкова, Б. Степанов. – М.: Новое литературное обозрение, 2006. – С. 311 – 344.
6. Зенкин С. Эффект фантастики в кино / С. Зенкин. – М.: Новое литературное обозрение, 2006. – С. 50 – 56.
7. Иванова Н.Л. Психологическая структура социальной идентичности: автореферат дис.канд.философ.наук / Н.Л. Иванова. – Ярославль, 2003. – 14 с.
8. Кэмпбелл Дж. Мифы, в которых нам жить / Дж. Кэмпбелл; пер. с англ. К.Е. Семенова. – К.: София, 2002. – 256 с.
9. Кросс-культурная психология. Исследования и применения / пер. с англ. Харьков: Изд-во Гуманитарный центр, 2007. – 256 с.
10. Лем С. Фантастика и футурология / С. Лем; пер. с пол. С.Н. Макареца под ред. В.И. Борисова. – М.: ООО «Издательство АСТ», ЗАО НЛП «Ермак», 2004. – 591 с.
11. Логинова А.М. Психологическое воздействие жанра «фэнтези» на современную молодежь / А.М. Логинова // Ежегодник Российского психологического общества: Материалы 3-го Всероссийского съезда психологов. 25-28 июня 2003 года: В 8-х т., Т. 5, – СПб.: Изд-во С. Петерб. ун-та, 2003. – С.159 – 162.
12. Мацумото Д. Психология и культура / Д. Мацумото. – СПб.: ПРАЙМ - ЕВРОЗНАК, 2002. – 416 с.
13. Менегетти А. Кино, театр, бессознательное / А. Менегетти; пер. с итал. – М.: ННБФ «Онтопсихология», 2003. – 224 с.
14. Моргун В.Ф. Личность и игра: многомерный психолого-педагогический анализ / В.Ф. Моргун // Проблемы освоения театральной педагогики в профессиональной подготовке будущего учителя. Мат-лы Всесоюзной науч.-практ. конференции / под ред. И.А. Зязюна, И.Ф. Кривоноса. – Полтава: ПГПИ имени В.Г. Короленко, 1991. – С. 246–249.
15. Моргун В.Ф. Опросник реального, желаемого и фантастического бюджетов времени человека / В.Ф. Моргун // Педагогическая диагностика. – М., 2007. – № 3. – С. 64–76.

16. Морозов В.В. Творческая активность самопознания и способы ее побуждения: автореферат дисс. канд. психол. наук / В.В. Морозов. – Екатеринбург, 2003. – 26 с.
17. Новикова Л.Г. Научная фантастика и ее роль в формировании образа науки будущего: автореферат дисс. канд. философ, наук / Л.Г. Новикова. – Минск, 1986. – 18 с.
18. Нойманн Э. Происхождение и развитие сознания / Э. Нойманн; пер с англ. – М.: Рефл.-бук, 1998. – 464 с.
19. Пармон Э.А. Роль фантазии в научном познании / Э.А. Пармон. – М.: Изд-во «Университетское», 1984. – 176 с.
20. Петренко В.Ф. Основы психосемантики / В.Ф. Петренко. – М.: Изд. МГУ, 1997. – 400 с.
21. Пузько В.И. Критерии личностного развития в процессе самопонимания / В.И. Пузько, И.Д. Федорцова. – М.: КРЕДО, 2007. – С. 106 – 107.
22. Рейман Л.Д. Информационное общество и роль коммуникаций в его становлении / Л.Д. Рейман // Вопросы философии. – 2001. – № 3. – С.3-9.
23. Самутина Н. Фантастическое кино и проблема иного / Н. Самутина – М.: Новое литературное обозрение, 2006. – С. 86 – 82.
24. Тодоров Ц. Введение в фантастическую литературу / Ц. Тодоров. – М.: Дом интеллектуальной книги, 1997. – 144 с.
25. Тоффлер Э. Третья волна / Э. Тоффлер. – М.: ООО «Издательство АСТ», 2002. – 776 с.
26. Чернышева Т.А. Фантастика и современное натурфилософское мифотворчество / Т.А. Чернышева // Художественное творчество / Т.А. Чернышева. – Л.: Коммуна, 1983. – С. 58–76.
27. Черняновская Т.В. Психологические особенности интереса молодежи к фильмам ужасов и мистики: дисс. ... канд. психол. наук / Т.В. Черняновская. – Тамбов, 2003. – 217с.
28. Цокарев З.У. Мифический смысл и социальный код / З.У. Цокарев. – СПб.: Изд-во С.-Петерб. ун-та, 2007. – 271 с.
29. Хапаева Д. Готическое общество: морфология кошмара / Д. Хапаева. – М.: Новое литературное обозрение, 2008. – 152 с.
30. Хендерсон Дж. Психологический анализ культурных установок / Дж. Хендерсон. – М.: Добросвет, 1997. – 219с.
31. Хренов Н.А. Кино: реабилитация архетипической реальности / Н.А. Хренов. – М.: Аграф, 2006. – 701 с.
32. Щедровицкий Г.П. Рефлексия и ее проблемы / Г.П. Щедровицкий. – М.: Смысл, 2001. – 123 с.
33. Фридман Дж. Конструирование иных реальностей: Истории и рассказы как теория / Дж. Фридман, Дж. Комбс. – М.: Независимая фирма «Класс», 2001. – 368 с.

34. Фрумкин К.Г. Философия и психология фантастики / К.Г. Фрумкин. – М.: УРИСС, 2004. – 237с.

35. Юнг К.Г. Архетип и символ / К.Г. Юнг. – М.: Ренессанс, 1991. – 380 с.

М.М. Мельничук

НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ФИЛЬМЫ И САМОПОЗНАНИЕ ЛИЧНОСТИ

В статье обосновано понимание воздействия научно-фантастических фильмов на самопознание личности. Показано, что ресурсный потенциал произведений искусства определяется спецификой транслируемых в них историй познания.

Ключевые слова: фантастика, научно-фантастический кинофильм, познание, самопознание личности.

М. Me'lnichuk

THE SCIENCE FICTION FILMS AND PERSON'S SELF-KNOWLEDGE

The article shows that the symbolic meaning of art promotes the formation of certain values and senses of the person causing a profound impact on the process of socialization.

The article proves the understanding of the impact of science fiction movies on consciousness of the person in the context of the socialization's resources in modern information-technological society.

It is shown that the resource potential of art is determined by the specificity of the cognitive stories that are transmitted in them.

It is shown that understanding of the fantastic in psychology related to the problem of the broadcast of unknown as radically new, that lies beyond the human mind and the process of learning.

It's determined that the study of the influence of science fiction on a person can show possible ways of interaction with modern scientific discoveries.

The modern myths, such as myths of the cognition of unknown are broadcasted in science fiction works and can promote person's socialization in the information technology society.

The science fiction can influence to person's unconscious, activating the process of awareness the previously unconscious motives and images - thereby extending the limit of person's self-conscience. Self-knowledge is thus presented here as the awareness of various aspects of the Self-image.

Keywords: fantastic, sci-fi film, knowledge, self-knowledge of personality.

Надійшла до редакції 18.04.2016 р.