

## ТРАНСФОРМАЦИЯ ОБРАЗА ГЕРОЯ В ДЕТСКОЙ ЛИТЕРАТУРЕ XX–XXI ВЕКОВ

С. Ю. Жутова

*Частное образовательное учреждение «Школа Путь к успеху»,  
Москва, Россия, [zhutovasu@mail.ru](mailto:zhutovasu@mail.ru)*

Статья посвящена исследованию трансформации образов героев в детской и юношеской литературе XX–XXI веков, связанной с изменением социокультурной среды и развитием информационных технологий. Раскрываются процессы появления новых типов героев в современном обществе, исследуется роль социальных сетей и компьютерных игр в создании новой модели героя. Особый акцент сделан на особенностях взаимодействия юных читателей с цифровыми персонажами, их эмоциональной вовлеченности и идентификации себя с новыми формами героя. Цель исследования заключается в осмыслении путей сохранения традиций воспитания средствами художественного слова в быстроменяющемся информационном пространстве.

**Ключевые слова:** детская литература; юношеская литература; образ героя; цифровая реальность; социокультурные изменения; компьютерные игры; социальные сети; идентификация; воспитание.

## TRANSFORMATION OF THE HERO'S IMAGE IN CHILDREN'S LITERATURE OF THE XX–XXI CENTURIES

S. Y. Zhutova

*Private educational institution “School Path to Success”,  
Moscow, Russia, [zhutovasu@mail.ru](mailto:zhutovasu@mail.ru)*

The article is devoted to the study of the transformation of hero images in children's and youth literature of the XX–XXI centuries, associated with changes in the socio-cultural environment and the development of information technology. The processes of the emergence of new types of heroes in modern society are revealed, the role of social networks and computer games in creating a new hero model is explored. Special emphasis is placed on the peculiarities of young readers' interaction with digital characters, their emotional involvement and identification with new forms of the hero. The purpose of the research is to understand the ways of preserving the traditions of education by means of the artistic word in a rapidly changing information space.

**Keywords:** children's literature; youth literature; hero image; digital reality; socio-cultural changes; computer games; social networks; identification; upbringing.

Эпоха стремительных технологических прорывов и беспрецедентного развития информационных технологий оказала глубокое влияние на все сферы человеческой жизни, включая культуру и искусство. Литература для детей и юношества, будучи чутким барометром социальных изменений, претерпевает значительные трансформации, одной из наиболее заметных из которых является эволюция образа героя. Если в прошлом функция детской литературы зачастую сводилась к дидактике и формированию морально-этических ориентиров через архетипические образы, то современная литература предлагает более сложные и многомерные характеры, отражающие вызовы и возможности цифровой эры. Цель статьи заключается в осмыслении путей сохранения традиций воспитания средствами художественного слова в быстроменяющемся информационном пространстве через призму трансформации образа героя.

Истоки детской литературы, как самостоятельного жанра, неразрывно связаны с идеями просвещения и воспитания. Первая детская литература, представленная фольклорными сказками, поучительными рассказами и баснями, носила ярко выраженный дидактический характер. Герои этих произведений — будь то сказочные персонажи, животные, наделенные человеческими качествами, или идеализированные образы детей — всегда выступали носителями определенных моральных установок. Заяц учил осторожности, волк — наказанию за жадность, принцесса — доброты, а храбрый рыцарь — справедливости.

Основой таких произведений служили назидательность и нравоучительность. Сюжеты строились на четком разграничении добра и зла, поощрении положительных качеств (трудолюбия, честности, послушания) и осуждении пороков (лени, лжи, непослушания). Идентификация читателя с героем происходила через идеализированный образец поведения, а разрешение конфликтов всегда вело к утверждению общепринятых этических норм. Подобный подход формировал у юного читателя устойчивую систему ценностей, подкрепленную понятными и однозначными примерами.

Современные герои детско-юношеской литературы кардинально отличаются от своих предшественников. Это подростки, росшие в условиях глобализации, для которых интернет, смартфоны и социальные сети являются неотъемлемой частью повседневности, а не просто инструментами. Они погружены в многомерное информационное пространство, где границы между реальным и виртуальным миром зачастую размыты. Эти герои не просто используют технологии, они живут с ними, формируя свою идентичность в постоянном взаимодействии с цифровой средой.

Такие персонажи обладают иными паттернами поведения, языком, ценностными ориентирами. Для них характерна высокая степень

адаптивности к быстро меняющимся условиям, но одновременно и определенная фрагментарность мышления, обусловленная потоком информации. Они сталкиваются с новыми типами конфликтов — не только межличностными, но и связанными с позиционированием себя в онлайн-пространстве, кибербуллинг, поиском подлинности в мире цифровых масок.

Виртуальная коммуникация в современном мире приобретает особые смыслы, выходя за рамки простого обмена информацией. Она становится новой реальностью, в которой формируются альтернативные социальные связи, эмоциональные привязанности и даже субкультуры. Компьютерные игры, в этом контексте, являются не просто проявлением эскапизма, как это часто трактовалось ранее, а представляют собой полноценные платформы для построения нового мира, где игроки могут создавать свои аватары, принимать на себя различные роли, влиять на сюжет и взаимодействовать с другими участниками.

Эти виртуальные миры предлагают новые модели героизма, где доблесть может проявляться не только в физическом подвиге, но и в стратегическом мышлении, кооперации с командой, способности быстро анализировать информацию. Юные читатели, активно вовлеченные в цифровую среду, ищут в литературных героях отражение этого опыта. Они идентифицируют себя с персонажами, чьи приключения разворачиваются как в реальном, так и в виртуальном пространстве, чьи проблемы и решения отчасти заимствованы из логики компьютерных игр и взаимодействия в социальных сетях. Эмоциональная вовлеченность в судьбу такого героя оказывается чрезвычайно высокой, поскольку он говорит на понятном языке, сталкивается с узнаваемыми вызовами и предлагает релевантные пути их преодоления.

Трансформация героя в современной литературе затрагивает не только его внешние атрибуты, но и глубинные внутренние черты, язык и даже функции. Современный герой часто обладает большей психологической сложностью. Он менее однозначен, чем его предшественники. Герой становится более реалистичным, так как авторы не используют разделения на положительных и отрицательных персонажей. Сейчас персонаж — это прототип современного ребенка, который ищет свой путь, сомневается, совершает ошибки. Он стоит на пути самоопределения, поиска себя и своей индивидуальности в условиях множественного выбора. Герой близок современному подростку и несет теперь не только функцию назидательную. Он не столько учит, сколько подталкивает на размышления, помогает развивать в ребенке аналитическое и критическое мышление, создает пространство для диалога, где читатель сам формулирует ответы. А назидательная функция в свою очередь становится более имплицитной.

Одним из наиболее показательных примеров, иллюстрирующих трансформацию образа героя и взаимодействие различных темпоральных реальностей в современной детско-юношеской литературе, является повесть Андрея Жвалевского и Евгении Пастернак «Время всегда хорошее» (2009). Это произведение стало знаковым, поскольку оно не только успешно интегрирует современных подростков в художественный мир, но и ставит острые вопросы о влиянии технологий на формирование личности.

Повесть «Время всегда хорошее» мастерски выстраивает параллельные сюжетные линии, где героиня из 2018 года, Оля, попадает в 1980 год, а мальчик Витя из 1980-го оказывается в 2018-м. Этот прием позволяет авторам не просто сравнить две эпохи, но и глубоко проанализировать особенности становления личности в разных социокультурных контекстах.

Оля — типичный представитель «цифрового поколения». Она не мыслит себя без смартфона, интернета, социальных сетей. Ее речь изобилует современным сленгом, для нее естественна мгновенная коммуникация и клиповое восприятие информации. «Я помню параграф учебника, я помню вопросы в конце, я помню, мы на компах самостоятельно делали, и помню, что в первом вопросе правильный ответ первый, а третий вопрос самый сложный, и там правильного ответа нет, нужно было поставить галочку в клеточке „нет верного ответа“. Но я вообще не помню о чем там речь!» [1, с. 32].

Попад в 1980 год, она сталкивается с полным отсутствием привычных удобств, что заставляет ее пересмотреть свои ценности и адаптироваться к совершенно иным условиям. Витя, напротив, является продуктом советской эпохи: он ориентирован на коллектив, для него важны идеалы дружбы и взаимопомощи, он привык к дефициту и умению находить выход из положения. «Я должен что-то сделать! Как-то спасти друга! Как в „Трех мушкетерах“ или „Двух капитанах“!» [1, с. 53]. Его путешествие в будущее, в 2018 год, раскрывает перед ним мир избытка информации, свободы выбора и при этом нового типа одиночества.

Авторы виртуозно используют языковые различия для характеристики персонажей и эпох. Речь Оли — это живой, динамичный язык современного подростка, насыщенный жаргонизмами и сокращениями: «— Мама, где комп?!», «Щас». Речь Вити более размеренна, сдержанна, отражает нормы устной коммуникации 1980-х годов. Это языковое столкновение не только создаёт комический эффект, но и подчеркивает культурный разрыв между поколениями.

Произведение не идеализирует ни одну из эпох, демонстрируя как преимущества, так и недостатки каждой. Меняется фон: новые

технологии, одежда, язык, возможности. Но авторы повести оставляют неизменными основные ценности: дружбу, честность, справедливость. И герои учат друг друга тому, чем наполнены сами. Витя учит Олю ценности живого общения, которое гораздо легче было развивать в мире без смартфонов и интернета. Оля же учит Витю ценить свою индивидуальность, которая затиралась в мире, где все подчиняется одним правилам, носят одинаковую форму и стараются быть удобными.

Одной из особенностей повести Жвалева и Пастернак является формат, который соотносится с новым восприятием современного читателя. Текст произведения поделен на небольшие отрывки и повествование ведется попеременно (от Оли и Вити). Переключаясь с одного персонажа на другого, авторы делают произведение более динамичным. Быстрое переключение между фрагментами напоминает способ, которым современные подростки обрабатывают информацию в условиях множественного выбора источников. Фрагментарное повествование книги и делает книгу более доступной для подростков с «клиповым мышлением» и привычкой быстрого потребления контента. Это своего рода адаптация литературной формы к когнитивным особенностям целевой аудитории.

Несмотря на кардинальные изменения в образе героя и способах повествования, современная детско-юношеская литература сохраняет глубокие связи с традициями прошлого. Основные темы, такие как поиск своего места в мире, дружба, любовь, преодоление трудностей, самопожертвование, справедливость и моральный выбор, остаются актуальными. Современные герои, подобно своим предшественникам, сталкиваются с необходимостью принятия решений, несущих этическую нагрузку. Разница заключается лишь в контексте и инструментах, используемых для разрешения конфликтов.

Таким образом, функция воспитания, хоть и изменила свои формы, по-прежнему присуща литературе. Она проявляется не через прямые поучения, а через возможность соотнести себя с героем, осмыслить его ошибки и победы, научиться эмпатии и критическому мышлению. Цифровой герой, пройдя через испытания виртуальной или гибридной реальности, все равно возвращается к универсальным человеческим ценностям, демонстрируя их непреходящую значимость.

Трансформация образа героя в детской и юношеской литературе XX–XXI веков — это сложный и многогранный процесс, отражающий глубокие социокультурные изменения и бурное развитие информационных технологий. От назидательного архетипа первых детских книг мы пришли к психологически сложному, технологически погруженному подростку, формирующему свою идентичность на пересечении реального и виртуального миров.

Роль социальных сетей и компьютерных игр в создании новой модели героя неоспорима: они не только предоставляют новые декорации для приключений, но и формируют уникальные паттерны коммуникации, поведенческие стратегии и даже этические дилеммы. Эмоциональная вовлечённость юных читателей в судьбы таких героев, их идентификация с цифровыми персонажами, обусловлена актуальностью проблем и релевантностью предложенных решений.

Однако, как показал анализ, несмотря на все инновации, детская и юношеская литература сохраняет свою ключевую миссию — воспитание личности средствами художественного слова. Книги, подобные «Время всегда хорошее», демонстрируют, что, адаптируясь к новым формам, языку и мышлению современной аудитории, литература способна не только отражать актуальные вызовы, но и передавать универсальные человеческие ценности. Сохранение традиций воспитания в быстроменяющемся информационном пространстве достигается не через консервативное отрицание нового, а через его осмысленное включение в художественный процесс, через создание героев, которые способны стать мостами между прошлым и будущим, помогая молодому поколению найти себя в этом постоянно изменяющемся мире. Литература продолжает быть важнейшим инструментом формирования личности, предлагая не готовые ответы, а стимулы для самостоятельного поиска и осмысления.

### Библиографические ссылки

1. Жвалевский А., Пастернак Е. *Время всегда хорошее*. М. : Время, 2009.
2. Каспэ И. М. *Детская литература и детское чтение : социальная динамика* // Вестник РГГУ. Серия : Литературоведение. Языкознание. Культурология. 2010. № 11 (53). С. 270–281.
3. Крюкова В. В. *Психология детства : учебное пособие*. М. : МГППУ, 2010.
4. Миллс Ч. Р. *Социологическое воображение*. М. : Канон+, 2001.
5. Пайман Н. В. *Проблема героя в современной подростковой прозе* // Вопросы литературы. 2012. № 2. С. 204–222.
6. Резник О. В. *Проблема героя в современной литературе для подростков* // Книга в культуре детства. М. : Литера, 2018. Т. 2. С. 137–144.
7. Чернобровкина С. В. *Образ героя современных подростков* // Вестник Омского университета. Серия «Психология». 2013. № 2. С. 24.