

Препринт: Федоров А.В. «Спарта» как дайджест проблем школьной жизни, представленной в мировом кинематографе // *Медиаобразование*. 2019. № 1.

«Спарта» как дайджест проблем школьной жизни, представленной в мировом кинематографе

А.В. Федоров

*доктор педагогических наук, профессор,
Ростовский государственный экономический университет,
344002, Россия, г. Ростов-на-Дону, ул. Б. Садовая, 69,
1954alex@mail.ru*

Аннотация. В ходе герменевтического анализа аудиовизуального медиатекста автор статьи пришел к следующим выводам:

- сюжет сериала «Спарта» универсален и мог бы происходить в любой стране мира, откуда рифма между виртуальным пространством игры без правил и таким же лишенным правил и гуманистической морали социокультурным, политическим и идеологическим контекстом произведения; что подчеркивается звукозрительным рядом, создающим тревожную и мрачную атмосферу;

- «Спарта» – дайджест проблем школьной жизни, представленной в отечественном и мировом кинематографе, его появление подготовлено десятками фильмов, где в той или иной степени затрагивались самые болезненные стороны школьной, а, следовательно, и человеческой жизни;

- авторская концепция «Спарты» намного шире простой констатации негативного влияния домашнего насилия, буллинга и жестоких компьютерных игр на учащихся: в центре сюжета – своего рода неонацист, вообразивший себя сверхчеловеком, имеющим право уничтожать слабых и создавать элиту безжалостных особей, которые должны править миром; за его спиной – «сильные мира сего», готовые на все, ради получения прибыли и власти.

Ключевые слова: сериал, фильм, Спарта, школьная тема, школьник, ученик, компьютерная игра, кинематограф, медиатекст,

* Исследование выполнено за счет финансовых средств гранта Российского научного фонда (РНФ, проект № 17-18-01001) в Ростовском государственном экономическом университете. Тема проекта: «Школа и вуз в зеркале советских, российских и западных аудиовизуальных медиатекстов». Руководитель проекта А.В. Федоров.

"Sparta" as a digest of the problems of school life, presented in the world cinematography *

Prof. Dr. Alexander Fedorov,
Rostov State University of Economics,
B. Sadovaya, 69, Rostov on Don, 347902, Russia
E-mail: 1954alex@mail.ru

Abstract. During the hermeneutic analysis of audiovisual media texts, the author of the article came to the following conclusions:

- the plot of the series *Sparta* is universal and could occur in any country of the world, hence the rhyme between the virtual space of the game without rules and the sociocultural, political and ideological context of the film that is so devoid of rules and humanistic morals; which is emphasized by a sound-visual image, creating an alarming and gloomy atmosphere;

- *Sparta* is real digest of the problems of school life, presented in the world cinema, its appearance was prepared by dozens of films, where was present the most painful aspects of the school and, consequently, of human life;

- the author's concept of *Sparta* is much broader than the simple statement of the negative impact of domestic violence, bullying and violent computer games on children: in the center of the plot - a neo-Nazi character who imagined himself a superman who has the right to destroy the weak and create an elite of ruthless individuals who must rule the world; behind him - "the powerful of this world", ready for anything, for the sake of profit and power.

Keywords: film, Sparta, school topic, student, media text, video game, cinema,

* This research was funded by the grant of the Russian Science Foundation (RSF, project No. 17-18-01001) at the Rostov State University of Economics. Project theme: "School and university in the mirror of Soviet, Russian and Western audiovisual media texts". Head of the project is professor A.V. Fedorov.

Введение

В данной статье мы обращаемся к герменевтическому анализу сериала «Спарта» (Россия, 2015), рассматривая его как своего рода дайджест проблем школьной жизни, представленной в отечественном и мировом кинематографе. Как и в предыдущих наших работах (Fedorov, 2017; Fedorov & Huston, 2017; Fedorov & Levitskaya, 2017; 2018; Fedorov, Levitskaya et al., 2017; 2018), мы опирались на технологии, разработанные К. Бэээлгэт (Bazalgette, 1995), А. Силверблэтом (Silverblatt, 2001), В. Дж. Поттером (Potter, 2001) и У. Эко (Эко, 1998; 2005).

Материалы и методы *Materials and methods*

В качестве материала исследования выступает аудиовизуальный медиатекст на школьную тему – сериал «Спарта» (2015); основной метод – герменевтический анализ, включая идеологический, идентификационный, иконографический, сюжетный анализ, анализ характеров персонажей и др. (Bazalgette, 1995; Silverblatt, 2001: 80-81; Potter, 2001; Эко, 2005); мы также проанализировали статьи медиакритиков, связанные с этим фильмом (Иванов, 2018; Ильченко, 2018; Карпова, 2018; Кузьмина, 2018; Митрофанов, 2018; Нарушевич, 2018; Никитин, 2018; Парфененков, 2018; Сычев, 2018; Токмашева, 2018 и др.).

Дискуссия

Сюжет сериала «Спарта», увы, *«имеет много болезненных соприкосновений с действительностью. Помните скандалы с педофилией в престижной московской школе, с избиением учителей в сибирской? Ну и конечно, крайне опасное явление – власть гаджетов и компьютерных игр над школьниками, приводящая к болезненной зависимости и даже к тому, что дети-игроманы убивали своих родителей, отобравших смартфон?»* (Никитин, 2018). При этом никоим образом нельзя утверждать, что эти проблемы – исключительно российские, скорее, речь идет о вполне типичных ситуациях современного мира (Arriaga, 2011; Bartholow et al., 2006; Carnagey et al., 2007; Freedman, 2002; Keegan, 2002).

Сериал «Спарта» был готов еще в конце 2015 года, однако, по неизвестным причинам вышел на Первом канале только в июле 2018 года, причем ближе к полуночи и с возрастным рейтингом 18+, и здесь, наверное, прав Б. Никитин, утверждая, что это не самый лучший выход на целевую аудиторию, *«ведь «Спарта» о школе, и тут тот случай, когда сериал в первую очередь должны смотреть именно школьники старших классов. Странная политика: какую-то мерзкую пошлятину подчас гонят в прайм-тайм, а что-то стоящее боязливо укладывают за полночь»* (Никитин, 2018). Разумеется, пуритане тут же могут упрекнуть Б. Никитина, что он в своем суждении вынес за скобки показанные в сериале сцен насилия и секса, однако, справедливости ради, стоит отметить, что поздняя трансляция «Спарты» по телевидению была тут же нивелирована её всеобщей интернет-доступностью.

Любопытно, что ведущие российские кинокритики, обычно охотно откликающиеся на любые более-менее заметные ленты, на сей раз практически проигнорировали «Спарту», предоставив возможность писать о ней неименитым журналистам, преимущественно молодым. И те, как знатоки современной виртуальной реальности, тут же поспешили обвинить в технической отсталости этот сериал, построенный на стыке детективной истории расследования гибели школьной учительницы и эпизодов агрессивной компьютерной игры, которой увлечены учащиеся 11-го класса:

«У «Спарты» отвратительная дешевая графика, нет сюжета, цели и логики, нет какой-либо новизны и «высокотехнологичности», геймдевы в сериале изображены 30-40-летними бизнесменами в костюмах, а создателям вовсе не знаком термин «игры-сервиса», на что проект, собственно, и претендует» (Парфененков, 2018).

«Компьютерная игра, которой посвящена заключительная часть каждой серии, выглядит пока самым слабым звеном этого в целом небезынтересного сериала. Слишком бросается в глаза ее не самого высокого уровня графика, отстающая от уже известных зрителям высокобюджетных кинообразцов подобного типа и реальных видеоигр» (Токмашева, 2018).

Более того, некоторым противникам сериала увлеченность персонажей-подростков компьютерной игрой, где нет правил, и всё разрешено, позволило сделать, на мой взгляд, весьма упрощенный вывод, что *«Спарта» – наглядный пример того, как создатели пытались действовать по совести, но в итоге все равно прогнулись под прессом позиции канала и его ключевой аудитории. Сериал хочет указать на действительно важные и актуальные темы, однако тут же сводит на нет все свои усилия, выбирая легкую дорожку «плохих видеоигр» вместо упора на реальные проблемы домашнего насилия и школьной травли. Причем шоу делает это без какого-либо разбирательства или заинтересованности в самом предмете – руководствуясь лишь самыми поверхностными знаниями и, опять же, негативным мнением общественности. Вот и получилась пропаганда о вреде игр, не несущая какой-либо ценности, но в очередной раз кормящая зрителей ложным представлением о главном развлечении XXI века» (Парфененков, 2018).*

Конечно, *«в определенном смысле можно утверждать, что Егор Баранов предьявляет счет тому самому миру компьютерных забав, который нынче превратился в мощную индустрию и формирует вполне конкретную психологическую зависимость, деформирующую личность любого геймера – независимо от возраста, пола, национальности и образования. Честно говоря, жутковато наблюдать за тем, как целый класс ярких личностей превращается в манипулируемую секту» (Ильченко, 2018).* Кроме того, вслед за известными советскими и постсоветскими фильмами о школе (из которых самый яркий пример «Чучело» Р. Быкова) в «Спарте» затрагивается проблема коллективной травли, которая сегодня все чаще сопровождается интернет-буллингом: *«все может начаться с одного комментария и затем обрасти такими подробностями, что даже взрослого человека способны вывести из себя. Остановить в один момент коллективную травлю порой представляется невозможным, что и приводит к негативным последствиям» (Нарушевич, 2018).*

Однако концепция авторов сериала намного шире простой констатации негативного влияния буллинга и жестоких компьютерных игр на подростков: в центре сюжета – современный *«Верховенский или Раскольников, он убеждённый евгеник, социальный дарвинист: слабых и больных надо уничтожать, только сильные право имеют, только им всё позволено. И заразил этим соучеников. Когда учительница поняла, что с классом происходит что-то страшное, и начала бороться, её затравили и фактически убили. В сериале показано, как незаметно хорошие вроде ребята превращаются в садистов. И всё потому, что нашёлся фюрер, который принёс им новую игру и увлёк своими «теориями» (Никитин, 2018).* А за спиной этого школьного «фюрера» стоят бизнесмены, готовые на все, ради получения прибыли. По фильму жестокая виртуальная игра встроена в школьную программу, и *«вполне возможно, что её включили в образовательный процесс в рамках курса информатики, чтобы в будущем управлять сознанием подростков – людей жестоких, увлекающихся, непредсказуемых, эмоциональных и готовых пойти на всё, ради достижения своей цели» (Иванов, 2018).*

Результаты исследования

Герменевтический анализ медиатекста

Место действия, исторический, культурный, политический, идеологический контекст. Особенности исторического периода создания медиатекста, условия рынка, способствующие замыслу, процессу создания медиатекста, степень влияния событий того времени на медиатекст.

Место действия «Спарты» – Санкт-Петербург XXI столетия и виртуальное пространство компьютерной игры, события сериала то и дело переносятся из 2015 года в 2020 и обратно. Однако сюжет сериала не слишком привязан к российским реалиям, и мог бы происходить в другой стране и ином городе нашего века. Авторы фильма постоянно подчеркивают рифму между виртуальным пространством игры без правил и таким же лишенным правил и гуманистической морали социокультурным, политическим и идеологическим контекстом, в который погружены персонажи-старшеклассники, их родители, учителя, полицейские и «сильные мира сего».

Условия (капиталистического) рынка (необходимость создания конкурентоспособного телепродукта – в том числе и для вечерней сетки программ – желательно обладающего экспортным потенциалом, то есть универсальностью сюжета), способствующие замыслу и процессу создания медиатекста, позволили авторам «Спарты» включить в свое произведение относительно новые для российского игрового кино тенденции, связанные с (негативным) влиянием виртуальной реальности на школьников. Последнее было вызвано, в частности, потоком информации о вредном влиянии видеоигр, содержащих сцены насилия (Arriaga, 2011; Bartholow et al., 2006; Carnagey et al., 2007; Freedman, 2002; Keegan, 2002 и др.) и подростковых «группах смерти» в интернете (см., например: Архипова и др., 2017; Милкус, 2017; Мурсалиева, 2016 и др.).

Вопреки язвительным мнениям недоброжелателей (Митрофанов, 2018), «Спарта» (2015) никоим образом не напоминает простую смесь «Ранеток» (2008-2014) со «Школой» (2010). По сути, «Спарта» – своего рода дайджест проблем школьной жизни, представленной в отечественном и мировом кинематографе за последние шестьдесят лет. Корни сюжета «Спарты» отсылают нас к советским фильмам «Розыгрыш» (с линией отрицательного лидера-отличника), «Чужие письма» (где учительница опрометчиво приближает к себе свою прагматичную ученицу), «Чучело» и «Соблазн» (где школьники жестоко травят своих одноклассниц), «Плюмбум, или Опасная игра» (там старшеклассник-отличник присваивает себе право карать «неправильных» людей), «Дорогая Елена Сергеевна» (здесь отрицательный лидер-отличник вместе с компанией своих одноклассников-«подчиненных» шантажирует и издевается над наивной учительницей), а уж только потом – к жестким российским фильмам «Все умрут, а я останусь» (2008) и «Школа» (2010) В. Гай-Германики, «Классу коррекции» (2014) И. Твердовского и фривольным школьным сериалам «Барвиха» (2009), «Золотые» (2011), «Физика или химия» (2011).

Понятно, что цензурные ограничения советского периода не позволяли авторам фильмов о школе увлекаться натуралистическими и эротическими сценами, обценной лексикой, зато российский кинематограф довольно быстро догнал по этой части кинематограф западный, где такого рода эпизоды давно уже стали нормой («Школьные джунгли» / *The Blackboard Jungle*. США, 1955; «Школа: конфиденциально!» / *High School Confidential!* США, 1958; «Вверх по лестнице, ведущей вниз» / *Up the Down Staircase*. США, 1967; «Школа ужасов» / *Horror High*. США, 1974; «Кэрри» / *Carrie*. США, 1976; «Резня в школе» / *Massacre at Central High*. США, 1976; «Учительница естественных наук» / *La professoressa di scienze naturali*. Италия, 1976; «Лицейская соблазняет преподавателей» / *La liceale seduce i professori*. Италия, 1979; «Класс 1984» / *Class of 1984*. Канада, 1982; «Адская школа» / *Hell High*. США, 1989; «Класс 1999» / *Class of 1999*. США, 1990; «Детки» / *Kids*. США, 1995; «Физика или химия» / *Física o química*. Испания, 2008-2011; «187» / *One Eight Seven*. США, 1997; «Проучить миссис Тингл» / *Teaching Mrs. Tingle*. США, 1999; «Зло» / *Evil / Ondskan*. Дания–Швеция, 2003; «Эвиленко» / *Evilenko*. Италия, 2004; «Свободный ученик» / *Élève libre*. Бельгия–Франция, 2008; «Истерзанный» / *Tormented*. Великобритания, 2009; «Плохая учительница» / *Bad Teacher*. США, 2011; «Привет, Герман» / *Hello Herman*. США, 2012 и др.).

Линия коварного сексуального шантажа молодой учительницы английского языка, устроенного старшеклассниками в «Спарте», стала одним из западных

кинематографических стандартов, начиная с 1960-х («Профессиональный риск» / *Les risques du metier*. Франция, 1967. «Частные уроки» / *Cours prive'*. Франция, 1986. «Аморальное поведение» / *Gross Misconduct*. Австралия, 1993 и др.).

Жестокая (вооруженная) конфронтация между педагогом и учениками уже не раз достигала своего кинематографического пика в таких западных фильмах как «187» / *One Eight Seven* (США, 1997), «День юбки» / «Последний урок» / *La journee de la jupe* (Франция – Бельгия, 2008) и др. Кстати, не так давно у экстремального «Последнего урока» появился своего рода облегченный российский римейк – «Училка» (2015).

Однако, на мой взгляд, ближе всего к «Спарте» подходит концепция драмы «Волна» (*Die Welle*. Германия, 2008), где школьный учитель истории предлагает старшеклассникам жестокий эксперимент – прожить несколько дней в условиях тоталитарного сообщества, основанного полным подчинении толпы идеологу-лидеру. Спустя пять лет была снята и американская лайт-версия этого фильма («Философы» / *The Philosophers*, США-Индонезия, 2013), где в ситуации воображаемой всемирной ядерной катастрофы студенты должны были решить, кто из них достоин выжить в подземном бункере...

Можно согласиться с тем, что «Спарта» *«адресована обществу в целом – сложному, противоречивому, запутавшемуся. Чтобы, наверное, понять главное. Безобидной лжи не бывает: часто нелюбовь и унижение, которые человек познал в детстве или в подростковом возрасте, определяют всю его последующую жизнь»* (Кузьмина, 2018), особенно, если эту боль использует кто-то, возомнивший себя не «тварью дрожащей», а сверхчеловеком, способным построить «новый порядок»...

Структура и приемы повествования в медиатексте:

- *место и время действия медиатекста, обстановка, предметы быта:* Россия, 2015-2020 годы. Основные места действия – школьные классы, спортзал, коридоры, кабинет директора, квартиры, офисы, улицы, дворы; автомобили, заброшенные заводские помещения, виртуальное пространство компьютерной игры;

- *(стереотипные) приемы изображения действительности:* изобразительный и звуковой ряд по большей части подчеркивает тревожную и мрачную атмосферу, на неё работает «само здание школы, снятое с таких ракурсов, что просторные светлые коридоры с большими окнами-арками начинают казаться гнетущими» (Карпова, 2018), поэтому не удивительно, что постепенно выясняется, что подавляющее большинство персонажей – отрицательные.

Жанр. Детектив с элементами триллера – редкий жанр не только для советского, но и для российского кинематографа о школе, но вполне привычный для западного экрана последних десятилетий.

Типология персонажей: черты их характера, иерархия ценностей, внешний вид, телосложение, лексика, мимика, жесты, присутствие или отсутствие стереотипной манеры репрезентации персонажей в данном медиатексте:

- *возраст персонажей:* возраст учащихся – 17 лет. Возраст других персонажей варьируется пределах от 17 до 60 лет;

- *материальное положение персонажей:* у большинства персонажей-школьников вполне благополучное, хотя семьи некоторых из них испытывают финансовые и бытовые трудности; полицейский, ведущий расследование, к быту и финансам полностью равнодушен;

- *семейное положение персонажей:* некоторые из учащихся растут в неполных семьях, у кого-то из них есть серьезные проблемы во взаимоотношениях с родителями; главный герой-полицейский недавно потерял жену, покончившую с собой из-за его измены;

- *внешний вид, одежда, телосложение персонажей, черты его характера, лексика.* Персонажи в основном одеты по моде конца второго десятилетия XXI века, почти все школьники – симпатичные и стройные, в их лексике редко встречаются грубые

выражения. Педагоги (два директора школы, учителя) выглядят вполне современно, но также как и старшеклассники, явно нервничают и что-то скрывают.

В центре повествования два главных персонажа. Во-первых, полицейский Крюков, ведущий расследование, связанное с гибелью учительницы, *«именно его мрачный и язвительный герой, чьи силы подточены недугом (это, впрочем, не мешает Крюкову пользоваться успехом у женщин), превращает «Спарту» в неонуар. ... У него самые интересные сцены-флешбэки – с сексом, насилием и смертью. ... Крюков везде свой и всюду чужой – в школе, в морге, в кабаках, на улицах с исписанными граффити стенами. Он легко перемещается из одного микромира в другой, потому что он сам ни к чему не привязан. Он так увлечен своим следствием, что даже куртку свою порой забывает снять, а не то что переодеться. Тоже очень нуарная деталь»* (Сычев, 2018). Во-вторых, некто Барковский, поклонник Ницше и нацистских идей, постепенно (в том числе и с помощью жестокой компьютерной игры) подчиняющий себе класс, заменяя их «скучные» жизненные интересы (получить хорошее образование, завести семью и т.п.), теорией избранности и превосходства, дающей право наказывать и даже убивать...

- *существенное изменение в жизни персонажей медиатекста*

В выпускной класс приходит новый ученик – отличник с лидерскими замашками, быстро зарабатывающий у старшеклассников авторитет (в том числе и с помощью компьютерной игры, где каждый может позволить себе всё, что хочет).

- *возникшая у персонажей проблема:* в течение нескольких месяцев из жизни уходят одна из старшеклассниц, затем ее отец – директор школы, а потом и молодая учительница, якобы, покончившая с собой. Расследование этого дела начинает полицейский, сразу заподозривший неладное...

- *решение проблемы:* вопреки массе препятствий, полицейский, подобно Эжюлю Пуаро в «Убийстве в Восточном экспрессе», приходит к неопровержимому выводу о всеобщей виновности старшеклассников во главе с их вожаком, и, в конце концов, уже не надеясь на правосудие, убивает его.

Выводы

Итак, в ходе герменевтического анализа аудиовизуального медиатекста мы пришли к следующим выводам:

- сюжет сериала «Спарта» универсален и мог бы происходить в любой стране мира, отсюда рифма между виртуальным пространством игры без правил и таким же лишенным правил и гуманистической морали социокультурным, политическим и идеологическим контекстом произведения; что подчеркивается звукозрительным рядом, создающим тревожную и мрачную атмосферу;

- «Спарта» – дайджест проблем школьной жизни, представленной в отечественном и мировом кинематографе за последние шестьдесят лет, его появление подготовлено десятками фильмов, где в той или иной степени затрагивались самые болезненные стороны школьной, а, следовательно, и человеческой жизни;

- авторская концепция «Спарты» намного шире простой констатации негативного влияния домашнего насилия, буллинга и жестоких компьютерных игр на учащихся: в центре сюжета – своего рода неонацист, вообразивший себя сверхчеловеком, имеющим право уничтожать слабых и создавать элиту безжалостных особей, которые должны править миром; за его спиной – «сильные мира сего», готовые на все, ради получения прибыли и власти.

Спарта. Россия, 2015. Режиссер Егор Баранов. Сценарист Илья Тилькин. Оператор Юрий Коробейников. Актеры: Александр Петров, Артем Ткаченко, Алиса Лозовская, Валерия Шкирандо, Оксана Базилевич, Ольга Сутулова и др. Детектив.

References

- Архипова А., Волкова М., Кирзюк А., Малая Е., Радченко Д., Югай Е. *«Группы смерти»: от игры к моральной панике*. М.: РАНХиГС, 2017.
- Иванов А. Почему российских телевизионщиков не «отпускает» подростковая тема? // *Гипотеза*. 24.07.2018. <http://gipoteza.net/novosti/item/61487-pochemu-rossiyskih-televizionschikov-ne-otpuskaet-podrostkovaya-tema>
- Ильченко С. «Спарта» детям не игрушка // *Петербургский дневник*. 19.07.2018. <https://spbndnevnik.ru/news/2018-07-19/sergey-ilchenko-sparta-detyam-ne-igrushka>
- Карпова Л. Смотрим и обсуждаем. О сериале «Спарта» // *Алтайская правда*. 13.07.2018. <http://www.ap22.ru/blogs/Smotrim-i-obsuzhdaem-O-seriale-Sparta.html>
- Кузьмина О. «Спарта»: безобидной лжи не бывает // *Вечерняя Москва*. 03.07.2018. <https://vm.ru/news/511096.html>
- Милкус А. Новые "Группы смерти" в интернете: «Синие киты» провоцируют детей на самоубийства // *Комсомольская правда*. 11.02.2017. <https://www.rostov.kp.ru/daily/26642.7/3660934/>
- Митрофанов А. Жёсткий возраст: телесериал «Спарта» достали с полки и показали по ТВ // *Амурская правда*. 14.07.2018. <https://www.ampravda.ru/2018/07/14/083113.html>
- Мурсалиева Г. Группы смерти // *Новая газета*. 2016. № 51. <https://www.novayagazeta.ru/articles/2016/05/16/68604-gruppy-smerti-18>
- Нарушевич А. Анатомия сериала: Александр Петров и жестокие игры в другой реальности в сериале "Спарта" // *Spletnik*. 20.07.2018. <http://www.spletnik.ru/culture/serialy/83601-aleksandr-petrov-v-seriale-sparta.html>
- Никитин Б. Заигрались // *Литературная газета*. 2018. № 30. <http://www.lgz.ru/article/30-6653-25-07-2018/zaigralis/>
- Парфененков Е. Пропагандистский бред о вреде видеоигр // *Канобу*. 23.07.2018. <https://kanobu.ru/articles/retsenziya-narossiyskij-serial-sparta-propagandistskij-bred-ovrede-videoigr-372278/>
- Сычев С. Россия — это «Спарта»: на Первом вышел сериал про виртуальную реальность // *Кинопоиск*. 10.07.2018. <https://www.kinopoisk.ru/article/3216292/>
- Федоров А.В., Левицкая А.А., Горбаткова О.И. Школа и вуз в зеркале аудиовизуальных медиатекстов: основные подходы к проблеме исследования. *Медиаобразование*. 2017. № 2. С. 187-206.
- Федоров А.В., Левицкая А.А., Горбаткова О.И., Чельшева И.В., Мuryюкина Е.В., Михалева Г.В., Сальный Р.В., Шаханская А.Ю. *Школа и вуз в зеркале советского и российского кинематографа*. М.: МОО «Информация для всех», 2018.
- Токмашева М. Спарта: первому ученику приготовиться // *Кино-театр.ру*. 09.07.2018. <https://www.kino-teatr.ru/kino/art/serial/5083/>
- Arriaga, P. (2011). Effects of playing violent computer games on emotional desensitization and aggressive behavior. *Journal of Applied Social Psychology*, 41(8), 1900-1925.
- Bartholow, B. D., Bushman, B. J., & Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioral and event-related brain potential data. *Journal Of Experimental Social Psychology*, 42(4), 532-539. doi:10.1016/j.jesp.2005.08.006
- Bazalgette, C. (1995). *Key Aspects of Media Education*. Moscow: Association for Film Education.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*, 43(3), 489-496. doi:10.1016/j.jesp.2006.05.003
- Eco, U. (2005). *The role of the reader. Research on the semiotics of the text*. St. Petersburg: Symposium, 502 p.
- Engelhardt, C. R., Bartholow, B. D., Kerr, G. T., & Bushman, B. J. (2011). This is your brain on violent video games: Neural desensitization to violence predicts increased aggression following violent video game exposure. *Journal of Experimental Social Psychology*, 47(5), 1033-1036. doi:10.1016/j.jesp.2011.03.027
- Fedorov A. (2017). Quantitative and genre dynamics of film production of Soviet and Russian films related to the subject of the school and university. *European researcher. Series A*. 2017. № 8-3 (3), pp. 122-153.
- Fedorov A., Huston E. (2017). The series *Physics or Chemistry*: hermeneutic analysis of media text. *Media Education*. № 4, pp. 92-96.
- Fedorov A., Levitskaya A. (2017). Media education and media criticism in the educational process in Russia. *European Journal of Contemporary Education*. № 6 (1), pp. 39-47.
- Fedorov A., Levitskaya A. (2018). Media literacy education mass media education in Commonwealth of Independent States (CIS). *Media Education*. № 1, pp. 7-17.
- Fedorov A., Levitskaya A., Gorbatkova O. (2018). The structural model of the contents of audiovisual media texts on school and university topic. *Media Education*. № 1, pp. 197-203.
- Fedorov A., Levitskaya A., Gorbatkova O., Huston E. (2017). Directions, goals, tasks, author's concepts of audiovisual media interpretations of the topic of the school and university in the Russian cinema (1992-2017). *Media Education*. № 4, pp. 206-235.
- Fedorov A., Levitskaya A., Gorbatkova O., Mamadaliev A. (2018). School and university in Soviet cinema of "perestroika" (1986-1991). *European Journal of Contemporary Education*. № 7 (1), pp. 82-96.

- Fedorov A., Levitskaya A., Gorbatkova O., Mamadaliev A.M. (2017). Directions, objectives, and author's concepts of audiovisual media interpretations of school and university theme in the Soviet cinema of the "thaw" period (1956-1968). *European Journal of Contemporary Education*. № 6-3 (3), pp. 516-529.
- Fedorov, A.V., Levitskaya, A.A., Gorbatkova, O.I. (2017). School and university in the mirror of audiovisual media texts: the main approaches to the research problem. *Media education*. № 2, pp. 187-206.
- Fedorov, A.V., Levitskaya, A.A. et al. (2018). *School and university in the mirror of Soviet and Russian cinema*. Moscow: Information for All.
- Freedman, J.L. (2002). *Media Violence and Its Effect on Aggression: Assessing the Scientific Evidence*. Toronto-Buffalo-London: University of Toronto Press, 227 p.
- Keegan, P. (2002). Video Games: The Latest Format for Screen Violence. In: Torr, J.D. (Ed.). *Violence in Film & Television*. San Diego, Ca: Greenhaven Press, Inc., pp.93-103.
- Potter, W.J. (2001). *Media Literacy*. Thousand Oaks – London: Sage Publication, 423 p.
- Silverblatt, A. (2001). *Media Literacy*. Westport, Connecticut – London: Praeger, 449 p.