

Е. В. Сазонова

ПСИХОЛОГИЧЕСКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ИНТЕРЕСА ПОДРОСТКОВ К КНИГАМ ДЖ. РОУЛИНГ О ГАРРИ ПОТТЕРЕ

В статье анализируется содержание интереса подростков к книгам серии «Гарри Поттер». Указывается, что тексты относятся к жанру фэнтези, который в свою очередь восходит к волшебной сказке и романтическому повествованию. Ключевой характеристикой героя в таких текстах является инициативность — принятие решения действовать.

Предварительное исследование, проведенное на интернет-аудитории (1052 респондента), выявило, что интерес к текстам о Гарри Поттере связан с тремя значимыми характеристиками действия героя — местом действия, средствами действия и собственно действием. Основное исследование (214 респондентов в возрасте 13—18 лет) проводилось методом семантического дифференциала с использованием шкал, образованных по результатам предварительного исследования.

Исследование показало, что в произведениях Дж. Роулинг «Гарри Поттер» особую привлекательность для подростков имеют те моменты текста, которые связаны с инициативным действием героя, с достижением поставленной цели. Для совершения такого действия необходимы: 1) собственные усилия (ловкость, умения, стремление к победе, целеустремленность); 2) волшебные средства, которые помогают герою быть могущественным, способным, защищенным, а также свободным и непринужденным; 3) особая — непредсказуемая, опасная, трудная, осмысленная — среда для действия. Реальный мир воспринимается подростками как бездейственный, серый, унылый, лишенный цели.

Ключевые слова: современные подростки, интерес в подростковом возрасте, семантический дифференциал.

The article is devoted to the investigation of adolescents' interest to the books about Harry Potter. Theoretically it is proved that these texts are written in the genre of fantasy, which is characterized by an initiative action of the hero, his decision to act.

A preliminary research (1052 respondents, interviews, focus-groups, instrument “associations”, “unfinished clauses”) has revealed that adolescents' interest focuses at the hero's action and its characteristics — the place and

Сазонова Елена Валериевна — аспирант Психологического института РАО.
E-mail: sazonova_ev@mail.ru

Работа выполнена под руководством докт. психол. наук К.Н. Поливановой.

magic tools. The principal research was conducted by the instrument “semantic differential” using scales derived from the preliminary research (214 respondents at the age of 13–18).

The research has revealed the following: most attractive for adolescents are those aspects of “Harry Potter” by J. Rowling that are connected with an initiative of the hero, his/her goal achievement, proactive action. Such an action is possible if the personage applies own efforts (agility, skill, desire to win, commitment); possesses magic tools that help to be powerful, capable, secure and free and unembarrassed; acts in special environment — unpredictable, dangerous, hard, meaningful. The real world is perceived by teenagers as grey, sad, devoid of purpose. It deprives action.

Key words: modern adolescents, adolescents’ motivation, interest, semantic differential.

Теоретический контекст исследования

По словам Л.С. Выготского, «ключом ко всей проблеме психологического развития подростка является проблема интересов в переходном возрасте» (Выготский, 1984, с. 6). Мы в своей работе исходили из того, что изучение культурных текстов, явно вызывающих интерес у подростков, может открыть новые исследовательские возможности: через анализ «точек» интереса можно реконструировать и существенные характеристики возраста.

Серия романов Дж. К. Роулинг о мальчике-волшебнике Гарри Поттере стала предметом увлечения подростков всего мира. Для очень многих из них эти книги оказались первыми, прочитанными самостоятельно и по собственной инициативе. Более того, подобно произведениям Дж. Р.Р. Толкиена, они породили целую субкультуру (преимущественно в виртуальном мире) — «поттеризм», «поттероманию».

Известно, что в подростковом возрасте наиболее предпочитаемым литературным жанром является жанр фантастики, а в последнее время еще и фэнтези. Подростки любят читать и смотреть фантастику, боевики с супергероями и малореальными обстоятельствами. Любимым же героем подростка выступает «человек активный, стремящийся к цели, преодолевающий серьезные, почти непреодолимые препятствия и выходящий из них победителем» (Драгунова, 1976, с. 49)

Литературоведческий анализ книг о Гарри Поттере (Васильева, 2005; Волкодав, 2006; Левко, 2010; Мещерякова, 2003; Щировская, 2007) показывает, что они написаны в жанре фэнтези, прототипом которого является волшебная сказка. Однако в романах Дж. Роулинг схема волшебной сказки усложнена и расширена (Васильева, 2005; Волкодав, 2006). По Ю.М. Лотману (1998), основой организации волшебной сказки (как и любого художественного текста) является *событие*, т.е. переход из одного «семантического поля» в другое.

Сущность поступка сказочного героя состоит в решимости нарушить запрет, пересечь границу между дозволенным и недозволенным, и поэтому его действие может быть охарактеризовано как инициативное (Эльконинова, Эльконин, 1993).

Гарри Поттер — это обычный мальчик, похожий на современного подростка, неуверенный в себе, занятый поиском собственной идентичности, и в то же время — классический романтический герой, подвергающийся многочисленным испытаниям (Nikolajeva, 2001). В сражении с противниками он преодолевает не столько внешние силы, сколько самого себя. Пафос романтического мировосприятия состоит в противопоставлении индивидуального, необычного, великого обыденной и типичной жизни (Басина, 2003; Лотман, 1994). По словам Ю.М. Лотмана, высшее достижение романтика — это «удивляющее» поведение, поступки и действия романтика всегда должны быть непредсказуемыми и незавершенными (Лотман, 1994).

По мнению К.Н. Поливановой (1996) именно романтичность, проявляющаяся в стремлении внести в реальную жизнь некоторый идеал, является ключом к пониманию «переходного» поведения подростка. Подобно герою романа, сражающемуся с силами зла, подросток находится в напряженной ситуации противопоставления собственного поведения «иному видению, иной позиции», благодаря чему возможно «обнаружение пространства собственных возможностей... значений и смыслов» (там же, с. 27).

Определяя ведущую деятельность подростков как проектную, К.Н. Поливанова выделяет ведущее действие и называет его авторским. Ключевой характеристикой действия в подростковом кризисе выступают незавершенность (непредзаданность). Для подростка важен замысел, результативность же действия уходит на второй план, обесмысливается. В подростничестве ребенок «строит собственную субъектность как субъектность авторства... замысливает собственное действие, осуществляет его, получает собственный продукт и тем самым проявляет собственный замысел» (там же, с. 32).

К.Н. Поливанова говорит о том, что первичной вдохновляющей идеей или идеальной формой образа искомой взрослости для подростка выступает идеальный герой, причем поначалу — во всей чувственной конкретности реального персонажа. Этим объясняется повышенный интерес подростков к таким жанрам в литературе и кино, как боевик, фантастика, фэнтези, где сделан акцент на сильного, уверенного и целеустремленного героя. Ведь для того чтобы самовыразиться, самореализоваться, необходимо проявить инициативу, решиться на выполнение поставленной задачи.

Возможно, что произведения Дж. Роулинг «Гарри Поттер», где особо подчеркнута инициативность и могущественность героев, где волшебные средства помогают героям осуществлять свою иници-

циативность, стали для подростков своеобразным «зеркалом», в котором они смогли увидеть отражение собственных потребностей, обусловленных логикой развития данного возрастного периода.

Этапы и методы исследования

В проведенном нами эмпирическом исследовании проверялось предположение о том, что в романах о Гарри Поттере наибольший интерес подростков вызывают моменты, связанные с инициативными действиями героев, а также с самим волшебным миром, который противопоставлен миру реальному.

В качестве методического инструментария использовались методы интервью, незаконченных предложений, свободных ассоциаций, а также построение субъективных семантических пространств, являющихся операциональными аналогами категориальных структур индивидуального сознания (Петренко, 2005). Исследование проходило в два этапа.

Первый (предварительный) этап исследования включал следующие процедуры.

1. Изучение материалов интернет-форумов, посвященных тематике «Гарри Поттер», а также проведение индивидуальных бесед с 53 респондентами (31 девушка и 22 юноши в возрасте 13—19 лет). В результате нам удалось выяснить, что наибольший интерес в волшебном мире вызывают: 1) волшебные средства (волшебная палочка, волшебное заклинание, летающая метла); 2) Запретный Лес и волшебная спортивная игра «Квиддич»; 3) волшебный поединок как кульминация всего произведения.

2. Для определения причин популярности выделенных нами наиболее интересных моментов в волшебном мире были проведены опросы среди участников интернет-форумов «ХогвартсНэт», «Гарри Поттер и волшебный форум», «Русский клуб Гарри Поттера», участников нескольких групп, посвященных тематике Гарри Поттера, в социальной сети «ВКонтакте». Интернет-выборку составили 1052 человека в возрасте от 10 до 26 лет. Основной пик ответов пришелся на возрастную промежуток от 14 до 22 лет. Интернет-участники выполняли методики «незаконченные предложения» (например: «В волшебном мире хочется ...») и «ассоциации» (на такие словосочетания, как волшебная палочка, летающая метла, Запретный Лес и др.). Данные онлайн-опроса обрабатывались с помощью компьютерной программы методом контент-анализа.

По результатам первого этапа было выдвинуто предположение, что наибольший интерес у подростково-юношеской выборки вызывают характеристики *действий героя и условия, необходимые*

для их совершения. Для проверки этого предположения проводился основной этап исследования среди респондентов подросткового и юношеского возраста.

Второй (основной) этап исследования

Выборка. В основном этапе исследования приняли участие три группы респондентов — одна заочная (группа 1) и 2 очные (группы 2 и 3).

Группу 1 (68 человек в возрасте 13—18 лет) составили участники тематических интернет-форумов, являющиеся поклонниками книг и фильмов о Гарри Поттере в течение нескольких лет. С каждым респондентом была установлена личная переписка через электронную почту и социальную сеть «ВКонтакте». В группы 2 (75 учеников 8-го класса, 13—14 лет) и 3 (71 ученик 9-го и 10-го классов, 15—16 лет) вошли обычные школьники г. Белгорода, которые прочли хотя бы одну книгу или посмотрели хотя бы один фильм о Гарри Поттере.

Методика и процедура

Наиболее популярные ассоциации, полученные на предварительном этапе, были использованы в качестве шкал-дескрипторов семантического дифференциала. Объектами шкалирования служили следующие слова и словосочетания: волшебная палочка, летающая метла, Запретный Лес, игра «Квиддич», волшебное заклинание, волшебный мир, волшебник, волшебный поединок, реальный мир, реальный человек.

Респондентам предлагалось оценить по 6-балльной шкале (от 0 до 5), насколько каждая ассоциация соответствует или может характеризовать каждый оцениваемый объект. По результатам субъективного шкалирования были построены матрицы усредненных данных для двух групп. Групповые матрицы данных подвергались факторной обработке методом главных компонент. Математическая обработка полученных данных производилась с помощью программы Statistica 6.0.

Результаты

Факторный анализ выявил в группе 1 (участники интернет-форумов) 4 значимых фактора; в группе 2 (учащиеся 8-го класса, восьмиклассники) — 5; в группе 3 (ученики 9-го и 10-го классов, старшеклассники) — 4 значимых фактора. Рассмотрим содержание факторов по группам.

Группа 1 (участники интернет-форумов)

Первый фактор (34.5% общей дисперсии): *уныние, сдержанность, лень, творчество, серость, честность, скука, простота, обыденность, любовь, дружба, жизнь, статичность, неуверенность vs опасность,*

неожиданность. На рис. 1 видно, что положительный полюс фактора связан только с двумя объектами — реальным мир и реальный человек; отрицательный полюс — с объектом Запретный Лес. Данный фактор отражает оппозицию «обыденность/рутина — непредсказуемость». Для участников интернет-форумов реальный мир выступает как скучный и унылый. Интересно, что в этой группе респондентов реальному миру противопоставлен не волшебный мир в целом, а лишь его особая часть — Запретный Лес. Только его опасность и неожиданность не имеют отношения к унылой и скучной реальности. Даже любовь и дружба являются лишь частью обыденного реального мира.

Второй фактор (21.2%): способности, возможности, безопасность, контроль, могущество, защита, помощь, вседозволенность, совершенство vs страх, уныние, напряжение, бессилие — с другой. Данный фактор отражает оппозицию «могущество — бессилие» (см. рис. 1). Здесь Запретный Лес по характеристикам (уныние, страх) близок к реальному миру, но в отличие от последнего в нем есть неожиданность, чудо, а также волшебные средства (волшебное заклинание и волшебная палочка), с помощью которых можно не

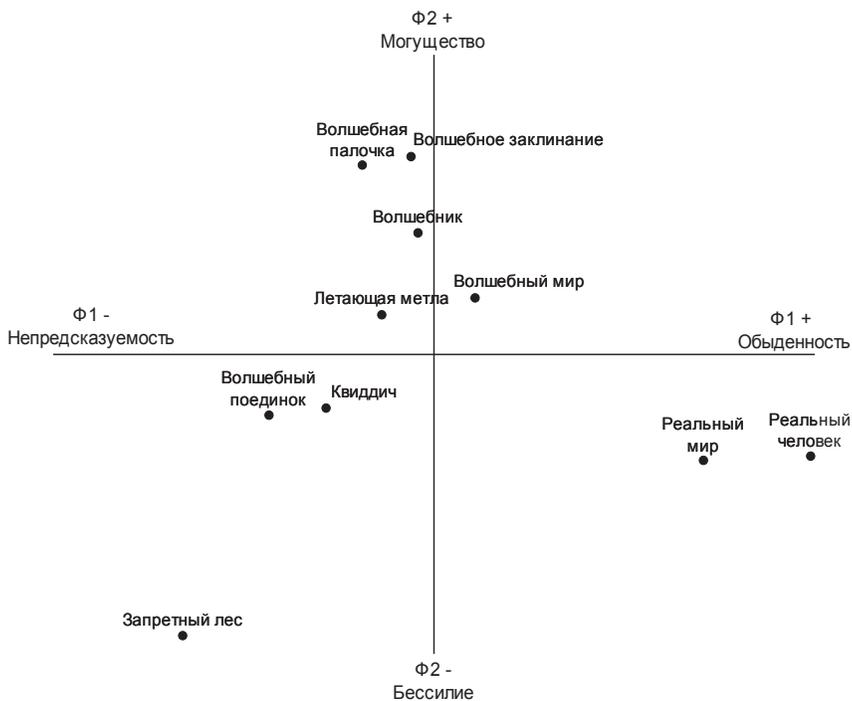


Рис. 1. Размещение в семантическом пространстве (Ф1, Ф2) объектов шкалирования в группе 1 (участники интернет-форумов)

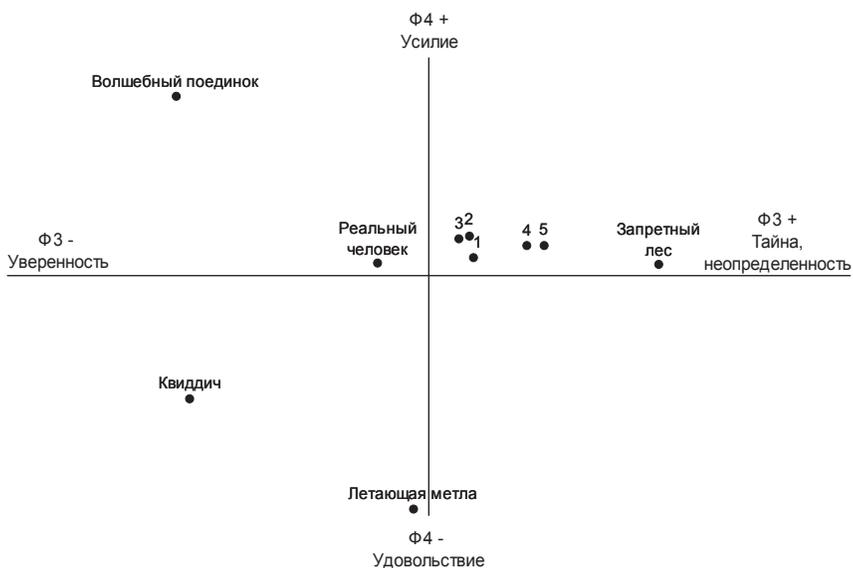


Рис. 2. Размещение в семантическом пространстве (Ф3, Ф4) объектов шкалирования в группе участников интернет-форумов (1 — Реальный мир; 2 — Волшебное заклинание; 3 — Волшебник; 4 — Волшебная палочка; 5 — Волшебный мир)

только справиться с состоянием бессилия и страха, но и быть таким, каким подростку невозможно (или очень трудно) быть в реальности, — могущественным, уверенным и защищенным.

Третий фактор (16.1%): *удивление, отсталость, красота, тайна vs везение, воля, поражение, превосходство, победа, ловкость, целеустремленность*. Запретный Лес как осмысленная (*удивление, тайна, красота*), статичная (*отсталость*) среда противопоставляется энергичному действию (*воля, целеустремленность*) в волшебном поединке и спортивной игре «Квиддич» (рис. 2). Интересно, что реальный человек, в отличие от волшебника, на семантическом пространстве расположен ближе к поединку и «Квиддичу». А волшебные средства противопоставлены поединку. Ведь и в сражении, и в спортивной игре, несмотря на волшебность обстановки, решающее значение имеют не сами по себе волшебные средства, а качества героя — решительность, целеустремленность, инициативность.

Четвертый фактор (14%): *сила, власть, защита, ум, смерть, благородство, разрушение, коварство, насилие, могущество* (характеристики связаны с волшебным поединком) *vs удовольствие, радость, свобода и легкость* (характеристики связаны, прежде всего, с летающей метлой и «Квиддичем»). Здесь, в отличие от третьего фактора, «Квиддич»

противопоставлен волшебному поединку (см. рис. 2), так как в этой игре большую роль играет полет на метле, во время которого герои могут испытывать ощущения радости, свободы и легкости.

Группа 2 (восьмиклассники)

Первый фактор (39.3%): *совершенство, превосходство, возможности, могущество, неожиданность vs уныние, лень, смерть, серость, скука, простота, обыденность, отсталость, неуверенность, бессилие, ограниченность*. Здесь волшебник и волшебный мир противопоставлены реальному миру и реальному человеку. Таким образом, можно сказать, что группы восьмиклассников и участников интернет-форумов воспринимают реальный мир одинаково. Однако у восьмиклассников он противопоставлен не только Запретному Лесу, а волшебному миру в целом, с его совершенством и открывающимися возможностями.

Второй фактор (29.4%) — однополюсный: *свобода, сдержанность, творчество, ум, добро, честность, воля, любовь, радость, дружба, жизнь, статичность, интерес, благородство, красота*. Пик фактора связан, прежде всего, с волшебным миром и волшебником, но относительно недалеко от них располагаются объекты реальный мир и реальный человек. То есть в восприятии восьмиклассников волшебный мир не противопоставлен миру реальному, а является его улучшенным вариантом, идеалом. Такие характеристики, как *любовь* и *дружба* также относятся к миру волшебному, а значит, чему-то более высокому, совершенному, к чему хочется стремиться.

Третий фактор (11.1%): *легкость, безопасность, контроль, удовольствие, помощь, защита vs коварство, страх, напряжение, удивление, опасность, насилие*. На положительном полюсе данного фактора — волшебная палочка, чуть ниже — летающая метла. Противоположный полюс связан с Запретным Лесом и волшебным поединком. Так же, как и участники интернет-форумов, восьмиклассники противопоставляют *страх* и *напряжение* Запретного Леса силе волшебной палочки, с помощью которой можно контролировать даже самую страшную ситуацию.

Четвертый фактор (8.2%): *тайна vs целеустремленность, победа, ловкость, везение*. По данному фактору волшебный поединок, спортивная игра «Квиддич» и летающая метла противопоставлены Запретному Лесу — статичной и таинственно-страшной среде.

Пятый фактор (5.2%) — однополюсный: *сила, способности, победа, власть, возможности, защита, ум, вседозволенность, разрушение, могущество*. На пике фактора — волшебное заклинание и волшебная палочка. Таким образом, у восьмиклассников, как и у участников интернет-форумов, данные волшебные средства связаны со способностями и качествами, необходимыми для совершения действия.

Группа 3 (старшеклассники)

Первый фактор (34.2%): *скука, простота, обыденность, отсталость, красота, неуверенность vs превосходство, способности, власть, возможности, защита, тайна, удивление, вседозволенность, ловкость*. На положительном полюсе — реальный мир и реальный человек, на отрицательном — волшебный мир и волшебник. Данный фактор практически идентичен аналогичному фактору в группе восьмиклассников: реальный мир противопоставлен волшебному миру в целом, а не только Запретному Лесу, как в группе участников интернет-форумов.

Второй фактор (26.4%) — однополюсный: *победа, безопасность, контроль, защита, сдержанность, творчество, ум, целеустремленность, добро, честность, помощь, отсталость, радость, жизнь, статичность, благородство, везение, совершенство, удовольствие*. На пике фактора — волшебник, чуть ниже — реальный мир и реальный человек. Интересно, что перечисленные выше характеристики относятся, прежде всего, к волшебнику, но не к волшебному миру, который не связан с данным фактором. Это говорит о том, что для старшеклассников волшебник выступает как обычный, но более совершенный, идеальный человек.

Третий фактор (10.5%): *легкость, помощь, везение vs страх, уныние, смерть, серость, разрушение, коварство, ограниченность, неожиданность, насилие*. На положительном полюсе — волшебная палочка, летающая метла и «Квиддич»; на отрицательном — волшебный поединок и Запретный Лес. У старшеклассников волшебные средства представлены лишь тремя характеристиками: легкость, помощь и везение. Две предыдущие группы также связывают данные объекты с подобными характеристиками, но относят к ним и множество других: возможности, могущество, защита, контроль, свобода, удовольствие, ловкость. Отсюда видно, что волшебные средства менее интересны для старшеклассников, в отличие от других групп.

Четвертый фактор (8%): *жизнь, совершенство vs напряжение, целеустремленность, опасность, бессилие, поражение*. Запретный Лес у старших школьников по третьему фактору связан со страхом, опасностью и непредсказуемостью, также как и в других группах. Однако в данном факторе Лес описывается характеристиками «жизнь» и «совершенство», что несколько неожиданно. Но, возможно, это связано с тем, что важным в разделении объектов Запретный Лес и волшебный поединок является характеристика целеустремленности, которая значима именно для поединка и квиддича, и это видно по всем трем группам исследования. Интересно, что реальный человек для старшеклассников обладает большей ценностью, чем для других групп, и связывается с жизнью и совершенством.

Обсуждение результатов

Суммируя полученные результаты, мы видим, что для всех трех групп характерны следующие общие феномены.

Все участники исследования противопоставляют реальный мир и реального человека волшебному миру и волшебнику. Если волшебный мир оценивается как событийно насыщенный, открытый для реализации многих возможностей, чудесный, то реальный мир — как обыденный и рутинный. Герои волшебного мира представляются активными, ловкими, могущественными. Реальный же человек в сером реальном мире ощущает свое бессилие. Это может говорить о том, что подросток в реальном мире испытывает потребность действовать, но не находит пространства для реализации своей интенции, так как реальность видится ему неструктурированной, бесцельной, а отсюда — напряжение, чувство бессилия и уныния. Волшебный же мир является идеальным для реализации самого себя, своих способностей. В представлении подростков, в волшебном мире возможно свободное активное действие человека, в реальном мире такой возможности нет.

Для всех участников исследования центральными, наиболее значимыми в волшебном мире Гарри Поттера являются действия героя в волшебном поединке и спортивной игре «Квиддич». Эти действия воспринимаются подростками как двойственные, неоднозначные, непредсказуемые. В спортивном состязании или в сражении герой может, с одной стороны, испытывать страх, бессилие, напряжение, но, с другой стороны, он может проявить себя ловким, умелым, целеустремленным, волевым. И в спорте, и в поединке можно одержать победу, а можно проиграть, и никогда нельзя сказать заранее, каков будет конечный результат. В этом состоит интрига действия героя, оно всегда рискованно. Подростку неинтересно действие с заранее известным результатом, ему важно, чтобы исход действия был непредсказуемым.

Одержав победу в волшебном поединке и спортивной игре «Квиддич» помогают волшебные средства. Результаты исследования показали, что последним подростки уделяют очень большое внимание. Волшебная палочка и волшебное заклинание позволяют волшебнику быть могущественным, способным, обеспечивают герою безопасность. А летающая метла позволяет быть свободным, радостным, непринужденным. В страшной ситуации сражения, поединка, а также в опасном Запретном Лесу герой может действовать только при наличии ощущения уверенности и защищенности, и даже более того — могущественности. Получается, что для того чтобы действовать в реальном мире, который переживается подростками как рутинный и унылый, необходима непредсказуемость, ощущение чуда, ожидание неизвестного и увлекательного. Подростку важно получить результат

действия, техническая сторона его достижения ему неинтересна, так как отвлекает от поставленной цели. Отсюда такой интерес подростков к волшебным средствам, которые как раз и обеспечивают быстрое достижение результата, скрывая саму технику исполнения.

Между тремя группами нами были обнаружены и некоторые **различия**.

Так, для учеников 9-го и 10-го класса волшебный мир так же, как и для двух других групп респондентов отличается от реального мира тем, что он связан с чудом и неожиданностью, однако он уже не так притягателен, не так совершенен, как у восьмиклассников, и не так противоречив и богат, как у участников интернет-форумов. Старшие школьники практически не придают особого значения волшебным средствам, волшебной спортивной игре «Квиддич», а также Запретному Лесу. В целом для них тема волшебства является не такой значимой, как для предыдущих групп.

Еще одним важным отличием является то, что в группе участников интернет-форумов реальный мир и реальный человек противопоставлены не всему волшебному миру, как в других группах, а лишь его части — Запретному Лесу. Реальный мир в данной группе также выступает обыденным и серым. В отличие от двух других групп исследования, в реальном мире данной группы есть также место любви и дружбе. Однако любовь и дружба реального мира, как и его обыденность, противопоставляются только неожиданности и опасности Запретного Леса. То есть любовь и дружба в данной группе участников исследования ожидаемы, привычны, так же обыденны, как и весь остальной реальный мир. Для участников интернет-форумов недостаточно просто четкости и ясности, а также осмысленности волшебного мира для возможности совершения действия героя. Необходимы более жесткие, экстремальные условия — Запретный Лес.

* * *

Итак, наше исследование показало, что в произведениях Дж. Роулинг «Гарри Поттер» особую привлекательность для подростков имеют те моменты текста, которые связаны с инициативным действием героя, с достижением поставленной цели. Для совершения такого действия необходимы: 1) собственные усилия (ловкость, умения, стремление к победе, целеустремленность); 2) волшебные средства, которые помогают герою быть могущественным, способным, защищенным, а также свободным и непринужденным; 3) особая — непредсказуемая, опасная, трудная, осмысленная — среда для действия. Причем реальный мир воспринимается подростками как бездейственный, серый, унылый, лишенный цели.

Выделенные условия описывают *инициативную линию поведения героя* как форму субъектности, отраженной в волшебной сказке, что является необходимой составляющей авторского действия, выступающего ведущим в подростковом возрастном периоде (Поливанова, 1996).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Басина Н.И. Проблема автора в культуре: Дисс. ... докт. филос. наук. Ростов н/Д, 2003.

Васильева Н.И. Фольклорные архетипы в современной массовой литературе: романы Дж.К. Роулинг и их интерпретация в молодежной субкультуре: Дисс. ... канд. филол. наук. М., 2005.

Волкодав Т.В. Структурно-типологические и лексико-семантические параметры литературной сказки Дж. Роулинг и ресурсы их передачи на русский и немецкий языки: Дисс. ... канд. филол. наук. Краснодар, 2006.

Выготский Л.С. Собр. соч.: В 6 т. Т. 4. М.: Педагогика, 1984.

Драгунова Т.В. Подросток. М.: Знание, 1976.

Левко Е.Н. Динамика волшебного мира Дж.К. Роулинг: Дисс. ... канд. филол. наук. СПб., 2010.

Лотман Ю.М. Декабрист в повседневной жизни // Лотман Ю.М. Беседы о русской культуре. Быт и традиции русского дворянства (XVIII — начало XIX века). СПб.: Искусство-СПБ, 1994. С. 456—539.

Лотман Ю.М. Структура художественного текста // Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб.: Искусство-СПБ, 1998. С. 14—285.

Мещерякова М.И. Литература в таблицах и схемах. М.: Айрис Пресс, 2003.

Петренко В.Ф. Основы психосемантики. СПб.: Питер, 2005.

Поливанова К.Н. Психологическое содержание подросткового возраста // Вопросы психологии. 1996. № 1. С. 20—33.

Щировская Т.Н. Типология сюжетов в произведениях отечественной массовой литературы 1990—2000-х годов: Дисс. ... канд. филол. наук. М., 2007.

Эльконинова Л.И., Эльконин Б.Д. Знаковое опосредствование, волшебная сказка и субъектность действия // Вестн. Моск. ун-та. Сер. 14. Психология. 1993. № 2. С. 62—70.

Nikolajeva M. The changing aesthetics of character in children's fiction. 2001. URL: http://findarticles.com/p/articles/mi_m2342/is_3_35/ai_97074157/

Поступила в редакцию
19.11.13