

## ПРОЕКЦИЯТА ВЪРХУ ГЕРОИ КАТО ЕМОЦИОНАЛЕН КАТАЛИЗАТОР

**Валерия Ружина**

Софийски университет „Св. Климент Охридски“ философски факултет, катедра  
"Социална, организационна, клинична и педагогическа психология", докторант

**Резюме:** Анализ чрез методите на критическата психология върху емоционалните връзки между хората и литературните герои. Разглежда се вековната традиция на човешкото изкуство и истории през призмата на социалната психология. Сравняват се модерните подходи към изграждането на образи и тяхното възприятие и тези от близкото и далечно минало. Разисква се потенциала за влияние на фабулата върху обществото и на обществото върху изкуството. Личностното развитие чрез фантазията и забавлението.

**Ключови думи:** изкуство, емоционално привързване, социална психология, литература, медийно влияние

## PROJECTION ON FICTIONAL CHARACTERS AS AN EMOTIONAL CATALYST

**Valeria Rujina**

Sofia University St. Kliment Ohridski Faculty of Philosophy, Department of Social,  
Organizational, Clinical and Pedagogical Psychology, PhD candidate

**Abstract:** An analysis using the methodology of critical psychology regarding the emotional connection between people and fictional characters. A deeper look into the ancient tradition of human art and storytelling through the lens of social psychology. Comparison between modern approaches towards creating characters and their perception and the approaches of the past. Analysis of the way stories influence society and the way society influences stories. Personal growth via imagination and entertainment.

**Key words:** art, emotional attachment, social psychology, literature, media influence

Фантазията и измислицата съпътстват човека още от древни времена. Емоционалното и социално развитие на индивидуалния характер, както и на обществото се моделират чрез връзките и взаимоотношенията, цивилизационния ред и правилата и законите в общността. Спомагането на тези процеси не рядко се извършва и чрез поучителни и забавни истории (Gottschall, 2012). Приказките помагат на децата да концептуализират абстрактните правила на живота и обществото, предават информация в познат и лесен за разбиране за тях формат. Забавлението е част от обучението и порастването.

Детската възраст не е единствената, за която е важно да се запознае с историите и легендите на обществото, в което живее човека. От басните на Езоп до митологията и религията, хората черпят вдъхновение и поучение от историите и измислицата през целия си живот – в древността и днес.

В модерното време фантазията е ориентирана по-скоро към забавление, но не можем да игнорираме нейния потенциал за влияние върху хората и техните общества (Green, 2000). Изграждането на ролята на Героя е добре запазена традиция, дори и да не е толкова пряко предадена като идеал, към който трябва да се стремим. Модата, актьорите, известните личности и техните персонажи често диктуват стандартните модели за поведение и външен вид, особено на младите (Miller, 2009). Тези своеобразни „герои“ продължават вековната практика на сплотяване на социума и стандартизиране моделите на приемливо поведение. Те често са не по-малко измислени от литературните герои и образи и представят част от образа си като перфектен и достоен за подражание (Huang, 2020).

Но силата на същинския измислен герои не е спаднала. Често виждаме деца, които в игрите си се превъплъщават в образи от филми, сериали, игри. Доказателство за тази силно влиятелна сила на измислицата е и необходимостта от въвеждане на правила за детската медия (Johnson, 2024; US Children's Online Privacy Protection Act, 1998). Според тези правила, демонстрацията на опасно поведение, което е лесно достъпно и повторимо за едно дете е незаконно за показване по регулираните медийни канали. Въпреки това играта на Батман, който лети и се бие все още е честа гледка. В случая трябва да се попитаме какво е по-

важното демонстрирано от героя – физическите му действия, или символа на справедливост и борба за честност и равенство, на което всъщност би трябвало да се обръща внимание в обучителните игри.

Когато зрителят консумира една история, той се представя в нея, навлиза в света на измислицата и пресмята верните ходове на героите и наратива спрямо собствените си разбирания за правда и култура (Miller, 2009). Образа, върху който той проектира ценностите си най-често е протагониста, или главният герой на прозата. „Проекция“ в случая означава придаване на качества на героя, спрямо личните такива на човека, който консумира неговата история. Не винаги протагониста, но с голямо предимство (Webster, 2023) герой, който споделя до голяма степен черти с читателя. Тоест, ако мислим себе си за добър човек, то е по-вероятно да проектираме върху добрите герои, особено тези, които отговарят на нашите пол, класа, възраст, образование, приблизителни личностни черти.

Чрез тази проекция ни се позволява да стъпим в света на този образ, използвайки го като отправна точка за взаимодействие с него. Поставяме се в неговата ситуация и предполагаме, че и той в нашата би постъпил като нас. Това ни позволява ефективно да изживеем емоционалния аспект на историята, да почувстваме лично изживените препятствия и да научим нещо за живота от гледна точка, до която иначе не бихме имали достъп. Приписването на наши лични качества върху героите е неосъзнат процес, но е регулиран от изконната необходимост на човека от свързаност и социално общество (Gottschall, 2012). Свързаността с другите предполага близост, предполага определено ниво на еднаквост или прилика. Този процес не е ограничен само до други живи хора, а ни позволява и да се впишем и поучим от измислицата – поуката на баснята или утешаващата сила на религията.

Проекцията не се случва само в една посока. Както можем да впишем собствените си качества върху празното платно на обекта, което представлява измисленият герой, така можем и да си представим техни качества като свои. Ако видим герой, чиито образ съвпада до голяма степен с този, който сме изградили за себе си, не е трудно да си представим, че и останалата част от образа също би могла да ни опише. Това е често използван похват в романтичните истории например – ако героинята се смята за неконвенционално красива и

читателите откриват себе си в това възприятие, то нейната щастлива история за това как намира прекрасен партньор, който я обича такава каквата е, обнадеждава и окуражава дамните читатели (Holt, 2016).

Тази сила на повествованието е използвана и с други цели. Ако можем да видим части от себе си в образ, който не е напълно като нас, то ние го очовечаваме. Представянето на различни култури и начини на живот през истории, които въпреки разликите са все пак близки до нас, ни позволява да видим живота на хора, за които иначе не бихме се и замислили. Репрезентацията на хора от различни култури, раси, религиозни принадлежности от доминантните популяризира и установява техните образи като изконна част от социума, в който читателят съществува. Ако видим приликите между нас и човек с различен начин на живот е по-лесно да не се страхуваме от него, да го виждаме като просто един член на нашето общество, а не прецедент или натрапник (Fürsich, 2010).

Този модел на „очовечаване“ на образа спомага както културната хомогенизация и приемственост, така и простото разбиране на мотивациите и ценностите на другите. Общуването чрез представяне на образ в дълбочина и детайл е на емоционално и не съвсем съзнателно ниво. (Santoniccolo, 2023). Тази литературна практика се използва и в повествования, които целят по-добро разбиране на аморални и контра-културни персонажи, такива, които олицетворяват престъпници или отцепници. Било то за сензационни цели, лични изповеди, или по просоциални подбуди, авторите често разчитат на тази връзка между читателя и героя, за да представят неприемливи лични ценности като нещо разбираемо и анализируемо. „Лолита“ на Набоков е добър пример за едно най-ужасяващите престъпления представено през очите на деятеля. Читателя вижда света през очите на главния герой, стъпва в неговата ценностна и морална система, поставя се в неговите стъпки докато той извърша действия, недопустими за него.

По този начин книгата представя извършителя като човек, не просто като страшен образ, дебнещ от пътя, до когото нямаме досег и трябва да се пазим. Идеята, че престъпниците са просто хора като нас и не знаем кой и какво си мисли и на какво е способен е смразяваща, но демонстрирана перфектно чрез повествованието. Тази възможност да се

свържем с хора или образи, които се различават коренно от нас, но споделят достатъчно черти, че да бъдат разбрани е именно силата на емоционални катарзис от повествованието. Разширяването границите на „нормалното“ и навлизането в измисления свят, който ни предоставя безброй възможности – отвъд морални и етични ценности – позволява да развием емоционалните си реакции (Андреева, 2007) и самооценката си спрямо другите и нормите за поведение.

Умението за изграждане на нов свят и образ чрез измислицата поставя в контекст собствения ни, реален, свят и обкръжение. Проекцията върху един различен образ, ходенето по стъпките на герои, които в реалността не бихме последвали, възможността за изпитване на силно негативни емоции в безопасността на историята, всичко това са механизми за катарзис и личностно развитие. Не можем да твърдим, че историите ни влияят директно (Kuttschreuter, 1992), но имайки предвид социалното ни предразположение и определен стремеж към конформизъм (Burgoon, 1993) можем да анализираме възможностите за опити за моделиране на поведение чрез проза и измислица.

Както споменахме, изискванията към детските програми забраняват показването на опасни дейности, до които децата биха могли да имат достъп. Имитацията на любимите герои в детска възраст е разбираема и предвидима, но дали възрастните са имунни към подобно поведение? Детските предавания често дори са умишлено ориентирани към моделиране на поведение, ценности и цели – често общочовешки като състрадание, справедливост, честност, обич. Но понякога и доста по-зловредни, като насочване към определена професия или рекламодадел (Cohen, 2001). След анализиране влиянието на детските предавания, се създават повече и повече такива, които са по-близки до реалния свят. Т.е. от Батман, цел невъзможна дори за пораснали деца, вече се прехвърлихме на „Пес Патрул“, цел твърде постижима и желана от много правителства, а именно попълването на полицейските кадри (Kennedy, 2020).

Това работи и при възрастните. Американската армия спонсорира екшън филми с милиони долари и безвъзмездно ползване на бази и средства, стига филмите да я представят позитивно и да насърчават хората да се запишат за служба (Zenou, 2022). Един от първите

примери за това е “Top Gun” от 1986г. Армията предоставя самолети, бази, учители, условия за снимане на стойност 1.8 милиона долара, а филма печели почти милиард и половина долара на големия екран. Образа на Том Круз представя военния пилот като модел за подражание, като една развиваща се, динамична и атрактивна професия, която всеки може да постигне. В днешно време тази практика се развива и от други индустрии и армии, като въввлечените развлекателни средства са не само на екрана, а и видео игри и социални мрежи (Lange, 2022).

Този потенциал за влияние и „корекция“ на поведението чрез герои, до които се чувстваме емоционално свързани не е за подценяване. Забавлението е начин за учене още от детска възраст, но хората често подценяват „безсмислените филми“ и резултатите от поставянето им на пиедестал. Противоотровата за това се крие още в началото на статията – хората възприемат измислицата през призмата на собствените си разбирания и ценности, олицетворяват се в герои, които са им познати и близки. Ако човек има силно изградено чувство за самоличност и морални и етични устои, то той е по-малко податлив на влияние (АРА, 2012). Историите могат да моделират само общества, които им позволяват да го правят – тези, които са ги създали и се укрепват чрез тях, или такива, чиито фундамент е нестабилен и търсещ накъде да се наклони.

Културната глобализация и влиянието на Холивуд и пропагандните модели на историите са неизменна част от нашата реалност. Но бидейки способни да ги идентифицираме и да противостоим на индоктринация би ни позволило да вземем само това, което ни е необходимо от тях. Емоционалният катарзис без когнитивното влияние. Не можем да живеем бе истории и техните герои. Не можем и да живеем в един изцяло измислен свят, чиято връзка с реалността не отговаря на нашите преживявания. Съпоставянето на представената реалност с тази, която наблюдаваме е задължително умение, както за независимото развитие на човешкия ум, така и за извличането на пълната полза от измислицата – а именно емоционалният катализатор, който ни позволява да видим себе си в светлина, в която иначе не бихме могли.

## Библиография:

- Андреева, Л. (2007). Социално познание и личностно взаимодействие. София: Университетско издателство „Св. Климент Охридски“
- APA, (2012). What you need to know about willpower. American Psychological Association.
- Burgoon, J. K. (1993). Interpersonal Expectations, Expectancy Violations, and Emotional Communication. *Journal of Language and Social Psychology*.
- Cohen, J. (2001). Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences with Media Characters. *Mass Communication and Society*.
- Fürsich, E. (2010). Media and the representation of Others. *International Social Science Journal*.
- Gottschall, J. (2012). *The Storytelling Animal: How Stories Make Us Human*. Tantor Audio.
- Green, M. C., & Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*
- Holt, T. (2016). *Romance Reader Behavior in the Digital Publishing Age*. Regis College.
- Huang, S. (2020). Fake Personalities, Real Impact: The Rise of Virtual Influencers. *McGill Business Review*.
- Johnson, A. (2024). *How to Address Children’s Online Safety in the United States*. Informational Technology and Innovation Foundation.
- Kennedy, L. (2020). “Whenever there’s trouble, just yelp for help”: Crime, conservation, and corporatization in Paw Patrol. *Crime Media Culture An International Journal*.
- Kuttschreuter, M., Baarda, B. (1992). A longitudinal study of the effects of television viewing on aggressive and prosocial behaviours. U.S. National Library of Medicine.
- Lange, K. (2022). *Military Esports: How Gaming Is Changing Recruitment & Morale*. U.S. Department of Defense.
- Miller, G. A. (2009). The impact of narrative on emotional responses and identification with characters in literature. *Literature and Psychology*.
- Santoniccolo, F., Trombetta, T., Paradiso, M. N., Rollè, L. (2023). Gender and Media Representations: A Review of the Literature on Gender Stereotypes, Objectification and Sexualization. U.S. National Library of Medicine.
- The Children's Online Privacy Protection Act of 1998 (COPPA) 15 U.S.C. §§ 6501
- Webster, G. D., & Campbell, J. T. (2023). Personality perception in Game of Thrones: Character consensus and assumed similarity. *Psychology of Popular Media*.
- Zenou, T. (2022). “Top Gun” brought to you by the U.S. military. *Washington Post*