

УДК 316.75

ВЛИЯНИЕ ЭСТЕТИЗАЦИИ НАСИЛИЯ В МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ НА УСТАНОВКИ ДОПУСТИМОСТИ ПРЕСТУПНОГО ПОВЕДЕНИЯ

С. П. Середа

ФКОУ ВО «Вологодский институт права и экономики
Федеральной службы исполнения наказаний» (г. Вологда)
sta-sereda2006@yandex.ru

Аннотация. Цель исследования заключается в теоретическом анализе и систематизации научных представлений о влиянии эстетизации насилия в современной массовой культуре (кинематограф, видеоигры) на формирование установок допустимости преступного поведения. Проблема рассматривается в широком философском контексте как частный случай фундаментальной антиномии этики и эстетики, восходящей к античной мысли и получившей новое звучание в теориях символического насилия и биополитики. Методологически статья опирается на анализ и теоретический синтез российских и зарубежных исследований, объединяющих философско-культурологический, социологический и психологический подходы. В явном виде формулируется авторская методологическая позиция, опирающаяся на структурно-конструктивистскую концепцию П. Бурдьё и биополитический анализ М. Фуко и Дж. Агамбена. Материалом для исследования послужили как классические труды, раскрывающие генезис проблемы, так и современные научные работы, посвященные проблемам эстетизации насилия, влиянию экранного насилия на агрессию, механизмам легитимации насилия в массовой культуре. В теоретический фундамент статьи также включены идеи Э. Фромма о биофильной и некрофильной ориентациях и Э. Дюркгейма об аномии, позволяющие углубить понимание социокультурных механизмов легитимации насилия. В ходе исследования выделены и критически осмыслены такие концептуальные узлы, как обратный мимесис, моральная нейтрализация через «серую мораль», десенситизация и анестезирование нравственного чувства, атомизация социального субъекта, а также биополитическая функция страха и медиатизированного насилия.

Ключевые слова: эстетизация насилия, массовая культура, установки допустимости, преступное поведение, этика и эстетика, социология культуры, биополитика, символическое насилие, аномия, биофилия и некрофилия, десенситизация, видеоигры, кинематограф, моральная нейтрализация.

Для цитирования: Середа, С. П. (2026). Влияние эстетизации насилия в массовой культуре на установки допустимости преступного поведения. *Respublica Literaria*. Т. 7. № 3. С. 164-178. DOI: 10.47850/RL.2026.7.3.164-178.

THE INFLUENCE OF AESTHETICIZATION OF VIOLENCE IN POPULAR CULTURE ON ATTITUDES TOWARDS THE PERMISSIBILITY OF CRIMINAL BEHAVIOR

S. P. Sereda

Federal State-Financed Educational Institution of Higher Education "Vologda Institute of Law and Economics of the Federal Penitentiary Service of Russia" (Vologda)
sta-sereda2006@yandex.ru

Abstract. The purpose of the study is to theoretically analyze and systematize scientific ideas about the influence of the aestheticization of violence in modern popular culture (cinema, video games) on the formation of attitudes towards the permissibility of criminal behavior. The problem is considered in a broad philosophical context as a special

case of the fundamental antinomy of ethics and aesthetics, which dates back to ancient thought and received a new meaning in the theories of symbolic violence and biopolitics. Methodologically, the article is based on the analysis and theoretical synthesis of Russian and foreign studies combining philosophical, cultural, sociological and psychological approaches. The author's methodological position is explicitly formulated, based on the structural-constructivist concept of P. Bourdieu and the biopolitical analysis of M. Foucault and J. Agambena. The material for the study was both classical works that reveal the genesis of the problem, as well as modern scientific research on the problems of aestheticization of violence, the influence of screen violence on aggression, and the mechanisms of legitimization of violence in popular culture. The theoretical foundation of the article also includes the ideas of E. Fromm on biophilic and necrophilic orientations and E. Durkheim on anomie, which allow to deepen the understanding of socio-cultural mechanisms of legitimization of violence. In the course of the research, such conceptual nodes as reverse mimesis, moral neutralization through "gray morality", desensitization and anesthesia of moral feeling, atomization of the social subject, as well as the biopolitical function of fear and mediatized violence are highlighted and critically interpreted.

Keywords: aestheticization of violence, mass culture, attitudes of tolerance, criminal behavior, ethics and aesthetics, sociology of culture, biopolitics, symbolic violence, anomie, biophilia and necrophilia, desensitization, video games, cinema, moral neutralization.

For citation: Sereda, S. P. (2026). The Influence of Aestheticization of Violence in Popular Culture on Attitudes towards the Permissibility of Criminal Behavior. *Respublica Literaria*. Vol. 7. No. 3. Pp. 164-178. DOI:10.47850/RL.2026.7.3.164-178.

Введение

Проблематика влияния репрезентаций насилия в продуктах массовой культуры на реальное социальное поведение индивидов сохраняет острую дискуссионность на протяжении десятилетий. В фокусе социологических исследований данная тема приобретает особое звучание, поскольку переводит вопрос из плоскости психологических эффектов медиавоздействия в более широкий контекст производства, циркуляции и интериоризации культурных смыслов, легитимирующих или, напротив, табуирующих агрессию. Современная индустрия развлечений, движимая коммерческой логикой, все чаще прибегает к эстетизации насилия, превращая его из маргинального и травматичного опыта в привлекательный, зрелищный аттракцион. Как убедительно показывают М. Х. Хаджаров и Л. В. Коптелов, современные сериалы («Слово пацана», «Эйфория») эстетизируют жестокость и романтизируют преступный путь, формируя искаженные ценности и подменяя истинную этику опасной эстетикой [Хаджаров, Коптелов, 2025, с. 12-14]. Это явление, наблюдаемое как в голливудском кинематографе, так и в многомиллионной индустрии видеоигр, требует не просто констатации наличия «вредного» контента, но детального социологического анализа механизмов, посредством которых эстетически оформленное насилие способно трансформировать нормативные барьеры и влиять на установки допустимости противоправных действий в реальной жизни.

Вместе с тем рассматриваемая проблема отнюдь не является исключительно порождением цифровой эпохи. В действительности она вписывается в одну из наиболее фундаментальных и длительных дискуссий гуманитарного знания – дискуссию о соотношении этического и эстетического начал. Напряжение между красотой формы и моральным содержанием образа осознавалось уже в античной философии. Платон в «Государстве», изгоняя поэтов из идеального полиса, впервые сформулировал тревогу, не утратившую актуальности и сегодня: эстетическое наслаждение от изображения порока и необузданных страстей способно разрушить гармоническую структуру души, подменяя

разумное начало яростным и вожделеющим. Иными словами, прекрасная форма этически ущербного содержания таит в себе особую, труднораспознаваемую опасность, поскольку отключает механизмы критического суждения [Платон, 1994, с. 410]. Аристотель, напротив, видел в трагическом искусстве не угрозу, а целительный механизм катарсиса – очищения души через сострадание и страх, который, в конечном счете, укрепляет нравственный порядок [Аристотель, 1957, с. 56]. Таким образом, уже в самих истоках европейской мысли мы обнаруживаем два полярных взгляда на эффекты эстетизированного насилия, которые в превращенной форме продолжают конкурировать в современных исследованиях медиа.

В Новое время данная антиномия получила дальнейшее развитие. Ф. Шиллер в «Письмах об эстетическом воспитании человека» настаивал на том, что именно через опыт прекрасного индивид обретает моральную свободу, соединяя чувственность и разум [Шиллер, 1957, с. 264]. В немецкой классической философии эта линия была продолжена И. Кантом, который в «Критике способности суждения», хотя и отстаивал автономию эстетического суждения, тем не менее провозгласил красоту «символом нравственно доброго», фактически закрепив внутреннюю связь между эстетикой и этикой [Кант, 1994, с. 375]. Ф. Ницше, напротив, в «Рождении трагедии» предпринял радикальную переоценку этой связи, прославляя дионисийское начало, в котором жестокость, хаос и разрушение обретают эстетическое оправдание как необходимые элементы жизненной полноты [Ницше, 1990, с. 82]. Именно в ницшеанском жесте снятия моральных запретов с эстетизированной жестокости многие современные исследователи видят философское предвосхищение нынешних стратегий коммерциализации насилия. Однако уже в XX в. этот оптимизм подвергся радикальному пересмотру. Т. Адорно, рефлекслируя над культурной индустрией и опытом мировых войн, сформулировал парадокс: после Освенцима традиционное искусство, производящее удовольствие от гармонии, становится ложным; подлинное же искусство обязано включать в себя безобразное и диссонансное, чтобы не участвовать в эстетическом приукрашивании ужаса [Адорно, 2001, с. 116]. Однако то, что в эстетической теории Адорно оставалось жестом сопротивления, в пространстве массовой культуры позднего капитализма превратилось в коммерчески эксплуатируемый прием. Как показал Ф. Джеймисон, постмодернистская логика уничтожает критическую дистанцию, замещая глубину рефлексии плоским аффектом и превращая насилие из события смысла в самоцельный перформанс [Джеймисон, 2019, с. 77].

Указанная историко-философская полемика обретает дополнительную глубину при обращении к классическому социологическому наследию. Э. Фромм, в частности, различая биофильную (жизнеутверждающую) и некрофильную (влекущую к распаду и смерти) ориентации личности, показал, что тяга к разрушительной эстетике не является биологической данностью, но формируется в ответ на отчуждение и дегуманизацию социальных отношений в условиях рыночного общества [Фромм, 2020, с. 435]. Массовое влечение к эстетизированному насилию предстает в этом свете симптомом глубокого антропологического кризиса, при котором «любовь к мертвому» вытесняет «любовь к живому». Э. Дюркгейм, со своей стороны, связывал рост деструктивных проявлений с состоянием аномии – разрушением нормативных регуляторов, которое сопровождает периоды быстрых социальных изменений и ценностного вакуума [Дюркгейм, 1994, с. 286]. Эстетизация насилия в таком случае не просто отражает аномическое состояние общества, но и активно усугубляет его, предлагая индивиду взамен утраченных коллективных смыслов эстетически привлекательный, но морально опустошенный опыт деструкции.

С учетом сказанного необходимо эксплицировать ту методологическую оптику, в рамках которой выполнено настоящее исследование. Ключевым для нас является синтез двух взаимодополняющих теоретических традиций. Первая из них – структурно-конструктивистская социология П. Бурдьё, рассматривающая культурные продукты как инструменты символического насилия, т. е. неявного навязывания индивидам категорий восприятия и оценивания, которые легитимируют существующий социальный порядок [Бурдьё, 2001, с. 38]. Применительно к нашей теме это означает, что эстетизация насилия выполняет функцию не столько прямой индоктринации, сколько встраивания агрессии в сетку привычных, само собой разумеющихся классификаций, лишая ее статуса девиации. Вторая традиция – биополитическая аналитика М. Фуко и Дж. Агамбена. М. Фуко показал, что современная власть управляет не столько через запрет, сколько через производство и регуляцию самой жизни, включая контроль над коллективным воображаемым и страхом [Фуко, 1999, с. 213]. Дж. Агамбен, развивая эту линию, ввел фигуру *homo sacer* – человека, который может быть безнаказанно убит, но не принесен в жертву, и который все чаще оказывается моделью отношения к человеку в современном биополитическом пространстве [Агамбен, 2011, с. 94]. Массированное тиражирование эстетизированного насилия, с этой точки зрения, есть технология производства именно такой «голой жизни», лишенной сакральной защиты и уязвимой для любого посягательства.

Сочетание этих подходов позволяет уйти от упрощенной линейной модели «стимул – реакция» и рассматривать эстетизацию насилия одновременно как семиотический механизм легитимации агрессии, как инструмент биополитического управления и как фактор, чье реальное воздействие всегда модулируется габитусом (системой прочных приобретенных предрасположенностей согласно П. Бурдьё) и социальным контекстом аудитории.

Цель данной статьи – систематизировать существующие теоретические подходы и выявить ключевые концептуальные узлы, описывающие связь между эстетизацией насилия в кино и видеоиграх и формированием у аудитории установок на допустимость преступного поведения.

Материалом для настоящего теоретического исследования послужили как классические труды, закладывающие фундамент дискуссии (Платон, Аристотель, И. Кант, Ф. Ницше, Ф. Шиллер, Т. Адорно, Э. Фромм, Э. Дюркгейм, П. Бурдьё, М. Фуко, Дж. Агамбен, Ф. Джеймисон), так и современные научные исследования, посвященные проблемам эстетизации насилия, влияния экранного насилия на агрессию, механизмам легитимации насилия в массовой культуре, имеющие принадлежность к различным областям научных знаний, включая философию культуры, искусствоведение, криминологию, психологию, юридические науки и, что наиболее важно, социологию культуры и коммуникативистику.

Базовым методом исследования выступает теоретический анализ, направленный на концептуальный синтез и критическую оценку выдвигаемых авторами различных научных работ положений. Особое внимание уделялось выявлению теоретических и эмпирических лакун в исследуемой области. Это позволило построить многомерное проблемное поле, в котором выделены как консенсусные зоны, так и острые дискуссионные вопросы, требующие дальнейшего эмпирического изучения в рамках социологии культуры.

Обсуждение основных результатов исследования

Анализ современных научных исследований позволяет выделить несколько ключевых теоретических моделей, объясняющих связь между эстетизацией насилия в массовой культуре и установками на допустимость преступного поведения. Данные модели не являются взаимоисключающими, а скорее описывают различные уровни и механизмы единого социокультурного процесса. В ходе их критического обсуждения были выявлены как сильные стороны, так и принципиальные ограничения существующих подходов.

Центральной для ряда авторов является идея о том, что эстетизация насилия выполняет функцию его культурной легитимации, переводя из разряда девиации в разряд нормы или даже доблести. Наиболее радикально эту позицию выражают А. Г. Некита и С. А. Маленко, утверждая, что голливудский кинематограф выступает способом «эстетизации и визуального продвижения насилия как естественных форм цивилизации» [Некита, Маленко, 2024, с. 131]. Сама форма фильма ужасов, по их мнению, нацелена на возврат индивида к докультурным, биотическим моделям поведения, разрушая сложную систему культурных запретов [Там же, с. 111]. Этот процесс подкрепляется коммерческой логикой. К. А. Тарасов приводит показательный пример, когда создатели сериала получали инструкцию, что интерес аудитории наилучшим образом поддерживается сюжетом вокруг убийства, а над героями постоянно должна висеть угроза насилия [Тарасов, 2017а, с. 113]. Насилие, таким образом, становится экономически наиболее выгодным элементом фильма, его «визитной карточкой» [Тарасов, 2017б, с. 103].

Более детально механизмы этой легитимации раскрывает Н. Н. Бурмистров, выделяя мезоуровень – сферу социокультурных норм и семиотических механизмов. По его мысли, именно здесь происходит формирование культурных образов, переводящих насилие из «недопустимого» в «героическое» или «оправданное» посредством таких инструментов, как метафоризация, историческая мифологизация и вигилантизм [Бурмистров, 2025, с. 66]. Данный тезис находит прямое эмпирическое подтверждение в контент-анализе видеоигр у В. Р. Филонова, который демонстрирует, что современные игры целенаправленно уходят от дихотомии добра и зла в «серую зону морали», где насилие оправдано уже не высокой целью, а множеством субъективных, часто эгоистических мотиваций: от мести до карьерной необходимости [Филонов, 2023, с. 380-381]. В. Д. Никишин, развивая теорию «окна Овертона», показывает, как через поэтапную трансляцию деструктивного контента в открытых, а затем в закрытых сообществах происходит нормализация насилия и его перевод в разряд «приемлемого» и «разумного» [Никишин, 2022, с. 131-148]. Г. Л. Тульчинский добавляет, что нарратив насилия в кино выступает мощным средством формирования группового сознания, причем в российском контексте нередко наблюдается оправдание своевольного насилия как властью, так и личностью, что свидетельствует о слабой оформленности гражданского самосознания [Тульчинский, 2014, с. 91-98].

Сильной стороной данного подхода является перенос акцента с индивидуальной патологии на системные свойства культуры. Однако он же порождает и главное уязвимое место. Как справедливо отмечает Е. П. Неменко, далеко не всякое эстетизированное насилие работает на легитимацию. Вводя различие аффективной и нарративной вовлеченности, она показывает, что насилие, вписанное в сложный нарратив и представленное

как «абсолютное событие» (как в сериале «Твин Пикс»), служит не для оправдания, а для проблематизации насилия, демонстрируя его иррациональный, разрушительный для самого субъекта характер [Неменко, 2020, с. 145, 147]. Таким образом, генерализирующий тезис о том, что эстетизация всегда и автоматически ведет к легитимации, оказывается эмпирически несостоятельным. Необходимо различать эстетизацию как героизацию и эстетизацию как средство создания отстранения и рефлексии. Здесь, к слову, становится очевидным глубинное родство этого современного спора с античной полемикой: если Платон предупреждал об опасности эстетической привлекательности зла, то аристотелевская линия и ее современные наследники (включая Е. П. Неменко) настаивают на возможности такого художественного преломления насилия, которое ведет не к моральной порче, а к катарсическому прояснению.

Второй крупный блок работ постулирует более или менее прямое негативное влияние эстетизированных образов насилия на поведенческие установки. Наиболее четко эту мысль формулирует К. А. Тарасов с помощью концепта «обратного мимесиса», согласно которому критическая масса экранного насилия перестает быть отражением реальности и начинает стимулировать подражание в жизни [Тарасов, 2017б, с. 102]. Эта логика воспроизводится и в более поздних, эмпирически ориентированных работах, где показано, что зрители, предпочитающие фильмы с «темной» картиной мира, значительно чаще допускают физическое насилие, готовы нанести удар первыми и извлекают из фильмов урок «овладевать искусством насилия» [Тарасов, 2017а, с. 115-116].

Сходную позицию, хотя и с меньшей методологической строгостью, занимают авторы, работающие в психолого-юридическом поле. И. В. Ботвин и К. С. Радина прямо называют компьютерные игры «стимуляторами убийства», утверждая, что подросток начинает копировать действия персонажа, с которым себя отождествляет [Ботвин, Радина, 2017, с. 178]. А. Ю. Чудаков и А. А. Утюганов также связывают потребление жестокого контента с формированием ложного представления о приемлемости, справедливости и даже героизации насилия [Чудаков, Утюганов, 2026, с. 76]. С философской стороны этот процесс описывается как «визуальный тренинг», приучающий к бессознательному принятию несправедливости и смерти [Некита, Маленко, 2024, с. 121, 123], и как механизм «анестезирования», лишаящий насилие его травматического, нравственного «жала» и делающий его пригодным для бездумного потребления [Гришин, 2015, с. 48]. О. Н. Герман и А. Ю. Особа подчеркивают, что систематическое потребление деструктивного контента (включая шок-контент, сцены насилия в аниме и видеоиграх) ведет к эстетизации зла, формированию привычки и нормализации жестокости в сознании подростков [Герман, Особа, 2024, с. 1-9]. П. С. Ключова, анализируя виртуальный вандализм, отмечает, что игровое переосмысление каноничных текстов и образов (в том числе религиозных) может постепенно разрушать нравственные барьеры и способствовать десакрализации насилия [Ключова, 2022, с. 196-202].

Основной недостаток всей этой группы работ, за исключением исследований К. А. Тарасова, – опора на умозрительную, линейную модель коммуникации («стимул – реакция»). Как точно подмечает Е. А. Предеина, вопрос о влиянии видеоигр вызывает противоречивые мнения среди экспертов [Предеина, Гурова, 2024, с. 349-355], и нельзя игнорировать исследования, демонстрирующие их позитивное влияние на когнитивные способности. Однако корреляция не доказывает каузальность: как признает К. А. Тарасов, добро и зло на экране и в душах зрителей имеют тенденцию взаимно притягиваться [Тарасов, 2017а, с. 116], т. е. подростки с уже сформированными агрессивными установками

могут просто искать соответствующий контент для их подтверждения и усиления. Кроме того, понятие «эстетизация» здесь часто редуцируется до простого наличия насилия без анализа его художественной формы. Как пишет А. А. Гришин, современная медийная культура создает парадоксальную ситуацию тотальной «анестезированной смерти» [Гришин, 2015, с. 48], но означает ли это автоматический перенос нечувствительности в сферу личного действия, остается вопросом. А. В. Федоров в своем исследовании показывает, что, несмотря на признание развлекательной функции насилия и учителями, и учениками, веселья от него не испытывает никто [Федоров, 2009, с. 167], а ведущая причина неприятия экранного насилия учителями – убежденность в том, что экранное насилие влияет на рост преступности в обществе [Там же, с. 164]. Это указывает на сложный, рефлексивный характер восприятия, не вписывающийся в модель пассивного «заражения». В. Ю. Игнаткова, обобщая данные нейронаук, подтверждает, что повторное воздействие насилия в медиа связано с ослаблением активности в областях мозга, отвечающих за регуляцию поведения, хотя и признает, что контекст (оправданность насилия) играет решающую роль [Игнаткова, 2025, с. 936-938].

Третья, наиболее социологически изоцированная группа источников, предлагает сместить фокус с вопроса «как медианасилие меняет индивида» на вопрос «каковы социальные функции самого дискурса о таком влиянии». В этом контексте эстетизация насилия предстает не столько причиной преступности, сколько мощным инструментом биополитики и социального контроля. А. Г. Некита и С. А. Маленко разворачивают широкое полотно, описывая голливудский хоррор как технологию производства бессознательно запуганной, в меру и целенаправленно агрессивной, но в основном деятельно пассивной молодежи [Некита, Маленко, 2024, с. 128]. Постоянная демонстрация угроз служит цели атомизации, разрушения социальной солидарности и навязывания эгоцентричной, примитивной модели существования [Там же, с. 125]. Общество, лишенное сложных культурных смыслов, становится более управляемым. Этот вывод полностью резонирует с фукольдской логикой: власть, производящая не столько запреты, сколько определенный тип субъективности, получает в свое распоряжение популяцию, привыкшую к перманентному страху и неспособную к коллективному сопротивлению. Точно так же идея П. Бурдьё о символическом насилии проясняет, почему этот процесс не встречает явного сопротивления: эстетическая оболочка заставляет воспринимать навязываемые модели как нечто естественное, а не как чей-то политический интерес.

Прежде чем перейти к анализу психосоциальных механизмов, необходимо более отчетливо обозначить вклад классической социологической мысли, без которого картина оставалась бы неполной. Концепция Э. Фромма о биофильной и некрофильной ориентациях личности [Фромм, 2020, с. 412-480] позволяет увидеть в массовом потреблении эстетизированного насилия не просто медийный эффект, а симптом глубокой деформации общественного характера, при которой разрушительные импульсы получают культурное одобрение и эстетическую привлекательность. Э. Дюркгейм, в свою очередь, показал, что в состоянии аномии, порожденном стремительными социальными трансформациями, разрушаются традиционные моральные скрепы, и насилие, лишенное нормативной оценки, начинает восприниматься как одна из возможных и даже эстетически оправданных форм поведения [Дюркгейм, 1994, с. 281-310]. Массовая культура в этом смысле не просто отражает аномический распад, но и активно эстетизирует его, предлагая аудитории соблазнительный образ свободы от моральных ограничений.

Работа Е. С. Соколова доводит этот подход до методологического совершенства. На основе анализа дискурса российской прессы он показывает, что тезис «игры учат убивать» является не научным выводом, а мощным социальным конструктом, «объяснительным принципом», восстанавливающим понятную картину мира в случае аномии [Соколов, 2020, с. 173-174]. Когда преступление совершает «обычный» подросток из хорошей семьи, объяснение через «совращение» видеоигрой выполняет латентную функцию переноса ответственности с преступника, его окружения и общества в целом на обезличенный, демонизированный культурный продукт [Там же, с. 177-178]. Дискурс об опасности эстетизированного насилия, таким образом, сам конструирует «цифровое поколение» как группу риска, легитимируя практики надзора и контроля. В. Д. Никишин дополняет, что деструктивные сетевые сообщества (колумбайн, маносфера, «М.К.У.») используют сетевизацию и технологию «ингамаси» для целенаправленной вербовки, причем эстетизация насилия служит первым уровнем воронки вовлечения («немыслимое» → «радикальное» → «приемлемое») [Никишин, 2022, с. 131-148].

Данный подход ценен своей рефлексивностью и позволяет избежать ловушки моральной паники. Однако выявление функций дискурса не отвечает на вопрос о том, влияет ли эстетизация насилия на установки или нет. Оно лишь показывает, что данное утверждение (о влиянии) используется определенными акторами для достижения своих целей. Более того, радикальная редукция проблемы к биополитической манипуляции, как у А. Г. Некиты и С. А. Маленко, оставляет за скобками реальные психологические механизмы и запросы аудитории. Как отмечает К. В. Киуру, эскалация жестокости на экране может быть не только «заговором элит», но и реакцией киноискусства на «технологическую перенасыщенность мира зрителей», требующих все более сильных стимулов для получения аффекта [Киуру, Линьков, 2023, с. 157, 161]. В этом смысле индустрия следует за спросом, а не только формирует его. Истина, по-видимому, лежит в признании двунаправленного процесса: культурные индустрии, извлекая прибыль, эксплуатируют антропологическую предрасположенность к переживанию «псевдо-Танатоса» [Там же, с. 159], одновременно усиливая и нормализуя ее.

Наконец, четвертый блок источников позволяет конкретизировать психосоциальные механизмы, связывающие эстетизированный образ и личностную установку. Статьи Н. К. Котовой и Ю. М. Антоняна, хотя и не посвящены напрямую медиа, дают важный теоретический фундамент. Н. К. Котова, опираясь на Э. Фромма и Э. Дюркгейма, постулирует, что «злокачественная агрессия» имеет социальную природу, а ее истоки «кроются в пороках культуры, воспитания и образа жизни человека» [Котова, 2020, с. 243]. Разрушение социальных связей и десоциализация ведут к эгоцентризму, в котором «ценность чужой личности, ее прав и даже жизни утрачивается» [Там же, с. 244]. Ю. М. Антонян, со своей стороны, указывает на ключевую роль импринтинга – усвоения образцов насилия, пережитого в детстве, в качестве стабильной, хотя и плохо осознаваемой установки [Антонян, 2020, с. 172].

Эти механизмы, несомненно, работают и при взаимодействии с медиаконтентом, однако с важной оговоркой, особенно актуальной для видеоигр. Как указывают И. В. Ботвин и К. С. Радина, отождествляя себя с персонажем, подросток сам становится главным действующим персонажем [Ботвин, Радина, 2017, с. 178]. В этом состоит фундаментальное отличие интерактивного насилия в видеоиграх от наблюдаемого в кино, на которое

не обращают внимания авторы, анализирующие только кинематограф (А. А. Гришин, К. А. Тарасов, Е. П. Неменко). Агентность игрока, совершающего насильственное действие для достижения цели и получающего за это награду в игровой механике, создает принципиально иной, более мощный с точки зрения социального научения опыт. Эстетизация здесь работает не просто на привлечение внимания, а на подкрепление паттерна «действие – результат». В этом контексте эмпирические данные Е. А. Предеиной о том, что студенты с разной степенью вовлеченности в видеоигры демонстрируют разные личностные профили [Предеина, Гурова, 2024, с. 349-355], указывают на необходимость дифференцированного подхода: эффект эстетизации насилия будет модулироваться не только содержанием, но и паттерном потребления, а также исходными чертами личности, такими как открытость опыту или нейротизм.

Таким образом, обсуждение результатов проведенного анализа выявляет сложную, многофакторную картину. Упрощенные линейные модели прямой индоктринации через «красивое» насилие, доминирующие в философской эссеистике и публицистически ориентированных юридических текстах, не выдерживают критики при столкновении с более нюансированными социологическими и искусствоведческими концепциями. В то же время полностью отрицать формирующее воздействие эстетизации, сводя все к дискурсивным играм или активности аудитории, было бы неверно. Наиболее перспективным для социологии культуры представляется синтез, в котором признается, что эстетизация является мощным инструментом семиотической легитимации насилия, чья эффективность, однако, не абсолютна и зависит от характера нарративной интеграции, типа вовлеченности аудитории и ее социально-психологических характеристик.

Выводы

Проведенное исследование позволяет сделать ряд обобщающих выводов.

Во-первых, понятие «эстетизация насилия» в научной литературе не имеет строгой операционализации и используется как термин для описания разнородных феноменов: от визуального украшения сцен жестокости до их нарративного оправдания и коммерческой эксплуатации. Для дальнейших изысканий необходимо различать по меньшей мере формально-эстетическую привлекательность, сюжетную легитимацию (героизация, вигилантизм) и гедонистическое отстранение (насилие как развлечение), поскольку их социокультурные эффекты могут быть различны.

Во-вторых, большинство проанализированных источников, особенно философско-культурологического толка, тяготеют к линейной модели прямого воздействия, что является серьезным методологическим ограничением. Перспектива социологии культуры требует учета активной роли аудитории в декодировании сообщений и контекстуального характера восприятия. Как показано на примере типологии Е. П. Неменко, идентичный эстетический прием может работать как на легитимацию, так и на делегитимацию насилия в зависимости от нарративной структуры и формируемого им типа вовлеченности (аффективной или когнитивной).

В-третьих, выявлен критический разрыв в исследовании специфики видеоигр в рамках российского научного дискурса. Большинство работ сосредоточено на кинематографе, упуская из виду фундаментальное свойство интерактивной среды – агентность пользователя,

непосредственно совершающего насильственные действия. Модели, описывающие пассивного зрителя, не могут быть автоматически экстраполированы на геймера, что требует разработки новых подходов.

В-четвертых, синтез подходов позволяет сформулировать центральную гипотезу для дальнейших эмпирических верификаций: влияние эстетизации насилия на установки допустимости преступного поведения является сложно опосредованным. Оно модулируется структурно-семиотическими характеристиками контента (нарративная или аттракционная эстетизация), типом медиа (кино или видеоигры), характеристиками аудитории (возраст, личностный профиль) и доминирующим социальным дискурсом, который может либо стигматизировать, либо, напротив, романтизировать потребление такого контента.

В-пятых, обращение к историко-философской традиции – от платоновского изгнания поэтов и аристотелевского катарсиса до кантовского «символа нравственно доброго» и ницшеанской апологии дионисийской жестокости – показывает, что современная эстетизация насилия в массовой культуре представляет собой не случайный тренд, а закономерный отрицательный и разрушительный этап развития многовековой дискуссии о границах автономии эстетического. Включение в теоретическую рамку классического социологического наследия (Э. Дюркгейм, Э. Фромм) дополнительно проясняет, что тяга к эстетизированному разрушению является не столько следствием воздействия конкретных медиапродуктов, сколько симптомом более глубоких процессов деградации нравственности, аномии и дегуманизации, характерных для позднекапиталистических обществ.

В-шестых, авторская методологическая позиция, заявленная в начале исследования и последовательно реализованная в ходе анализа, заключается в синтезе структурно-конструктивистской концепции П. Бурдьё (символическое насилие, габитус) и биополитической аналитики М. Фуко и Дж. Агамбена (производство управляемой субъективности, «голая жизнь»). Именно такой синтез, на наш взгляд, позволяет, с одной стороны, преодолеть ограниченность линейных моделей «стимул-реакция», а с другой – избежать релятивистской крайности, сводящей всю проблему к дискурсивным конструктам. Эстетизация насилия рассматривается нами как технология символического насилия, которая через эстетическую форму легитимирует и натурализует агрессию, одновременно выступая инструментом биополитического контроля – производства атомизированного, испуганного и нравственно анестезированного субъекта, утрачивающего способность к солидарному сопротивлению.

В-седьмых, автор считает необходимым подчеркнуть принципиальную недопустимость эстетизации насилия в культуре, кинематографе, медиапространстве и любых других областях. Подобные процессы, как бы они ни были художественно или коммерчески мотивированы, несут в себе скрытую, но реальную угрозу обществу: они постепенно размывают нравственные запреты, снижают эмпатию, нормализуют агрессию как способ решения конфликтов и, в конечном счете, способствуют росту преступности и общей агрессивности в обществе. Даже если прямая причинно-следственная связь между отдельным произведением и конкретным преступлением не всегда доказуема, кумулятивный эффект систематической эстетизации жестокости формирует благоприятную среду для легитимации насилия в массовом сознании. Поэтому государственная культурная политика, система образования и институты гражданского общества должны активно противодействовать романтизации насилия, поддерживая производство и распространение

контента, утверждающего жизнь, созидание и уважение к человеческому достоинству. Допущение эстетизации насилия – это путь к дегуманизации культуры, и ответственность за выбор между эстетикой и этикой лежит как на создателях контента, так и на всей системе медиарегулирования.

Список литературы / References

Агамбен, Дж. (2011). *Homo sacer. Суверенная власть и голая жизнь*. М.: Европа. 256 с.
Agamben, G. (2011). *Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life*. Moscow. 256 p. (In Russ.)

Адорно, Т. В. (2001). *Эстетическая теория*. М.: Республика. 527 с.
Adorno, T. W. (2001). *Aesthetic Theory*. Moscow. 527 p. (In Russ.)

Антонян, Ю. М. (2020). Причины насилия в семье. *Пенитенциарная наука*. Т. 14. № 2 (50). С. 167-176. DOI: 10.46741/2686-9764-2020-14-2-167-176. EDN: VQTIIW.

Antonyan, Yu. M. (2020). Causes of Domestic Violence. *Penitentiary Science*. Vol. 14. No. 2 (50). Pp. 167-176. DOI: 10.46741/2686-9764-2020-14-2-167-176. EDN: VQTIIW. (In Russ.)

Аристотель. (1957). *Поэтика*. М.: Гослитиздат. 184 с.
Aristotle. (1957). *Poetics*. Moscow. 184 p. (In Russ.)

Ботвин, И. В., Радина, К. С. (2017). Интернет-зависимость как фактор преступного поведения несовершеннолетних. *Вестник Барнаульского юридического института МВД России*. № 1 (32). С. 177-179. EDN: ZCRAPF.

Botvin, I. V., Radina, K. S. (2017). Internet Addiction as a Factor of Criminal Behavior of minors. *Bulletin of the Barnaul Law Institute of the Ministry of Internal Affairs of Russia*. No. 1 (32). Pp. 177-179. EDN: ZCRAPF. (In Russ.)

Бурдьё, П. (2001). *Практический смысл*. СПб.: Алетейя. 562 с.
Bourdieu P. (2001). *The Logic of Practice*. St. Petersburg. 562 p. (In Russ.)

Бурмистров, Н. Н. (2025). Проблема легитимации насилия: социокультурный и исторический аспекты. *Вестник Южно-Российского государственного технического университета (НПИ). Серия: Социально-экономические науки*. Т. 18. № 1. С. 62-70. DOI: 10.17213/2075-2067-2025-1-62-70. EDN: SLNQCR.

Burmistrov, N. N. (2025). The Problem of Legitimization of Violence: Socio-cultural and Historical Aspects. *Bulletin of the South Russian State Technical University (NPI). Series: Socio-economic Sciences*. Vol. 18. No. 1. Pp. 62-70. DOI: 10.17213/2075-2067-2025-1-62-70. EDN: SLNQCR (In Russ.)

Герман, О. Н., Особа, А. Ю. (2024). Влияние виртуального деструктивного контента на социализацию подростков. *Организация работы с молодежью*. № 1. С. 1-9. EDN: DILKBC.

German, O. N., Osoba, A. Yu. (2024). The Influence of Virtual Destructive Content on the Socialization of Adolescents. *Organization of Work with Youth*. No. 1. Pp. 1-9. EDN: DILKBC. (In Russ.)

Гришин, А. А. (2015). Эстетизация ужаса в современной медийной культуре. *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*. № 6-1 (56). С. 46-48.

Grishin, A. A. (2015). Aestheticization of Horror in Modern Media Culture. *Historical, Philosophical, Political and Legal Sciences, Cultural Studies and Art Criticism. Questions of Theory and Practice*. No. 6-1 (56). Pp. 46-48. EDN: TRLFMZ. (In Russ.)

Джеймисон, Ф. (2019). *Постмодернизм, или Культурная логика позднего капитализма*. М.: Изд-во Института Гайдара. 808 с.

Jameson, F. (2019). *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Moscow. 808 p. (In Russ.)

Дюркгейм, Э. (1994). *Самоубийство: Социологический этюд*. М.: Мысль. 399 с.

Durkheim, E. (1994). *Suicide: A Study in Sociology*. Moscow. 399 p. (In Russ.)

Игнаткова, В. Ю. (2025). Жестокость в кинематографе: между вредом и культурным смыслом. *Казанская наука*. № 12. С. 936-938. EDN: DILKBC.

Ignatkova, V. Yu. (2025). Cruelty in Cinema: Between Harm and Cultural Meaning. *Kazan Science*. No. 12. Pp. 936-938. EDN: DILKBC. (In Russ.)

Кант, И. (1994). *Критика способности суждения*. М.: Искусство. 367 с.

Kant, I. (1994). *Critique of Judgment*. Moscow. 367 p. (In Russ.)

Киуру, К. В., Линьков, С. В. (2023). Эстетизация жестокости в кинематографе: аффекты и эффекты. *Динамика медиасистем*. Т. 3. № 1. С. 156-163. EDN: UKOAF0.

Kiuru, K. V., Linkov, S. V. (2023). Aestheticization of Cruelty in Cinema: Affects and Effects. *Dynamics of Media Systems*. Vol. 3. No. 1. Pp. 156-163. EDN: UKOAF0. (In Russ.)

Клюсова, П. С. (2022). Виртуальный вандализм: религиозный аспект. *Теологическое образование в условиях цифровизации: вызовы, смыслы, практики*: Сб. материалов регионального этапа V Всероссийской научно-практической конференции. Под науч. ред. Н. А. Дьячковой. Екатеринбург. С. 196-202. EDN: NLICRU.

Klyusova, P. S. (2022). Virtual vandalism: religious aspect. In Dyachkova, N. A. (ed.). *Theological education in the Context of Digitalization: Challenges, Meanings, Practices*. Collection of Materials of the Regional Stage of the V All-Russian Scientific and Practical Conference. Yekaterinburg. Pp. 196-202. EDN: NLICRU. (In Russ.)

Котова, Н. К. (2020). Проблема насилия в современном обществе. *Вестник Института законодательства и правовой информации Республики Казахстан*. № 1 (59). С. 241-247. EDN: AMWXWR.

Kotova, N. K. (2020). The Problem of Violence in Modern Society. *Bulletin of the Institute of Legislation and Legal Information of the Republic of Kazakhstan*. No. 1 (59). Pp. 241-247. EDN: AMWXWR. (In Russ.)

Некита, А. Г., Маленко, С. А. (2024). Визуальная милитаризация бытия: голливудские стратегии эстетизации насилия. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований*. № 1 (6). С. 85-133. DOI: 10.34680/EISCRT-2024-1(6)-85-133. EDN: HDQLOM.

Nekita, A. G., Malenko, S. A. (2024). Visual Militarization of Being: Hollywood Strategies for Aestheticizing Violence. *Impression Industries. Technologies of Socio-Cultural Research*. No. 1 (6). Pp. 85-133. DOI: 10.34680/EISCRT-2024-1(6)-85-133. EDN: HDQLOM. (In Russ.)

Неменко, Е. П. (2020). Насилие как абсолютное событие в структуре повседневности (на примере телесериала «Твин Пикс»). *Дискурс-Пи*. Т. 17. № 2 (39). С. 142-148. DOI: 10.24411/1817-9568-2020-10209. EDN: GNQEBM.

Nemenko, E. P. (2020). Violence as an Absolute Event in the Structure of Everyday Life (on the Example of the TV series “Twin Peaks”). *Discourse-Pi*. Vol. 17. No. 2 (39). Pp. 142-148. DOI: 10.24411/1817-9568-2020-10209. EDN: GNQEBM. (In Russ.)

Никишин, В. Д. (2022). Вредоносная информация в интернет-медиа: «окно Овертона» и взаимосвязь деструктивных сетевых течений. *Lex Russica*. Т. 75. № 11. С. 131-148. DOI: 10.17803/1729-5920.2022.192.11.131-148. EDN: AMWDXP.

Nikishin, V. D. (2022). Malicious Information in the Internet Media: The “Overton window” and the Interrelation of Destructive Network Currents. *Lex Russica*. Vol. 75. No. 11. Pp. 131-148. DOI: 10.17803/1729-5920.2022.192.11.131-148. EDN: AMWDXP. (In Russ.)

Ницше, Ф. (1990). Рождение трагедии из духа музыки. *Ницше Ф. Сочинения*: в 2-х т. Т. 1. М.: Мысль. С. 57-157.

Nietzsche, F. (1990). The Birth of Tragedy. In *Nietzsche F. Works*. In 2 vols. Vol. 1. Moscow. Pp. 57-157. (In Russ.)

Платон. (1994). Государство. *Платон. Собрание сочинений*: в 4-х т. Т. 3. М.: Мысль. С. 79-420.

Plato. (1994). The Republic. In *Plato. Collected Works*. In 4 vols. Vol. 3. Moscow. Pp. 79-420. (In Russ.)

Предеина, Е. А., Гурова, О. А. (2024). Личностные особенности студентов с разной вовлеченностью в видеоигры. *Человеческий фактор: Социальный психолог*. № 3 (51). С. 349-355. EDN: IKEOAP.

Predeina, E. A., Gurova, O. A. (2024). Personal Characteristics of Students with Different Involvement in Video Games. *Human Factor: Social Psychologist*. No. 3 (51). Pp. 349-355. EDN: IKEOAP. (In Russ.)

Соколов, Е. С. (2020). Игры, которые нас убивают: видеоигры и насилие в дискурсе российской печатной прессы. *Социология власти*. Т. 32. № 3. С. 165-188. DOI: 10.22394/2074-0492-2020-3-165-188. EDN: GMFQXD.

Sokolov, E. S. (2020). The Games that Kill us: Video Games and Violence in the Discourse of the Russian Print Press. *Sociology of Power*. Vol. 32. No. 3. Pp. 165-188. DOI: 10.22394/2074-0492-2020-3-165-188. EDN: GMFQXD. (In Russ.)

Тарасов, К. А. (2017a). Насилие в кино: латентное воздействие. *ПОИСК: Политика. Обществоведение. Искусство. Социология. Культура*. № 1 (60). С. 107-118. EDN: ZEIBGZ.

Tarasov, K. A. (2017a). Violence in Cinema: Latent Impact. *SEARCH: Politics. Social Studies. Art. Sociology. Culture*. No. 1 (60). Pp. 107-118. EDN: ZEIBGZ. (In Russ.)

Тарасов, К. А. (2017b). Дисфункциональное воздействие насилия в кино и проблема его социального регулирования. *Коммуникология*. Т. 5. № 3. С. 102-111. DOI: 10.21453/2311-3065-2017-5-3-102-111. EDN: YUEJHF.

Tarasov, K. A. (2017b). The Dysfunctional Impact of Violence in Cinema and the Problem of its Social Regulation. *Kommunikologiya*. Vol. 5. No. 3. Pp. 102-111. DOI: 10.21453/2311-3065-2017-5-3-102-111. EDN: YUEJHF. (In Russ.)

Тульчинский, Г. Л. (2014). Кинонарратив насилия в формировании гражданской идентичности. *Наука телевидения*. № 11. С. 91-98. EDN: YITEWR.

Tulchinsky, G. L. (2014). The Narrative of Violence in Cinema and Civil National Identity. *Science of Television*. No. 11. Pp. 91-98. EDN: YITEWR. (In Russ.)

Федоров, А. В. (2009). Отношение школьных учителей к проблеме насилия на экране. *Мир образования – образование в мире*. № 1 (33). С. 162-175. EDN: KAQCUB.

Fedorov, A. V. (2009). The Attitude of School Teachers to the Problem of Violence on the Screen. *The World of Education – Education in the World*. No. 1 (33). Pp. 162-175. EDN: KAQCUB. (In Russ.)

Филонов, В. Р. (2023). Антропология насилия в контексте эстетики видеоигр. *Державинский форум*. Т. 7. № 3 (27). С. 376-384. EDN: ACCFIX.

Filonov, V. R. (2023). The Anthropology of Violence in the Context of Aesthetics of Video Games. *Derzhavinsky Forum*. Vol. 7. No. 3 (27). Pp. 376-384. EDN: ACCFIX. (In Russ.)

Фромм, Э. (2020). *Анатомия человеческой деструктивности*. М.: АСТ. 736 с.

Fromm, E. (2020). *The Anatomy of Human Destructiveness*. Moscow. 736 p. (In Russ.)

Фуко, М. (1999). *Надзирать и наказывать: Рождение тюрьмы*. М.: Изд-во «Ad Marginem». 480 с.

Foucault, M. (1999). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Moscow. 480 p. (In Russ.)

Хаджаров, М. Х., Коптелов, Л. В. (2025). Влияние персонажей подростковых сериалов и фильмов на формирование мировоззрения молодежи. *Аллея науки*. Т. 1. № 11 (110). С. 39-49. EDN: DVKUNL.

Khadzharov, M. Kh., Koptelov, L. V. (2025). The Influence of Characters in Teen TV Series and Films on the Formation of the Worldview of Youth. *Alley of Science*. Vol. 1. No. 11 (110). Pp. 39-49. EDN: DVKUNL. (In Russ.)

Чудаков, А. Ю., Утюганов, А. А. (2026). Психологические корни школьного насилия и анализ причин террористических актов, совершаемых учащимися российских школ. *Российский военно-психологический журнал*. № 1 (11). С. 71-84. DOI: 10.25629/RMPJ.2026.01.06. EDN: VPCYCW.

Chudakov, A. Yu., Utyuganov, A. A. (2026). The Psychological Roots of School Violence and the Analysis of the Causes of Terrorist acts Committed by Students of Russian schools. *Russian Military Psychological Journal*. No. 1 (11). Pp. 71-84. DOI: 10.25629/RMPJ.2026.01.06. EDN: VPCYCW. (In Russ.)

Шиллер, Ф. (1957). Письма об эстетическом воспитании человека. *Шиллер Ф. Собрание сочинений*: в 7 т. Т. 6. М.: Гослитиздат. С. 251-358.

Schiller, F. (1957). Letters on the Aesthetic Education of Man. In *Schiller F. Collected Works*. In 7 vols. Vol. 6. Moscow. Pp. 251-358. (In Russ.)

Сведения об авторе / Information about the author

Середа Станислав Петрович – кандидат юридических наук, доцент кафедры уголовного права и криминологии юридического факультета ФКОУ ВО «Вологодский институт права и экономики Федеральной службы исполнения наказаний», г. Вологда, ул. Щетинина 2, e-mail: sta-sereda2006@yandex.ru, <http://orcid.org/0009-0005-0718-963X>.

Статья поступила в редакцию: 04.07.2026

После доработки: 20.08.2026

Принята к публикации: 27.08.2026

Sereda Stanislav – Candidate of Juridical Sciences, Associate Professor at the Department of Criminal Law and Criminology, Faculty of Law, Federal State-Financed Educational Institution of Higher Education “Vologda Institute of Law and Economics of the Federal Penitentiary Service of Russia”, Vologda, 2 Shchetinina Str., e-mail: sta-sereda2006@yandex.ru, <http://orcid.org/0009-0005-0718-963X>.

The paper was submitted: 04.07.2026

Received after reworking: 20.08.2026

Accepted for publication: 27.08.2026