

**В. Ю. Ружицкая**

**ИЗУЧЕНИЕ КОММУНИКАТИВНЫХ СТРАТЕГИЙ ТРАНСГУМАНИЗМА  
НА ПРИМЕРЕ ПРОДУКЦИИ КИНОСТУДИИ MARVEL  
В РАМКАХ ТЕМЫ «CINEMA AND THEATRE»**

На сегодняшний день трансгуманизм определяется как устремленная в будущее этическая концепция, декларирующая перспективу и необходимость продолжения эволюции человека, направленная на преодоление естественных телесных ограничений человеческого вида и управляемая самим человеком с помощью внедрения результатов научно-технологической области знаний, а также связанное с этой концепцией интеллектуальное общественное движение.

Следует понимать, что понятие трансгуманизма изменяется с развитием науки и техники, уточняется исследователями в различных областях человеческих знаний.

В процессе изучения концепции трансгуманизма, следует иметь в виду, что практическая репрезентация ее идей все еще не находит отражение в реальности в полном объеме, а лишь описывается в идеях и утверждениях ученых о будущем человечества в различных сферах жизни, базируясь на уже имеющихся открытиях и достижениях в научно-технической сфере.

На современном этапе можно выделить 4 коммуникативные стратегии, репрезентирующие трансгуманистические идеи: 1) коммуникативная стратегия трансгуманизма, облегчающая физические страдания; 2) коммуникативная стратегия трансгуманизма, улучшающая физические характеристики; 3) коммуникативная стратегия трансгуманизма, продлевающая жизнь, реализуется в идеях биохакинга; 4) коммуникативная стратегия трансгуманизма, создающая нового человека.

Продвижение данных 4-х коммуникативных стратегий трансгуманизма представлено в основном продукте киностудии Marvel, как одном из способов распространения трансгуманистических идей на современном этапе. Подобный способ предоставляет возможность формирования эстетического компонента концепции трансгуманизма у большого количества людей, что в свою очередь увеличивает количество последователей данной концепции.

Все персонажи киновселенной Marvel основаны на персонажах комиксов Marvel. Большая часть персонажей была придумана в период с 1960 по 2000 годы в период популярности научно-фантастического жанра в литературе и кинематографе, вызванного развитием научно-технического прогресса, его становлением и совершенствованием, а также проникновением идей трансгуманизма в сознание общества.

Киностудия Marvel чутко реагирует на происходящие изменения в обществе, тем самым транслирует основную идею трансгуманизма о принятии людей и постлюдей, чье физиологическое или ментальное состояние является отличным от нормы, принятой в обществе, как равных в правах и возможностях функционирования в обществе.

Также следует отметить, что персонажи могут реализовывать несколько коммуникативных стратегий в разные периоды их появления во вселенной, тем самым доказывая, что интерференция технологической, медицинской, интеллектуальной и социальной сфер происходит не только в реальной жизни, но и во вселенной Marvel.

В рамках изучения темы «Cinema and Theatre» в курсе практики устной и письменной речи для улучшения навыков коммуникации, понимания и овладения активной лексики была разработана анкета

«Marvel Characters», с помощью которой можно узнать мнение респондентов о персонажах, которые отражают и продвигают идеи трансгуманизма в современном кинематографе. В анкетировании приняли участие 21 студент факультета английского языка 1–2 курса МГЛУ в возрасте 17–19 лет.

Согласно результатам анкеты «Marvel Characters» можно заключить следующее:

1. 81 % респондентов знакомы с продукцией киностудии Marvel.

2. Респонденты отмечают следующих персонажей как любимых (*the character that has had an impact on my mind and soul* ‘герой, который повлиял на мое сознание’): Железный Человек (Iron Man, 42,9 %), Человек Паук (Spider Man, 21,4 %), Дэд Пул (Dead Pool, 14,3 %), Ракета (Rocket, 7,1 %), Грут (Groot 1 7,1 %), Доктор Стрендж (Dr.Strange, 7,1 %).

3. 82,4 % респондентов отдают свое предпочтение главным персонажам (*main characters*) и 17,6 % – второстепенным (*supporting characters*).

4. В вопросе, какое послание несут выбранные персонажи (*What message does this character carry?*), респонденты дают следующие комментарии:

- Железный Человек: «*He has to teach Spider Man how to become a hero. Hard work pays off. Be independent in every situation and help people to be perfect and be themselves* ‘Он должен научить Человека Паука, чтобы тот стал героем. Тяжелая работа окупается. Быть независимым в каждой ситуации и помогать людям быть совершенными и быть самими собой’»; «*Money money money and intelligence* ‘Деньги, деньги, деньги и разум’»; «*It's not enough to be a man in a suit, there must also be a personality underneath it* ‘Недостаточно быть мужчиной в костюме, под ним должна быть личность’».

- Человек Паук: «*He's just a crime fighter* ‘Он просто борец с преступностью’».

- Дэд Пул: «*Heroes can be not only serious, but also funny (deadly funny)* ‘Герои могут быть не только серьезными, но и смешными (смертельно смешными)’».

- Ракета: «*People shouldn't test anything on animals, because they don't know what animals can do in response* ‘Люди не должны испытывать что-либо на животных, потому что они не знают, что животные могут сделать в ответ’».

- Доктор Стрендж: «*Don't give up, be strong in spirit* ‘Не сдавайся, будь сильным духом’».

Из этого можно сделать вывод, что респонденты отдают предпочтение персонажам, которые олицетворяют и/или являются людьми, обладающие выдающимися интеллектуальными способностями, физической подготовкой и обладающие денежными средствами отражают идею трансгуманизма о возможности внедрения результатов научно-технической области знания в связи с жизненной необходимостью, а также принятие этих людей в общество на равных.

Таким образом, коммуникативные стратегии трансгуманизма продвигаются достаточно успешно. Популярность и привлекательность продукции киностудии Marvel облегчает принятие идей трансгуманизма для каждого последующего поколения.