

А.А. Атаманенко

A. Atamanenko

КОМИКС КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ РОССИЙСКОЙ МОЛОДЕЖИ О БУДУЩЕМ*

COMICS AS A TOOL FOR SHAPING RUSSIAN YOUTH'S PERCEPTIONS OF THE FUTURE

Аннотация

Массовая культура служит важным каналом формирования общественно-политических смыслов, особенно среди молодежи, предоставляя образы и аналогии, которые интегрируются в социальное мышление и воображение. Цель исследования заключается в изучении потенциала комиксной формы как инструмента политического мышления и воображения в молодежной среде. Методологически автор опирается на исследования комиксов и дискурсивный анализ как основные интерпретативные рамки исследования. Эмпирическая часть базируется на анализе данных всероссийского опроса 1308 респондентов (18–35 лет), где изучались предпочтения в создании культурных артефактов о будущем. Результаты демонстрируют, что комикс как форма артефакта выбрали лишь 3% опрошенных (47 человек), преимущественно женщины (80%) и лица до 26 лет. Жанры варьируются: комедия (29%), фантастика (17%), антиутопия и роман (по 10%). Посылы чаще позитивны, сюжеты опираются на личный опыт или существующие произведения, с четким разделением добра и зла. Концовки распределяются так: открытые (38%), счастливые (36%), трагические (21%), что отражает неопределенность или оптимизм в восприятии будущего. Выводы автора свидетельствуют о низкой популярности комиксов среди молодежи для выражения образа будущего, что связано с культурными предубеждениями. Однако комиксы обладают потенциалом как медиаторы смыслов и платформа для творчества, предлагая уникальные формы мышления и сюжеты, что требует дальнейшего изучения.

Abstract

Mass culture serves as an important channel for the formation of socio-political meanings, especially among young people, providing images and analogies that are integrated into social thinking and imagination. The purpose of the study is to explore the potential of the comic book form as a tool for political thinking and imagination in the youth environment. Methodologically, the author relies on comic book research and discourse analysis as the main interpretive frameworks of the study. The empirical part is based on the analysis of data from an all-Russian survey of 1308 respondents (aged 18–35), where preferences in creating cultural artifacts about the future were studied. The results demonstrate that only 3% of respondents (47 people) chose comics as a form of artifact, predominantly women (80%) and individuals under 26 years old. Genres vary: comedy (29%), science fiction (17%), dystopia and romance (10% each). The messages are mostly positive, the plots are based on personal experience or existing works, with a clear division between good and evil. Endings are distributed as follows: open (38%), happy (36%), tragic (21%), which reflects uncertainty or optimism in the perception of the future. The author's conclusions indicate the low popularity of comics among young people for expressing the image of the future, which is associated with cultural prejudices. However, comics have potential as mediators of meaning and a platform for creativity, offering unique forms of thinking and plots, which requires further study.

Ключевые слова:

массовая культура, комикс-культура, образ будущего, молодежь, всероссийский опрос, проективные методы, идеологическая проекция власти.

Key words:

mass culture, comic culture, image of the future, youth, nationwide survey, projective methods, ideological projection of power.

<https://doi.org/10.24412/2227-1538-2025-2-98-108>

Массовая культура является одним из важных каналов медиации общественно-политических смыслов, особенно для молодежной аудитории. Образы и аналогии, формируемые в рамках художественных произведений, становятся частью социального мышления и воображения целевой аудитории. При этом внутри этой аудитории можно выделить различные сегменты, отличающиеся по своим ключевым характеристикам, в том числе в аспекте предпочитаемых форм ознакомления с массовой культурой.

Изучение функционирования политических образов, основанных на произведениях массовой культуры, уже имеет свою традицию. Можно выделить два основных направления: условно содержательное, предполагающее интерпретацию самих культурных единиц с точки зрения социальной и политической теории, и социологическое, в рамках которого исследователи изучают предпочтения аудитории и степень влияния массовой культуры на стиль мышления и принимаемые респондентами значимые решения. К первому направлению можем отнести работы А. Юсева (Юсев, 2017), П. Родькина (Родькин, 2018), С. Черняховского (Черняховский, 2023), А. Павлова (Павлов, 2022) и др. Такого рода тексты часто сочетают искусствоведческое или киноведческое описание с элементами социально-политического комментирования, делая свои работы принципиально междисциплинарными. Есть и работы, для которых первична именно политологическая оптика, а рассмотрение художественных произведений является наблюдением за частными случаями общественно-политических процессов. Социологическое же направление фокусируется на проведение опросов и интервью с целью установить созидательные возможности образов, основанных на произведениях массовой культуры (или ее отсутствие). В данном случае показательными становятся материалы И. Кузнецова, С. Белова, М. Вантеевского, Ю. Петровой и др. (Белов, Вантеевский, Ярошева, 2023; Кузнецов, Куликова, Петрова, 2023). В таком измерении авторы ориентируются на тот образный фонд, который формируется самим респондентами. В лонгитюдных исследованиях это позволяет сравнивать динамику типичных образов, их образование или наоборот уход из семантического поля активного использования. Именно социологическое направление исследований массовой культуры становится для нас наиболее приемлемым, когда мы хотим разобраться в том, какие люди вообще ориентируются на массовую культуру и от чего зависят их вкусы и предпочтения.

В исследовании мы обратимся к вопросу о том, какой потенциал комиксной формы для политического мышления и воображения мы можем обнаружить в молодежной среде. Можно опереться на определение комикса, сформулированное художником и исследователем С. МакКлаудом – это последовательность изображений и текста, рассказывающих историю и рассчитывающих на эмоциональный и/или эстетический отклик аудитории (МакКлауд, 2016). По своим морфологическим и содержательным характеристикам комикс однозначно может являться политическим медиатором. Это показывают в том числе исследования Д. Дмитриевой (Дмитриева, 2015) и Н. Цыркун (Цыркун, 2020), рассматривающие комикс-культуру в исторических, культурных и политических контекстах. Для нас важным концептом становится выделенное Н. Цыркун «комиксное мышление» – набор установок и особенностей, при помощи которых комикс осмысляет сам себя и окружающую действительность. К нему относятся следующие отличительные черты: саморефлексивность, амбивалентность, смешение жанровых форм и гибридность. Комплементарным к этой идее становится принцип, ранее выделенный американским исследователем

Т. Вандтке. Его формулировка звучит как «Усиление через упрощение» (Amplification through Simplification) (Wandtke, 2012). Этот принцип означает, что комикс в любом случае упрощает репрезентируемую социальную реальность в угоду создания более ярких и эмоциональных образов, которые проще и увереннее воспринимаются основной аудиторией. К. Вустер отмечает, что комикс является одной из новых привлекательных форм современной политической коммуникации, его часто недооценивают в политическом измерении. Форма комикса позволяет работать с мультимодальными посланиями, более ярко формируя политическое сообщение (Worcester, 2017). При этом не стоит считать комикс низким искусством. Его форма делает его еще одним форматом социального общения или «политическим языком», пользуясь терминологией представителей Кембриджской школы интеллектуальной истории. С точки зрения своей интенциональности, упрощенные комиксные образы становятся очень явными выразителями авторских намерений. Формулируя основной вопрос («Что хотел сделать автор, создавая и публикуя свой текст?»), через яркие образы мы сможем с гораздо более высокой вероятностью выстроить интенциональный контекст и реконструировать логику. Привлечение дополнительных источников, интервью и толкований, при их наличии делает эту задачу еще более технической (Скиннер, 2022).

Важно отметить, что локализация рассматриваемых нами явлений в политическом пространстве происходит в идеологической проекции власти согласно общей ИЭВП-модели М. Манна (Манн, 2019). Данная проекция предполагает все взаимодействия между людьми, предполагающими создание нематериальных идей, касающихся власти, а также их распространение

и контроль над ними. В широком смысле можно говорить о формировании политической картины мира при помощи культурных артефактов-носителей. Эта локализация должна обратить наше внимание именно на содержание рассматриваемых явлений, а не на их форму или эстетические характеристики. Используя эти методологические границы, мы можем перейти к рассмотрению нашего эмпирического материала.

В нашем случае мы обратимся к всероссийскому молодежному опросу, охватившему 1308 респондентов возрастом от 18 до 35 во всех Федеральных округах Российской Федерации. В рамках нашего исследования мы сосредоточимся на следующей линейке вопросов:

Представьте, что Вы создаете артефакт культуры о своем будущем. Вы решили снять фильм или сериал / писать книгу или комикс / делать видеоигру / записать альбом из музыкальных треков или написать одну и снять сопутствующий клип. Как бы это выглядело? Какой бы был сюжет? Жанр? Какую мысль Вы бы хотели донести до Ваших зрителей? Далее Вам предлагается ответить на ряд вопросов, раскрывающих Вашу задумку:

- Артефакт культуры (Закрытый вопрос: Книга, Комикс, Музыкальный альбом, Музыкальный клип, Фильм, Сериал, Видеоигра, Другое);

- жанр (Закрытый вопрос: Комедия, Трагедия, Драма, Мелодрама, Фантастика, Утопия, Антиутопия, Ужасы, Детектив, Триллер / боевик, Мюзикл, Балет, Опера, Роман, Повесть, Сказка, Притча, Академическая музыка, Народная музыка, Поп-музыка, Рок, Рэп, Джаз, Блюз, Метал, Электронная музыка, Шутеры, Стратегии, Role play gaming (RPG), Action/adventure (бродилки, Симуляторы, Головоломки, Другое);

- длительность / размер (Открытый вопрос);

- посыл (Открытый вопрос);

- содержание (Открытый вопрос);

- концовка (Закрытый вопрос: Счастливый конец (happyend), Трагический конец, Открытый финал, Другое).

Из 1308 респондентов в вопросе «Артефакт культуры» вариант «Комикс» выбрали 47 человек, что составляет 3% респондентов. Можно говорить о том, что комикс как форма собственного творчества пока что воспринимается представителями молодежи как неочевидная и далеко не самая популярная. Среди ответивших так респондентов 80% представительниц женского, 20% – мужского. В рамках данных опроса можем предположить, что комиксные формы творчества по эстетическим причинам оказываются ближе девушкам. Среди респондентов, выбравших вариант «комикс» нет людей старше 26 лет, что оказывается в общем предсказуемо. Легитимация термина «комикс» как жанра искусства, произошедшая в России только в постсоветские годы, превращает его в часть культурного багажа только наиболее юных представителей молодежной среды.

При обращении к содержательной стороне проективных ответов мы видим следующее жанровое распределение: по 10% выбрали антиутопию и роман, по 6% – детектив, трагедию, ужасы и утопию, 29% – комедию, по 2% – мелодраму, притчу и сказку, 17% – фантастику. Лидирующие позиции удерживают комедия и фантастика, а также антиутопия и роман. Около трети респондентов в этом сегменте выбирают именно комедийный жанр как наиболее легкий и развлекательный. Тот факт, что вариант «Фантастика» оказывается на втором месте, можно объяснить большим объемом присутствия этого жанра в современном культурном ландшафте. Он становится предельно близким и при этом позволяет проективной фантазии максимально раскрыться в создании ярких и интересных образов.

Обратимся к посылам, которые формируют респонденты в рамках своих гипотетических комиксов. Выделим ряд наиболее показательных и ярких (сохранены авторские орфография и пунктуация):

«Все можно преодолеть. Даже если кажется, что "черная полоса" не заканчивается, нельзя терять веру в себя» (Калмыкия, студент, 18 лет, комедия);

«Передача, в первую очередь, социально-культурных ценностей на территории, тесно связано с комедией и экшеном, показ семейных ценностей, а также показ достопримечательностей городов. Возможно, гуманизация отдельных территорий как РФ, так и саму Россию, опираясь на историю и составляя предполагаемый характер» (Луганская народная республика, 18 лет, студент, комедия);

«События из моей жизни могут послужить кому-то примером, уроком. Будет что вспомнить в старости» (Хабаровский край, 18 лет, студент, фантастика).

«Любить людей и сохранить планету» (Москва, 19 лет, студент, фантастика).

Предлагаемые респондентами послы чаще всего предлагают некоторый позитивный элемент, стремление показать, что в случае возникновения трудностей их преодоление все равно возможно. Учитывая проективный характер вопроса, можем предположить, в момент ответа на вопрос такие респонденты сами воспринимают свою жизнь как преодоление трудностей. В их образе личного будущего это преодоление в большинстве случаев оказывается успешным. Впрочем, встречаются и негативные или апатичные представления о настоящем и будущем. Например: «У жизни автора нет посыла, и у артефакта не будет» (Москва, 22 года, студент, комедия). Несмотря на определение жанровой принадлежности артефакта через комедийное, итоговый посыл отсутствует как таковой. При этом при раскрытии сюжета у этого же респондента мы увидим следующий комментарий: «Веселые приключения Воробья Васи (как метафорического образа автора) в научном мире, основанные на реальных событиях». То есть отсутствие конструктивного по-

сила еще не говорит об обязательном негативном восприятии себя и своего будущего. Отметим также, что лишь один респондент в рамках своих предложений оформил посыл в термине «супергероика», типичной для рисованных комиксных сюжетов. То есть в сознании респондентов комиксный формат не обязательно связан с концепцией супергероя, что делает его содержательные возможности шире базовых стереотипов жанра.

Обратимся к тому, как респонденты раскрывают предложенные послы в сюжетах:

«Тоталитаризм сжирает общество изнутри, и только немногие могут это увидеть. И власти неудобны эти немногие и они искусственно настраивают общество на истребление этого прозревшего меньшинства» (Воронежская область, 18 лет, студент, антиутопия).

«Мальчик с другой планеты поменялся мирами и попал на Землю, где стал проживать свою жизнь заново без воспоминаний о прошлой. Однажды, он встретил призрака, пропавшего без вести с их школы парня. Чтобы помочь ему обрести покой, мальчик согласился помочь ему в раскрытии дела о его пропаже. По мере сюжета он познакомится со старыми товарищами, и они вместе будут расследовать это дело» (Алтайский край, 18 лет, студент, детектив).

«Россия, 2024 год. Большая территория, с большой историей... Шаг за шагом, год за годом сменяются события, время словно не стоит на месте. Одна Россия остаётся такой же прекрасной и сильной. Отсыл идёт о описание России, уделяя несколько глав одним из важной территории России, возможно культуры, национальности (так как Россия многонациональная страна)» (Луганская народная республика, 18 лет, студент, комедия)

«Главная героиня, сменив несколько коллективов и столкнувшись с негативным социальным опытом, замыкается в себе, отстраняется от общества, но некая катастрофа заставляет её не просто отказаться от полюбившегося ей одиночества, но и сплотить вокруг себя людей для решения социальных и природных проблем и взаимопомощи» (Воронежская область. 18 лет, студент, роман).

«Лори Кэмпбелл, после того как пережила резню, устроенную Фредди и Джейсоном так и не смогла вернуться к нормальной жизни, и вместе с другим участником той истории, Уиллом Роллинзом, она отправляется обратно на место тех событий, чтобы окончательно проститься со своим страхом. Однако Джейсон оказывается жив и он тут же убивает её парня, а затем нападает и на неё. Лори Кэмпбелл верит, что её предназначение победить Джейсона раз уж она осталась жива в прошлый раз. В это время в переименованный городок на рождественские распродажи в местном гипермаркете пребывает новый супер-специалист в торговле из Детройта – Эш Уильямс, который на самом деле ищет Некрономикон и который знает, что делать при встрече с ожившим мертвецом» (Ханты-Мансийский АО, 27 лет, работающий, ужасы).

«Главный герой сталкивается с проблемой ненависти в обществе, заглядывает в будущее и видит, насколько мир обречен, видит общество полное гнева, где женщин бьют и унижают, в мужчинах нет ничего мужского, царит полнейший хаос, люди ходят с кислородными баллонами, планета на грани вымирания и катастрофы, затем он возвращается в наш мир, где роль плавно перетекает к читателю, что именно от его действий и зависит будущее, а дальше открытый конец, который зависит только от читающего» (Москва, 19 лет, студент, фантастика).

Предложенный репертуар вариантов сюжетных сценариев гипотетических произведений респондентов показывает ряд типичных особенностей такого конструирования образа будущего:

Во-первых, для формирования образов используются как абстрактные явления или элементы собственной жизни респондента, так и существующие сюжеты, персонажи и идеи из художественных произведений. Их использование или неиспользование говорит, как об общем кругозоре, так и о степени ассоциации с современной массовой культурой и погруженности в нее.

Во-вторых, в большинстве предложенных респондентами сюжетов присутствует четкое артикулированное разделение на добро и зло. Трудности являются не естественной частью жизненных конфигураций, а происходят от конкретных субъектных причин. Противостояние этой причине и «победа» над ней нередко становится стержневой линией задумки такого сюжета.

В-третьих, высок уровень использования общих стереотипов и тропов, характерных для того или иного жанра, выбранного респондентами. Предложенные сюжеты напоминают существующие художественные нарративы (или, как говорилось выше, прямо их используют), что говорит и фиксации типичных стилей мышления о художественных сюжетах внутри заданных границ жанра.

Рассмотрение вариантов сюжета показывает, что морфологически они оказываются малооригинальными, скорее впитывая формы и форматы из окружающего культурного контекста для проекции на собственный образ ожидаемого будущего. Их функция состоит в том, чтобы в понятных респонденту категориях объяснить самому себе, в каких нарративных структурах сформированы его представления о желаемом и предполагаемом варианте личного будущего.

Наконец, обратимся к тому, какие варианты концовок своих гипотетических комиксов выбирают респонденты. 38% выбирают открытый конец, 36% – счастливый конец, 21% – трагический конец, а оставшиеся 5% обозначают вариант «Другое».

Интересно отметить, что более трети респондентов формулируют как открытый, так и счастливый конец. Лидирующая, пусть и ненамного, позиция вариант «Открытый конец» может говорить о том, что в рамках форму-

лирования своего образа будущего на платформе гипотетического комикса респонденты в значительной степени не уверены в том, какой именно итог это будущее будет для них иметь. Тем не менее, сопоставимая доля ответов «Счастливый конец» показывает, что социальный оптимизм все же присутствует как одна из доминант оценки образа будущего в рамках данной гипотетической формы.

Вообще рассуждения о финале в контексте довольно абстрактного образа будущего, сформулированного как идея художественного произведения, являются сложным интеллектуальным упражнением. Как видим, 5% респондентов через выбор варианта «Другое» продемонстрировали, что не готовы принимать такое решение даже при формировании очень условного воображаемого произведения. Отсутствие дополнительных комментариев в этой графе не дает нам сформулировать однозначных выводов по этой теме.

В завершение приведем гипотезу о том, что превалирующая роль открытой концовки в комиксном варианте определения будущего может отражать неартикулированное приглашение к совместному размышлению об этом будущем. Это может быть также проявлением осторожности в обозначении сценариев будущего и их оценивании. Респонденты готовы формировать фабулу своего будущего и описывать последовательность действий и событий, но воздерживаются от оценочных суждений. Еще одним вариантом трактовки может быть принципиальный отказ от описания жизненных сценариев как положительных или отрицательных: любой исход событий необходимо принимать как данность и быть готовым на основе изменяющегося контекста принимать новые решения.

Подводя итог, можем сформулировать несколько основных выводов, характеризующих комиксный проективный сегмент проведенного всероссийского студенческого опроса.

Комикс как формат творчества для выработки образа будущего занимает нижние позиции относительно других, более привычных форм массовой культуры (книга или фильм). Причины этого лежат в традиционной для советской культурной среды комиксофобии, эффект от которой продолжает существовать и в современном российском обществе. Хотя до недавнего времени доля комиксов среди печатной продукции в России росла, к ним обращаются преимущественно представители наиболее юной когорты молодежи. Мы предполагаем, что в дальнейшем мы будем наблюдать рост интереса к комиксу, однако на текущем этапе мы отмечаем скорее скепсис или более ярко выраженные предпочтения относительно других форматов массовой культуры.

Проектируя гипотетическое произведение, респонденты в большинстве своем склонны обращаться к комедии, фантастики, антиутопии и романе. При этом при выделении основных содержательных посылов наблюдается довольно разнообразный взгляд на возможные сюжеты. Только один

респондент предлагает непосредственно супергеройский комикс, что говорит о принятии комикса как разнообразной по своим репрезентативным возможностям инструмента творчества и массовой культуры. Несмотря на малую долю респондентов, выбравших комикс в качестве своей проективной формы будущего, внутри этой выборки наблюдается довольно разнообразный подход к гипотетическому использованию комиксной рамки относительно посыла, сюжета и объема.

Обозначая финал своих гипотетических произведений, больше трети респондентов указывают вариант «Открытый финал». Это может свидетельствовать как о неопределенности относительно оценочных суждений, так и о приглашении к совместному рассуждению о своем будущем и его создании. Аналогичное количество респондентов предлагают счастливый конец, что говорит, как о социальном оптимизме, так и о возможном стремлении сформировать желаемый социально одобряемый ответ. Мы видим определенную осторожность в указании варианта финала, что в том числе может быть связано с опасениями относительно непредсказуемости будущего как такового и новых переменных, которые могут заметно изменить желаемые и прогнозируемые картины этого будущего.

Таким образом, мы можем сказать о том, что у комиксов есть серьезный потенциал роста как у медиатора общественно-политических смыслов. Молодежная аудитория пока что только присматривается к комиксам с проективной точки зрения, однако уже рассматривает их как разноплановую по своим выразительным возможностям форму массовой культуры. Нам видится, что содержательное влияние комиксов на представление молодежи о собственном будущем может предлагать как формы мышления, так и определенные сюжетные тропы. Комикс становится не только формой потребления массовой культуры, но и платформой для индивидуального творчества. Динамика этого влияния однозначно может стать темой для будущих исследований в этой области.

Литература

Wandtke T. (2012). The meaning of superhero comic books. McFarland & Company, Inc., Publishers.

Worcester K. (2017). Comics, comics studies and political science. *International Political Science Review*, 38(5), 690-700. <https://doi.org/10.1177/01925121166667>.

Белов С.И., Вантеевский М.М., Ярошева Д.В. (2023). Ценностные предпочтения современной российской молодежи: результаты обобщения экспертных мнений. *Политическая наука*. (2), 163–178. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2023.02.07>

Дмитриева Д. (2015). Век супергероев: Истоки, история, идеология американского комикса. Изотека.

Кузнецов И.И., Куликова Е.В., Петрова Ю.В. (2023). Пространство героев в сознании российской молодежи: разнообразие предложений при неясных предпочтениях. *Политическая наука*. (2), 179–202. DOI: <http://www.doi.org/10.31249/poln/2023.02.08>

МакКлауд С. (2016). Понимание комикса. Белое яблоко.

Манн, М. (2019). Источники социальной власти. В 4-х томах. Том 1. История власти от истоков до 1760 года. Дело.

Павлов А. (2022). Плохое кино. Горизонталь.

Родькин П.Е. (2018). Кинополитики. 13 опытов по герменевтике современного кинематографа. М.: Совпадение

Скиннер, К. (2022). Значение и понимание в истории идей. Т. Атнашев, М. Велижев (Ред.), Кембриджская школа. Теория и практика интеллектуальной истории. Новое литературное обозрение.

Цыркун Н. (2020) Вселенная супергероев. Американский кинокомикс. История и мифология. Кабинетный ученый.

Черняховский С.Ф. (2023). Наследование будущего в политико-культурном пространстве России XXI столетия. Институт наследия.

Юсев А. (2017) Кинополитика: Скрытые смыслы современных голливудских фильмов. Альпина Паблишер.

References

- Belov, S. I., Vanteevsky, M. M., & Yarosheva, D. V. (2023). Tsennostnye predpochteniya sovremennoy rossiyskoy molodezhi: rezul'taty obobshcheniya ekspertnykh mneniy [Value preferences of modern Russian youth: Results of generalization of expert opinions]. *Politicheskaya nauka*, 2, 163–178. <https://doi.org/10.31249/poln/2023.02.07> (In Russ)
- Chernyakhovskiy S.F. (2023). Nasledovaniye budushchego v politiko-kul'turnom prostranstve Rossii XXI stoletiya. (In Russ)
- Dmitrieva D. (2015). Vek supergeroev: Istoki, istoriya, ideologiya amerikanskogo komiksa. (In Russ)
- Kuznetsov, I. I., Kulikova, E. V., & Petrova, Yu. V. (2023). Prostranstvo geroev v soznanii rossiyskoy molodezhi: raznoobrazie predlozheniy pri neyasnykh predpochteniyakh [Hero space in the consciousness of Russian youth: Variety of offers with unclear preferences]. *Politicheskaya nauka*, 2, 179–202. (In Russ)
- Mann, M. (2019). Istochniki sotsial'noy vlasti. V 4-kh tomakh. Tom 1. Istoriya vlasti ot istokov do 1760 goda. (In Russ)
- McCloud S. (2016). Ponimaniye komiksa. (In Russ)
- Pavlov A. (2022). Plokhoye kino. (In Russ.)
- Rod'kin P.E. (2018). Kinopolitiki. 13 opytov po germeneytike sovremennogo kinematografa. (In Russ)
- Skinner, K. (2022). Znacheneye i ponimaniye v istorii idey. In T. Atnashev, M. Velizhev (Red.), *Kembridzhskaya shkola. Teoriya i praktika intellektual'noy istorii*. 53–122. (In Russ.)
- Tsyркun N. (2020). Vselennaya supergerov. Amerikanskiy kinokomiks. Istoriya i mifologiya. (In Russ)
- Wandtke T. (2012). The meaning of superhero comic books. McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Worcester K. (2017). Comics, comics studies and political science. *International Political Science Review*, 38(5), 690–700. <https://doi.org/10.1177/0192512116667>.
- Yusev A. (2017). Kinopolitika: Skrytyye smysly sovremennykh gollivudskikh fil'mov. (In Russ).