

ИНДУСТРИИ ВПЕЧАТЛЕНИЙ

ТЕХНОЛОГИИ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

2025, №1 (10)

SOCIO-CULTURAL RESEARCH TECHNOLOGIES

experience
INDUSTRIES

Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT), 2025, 1 (10)

Сетевое рецензируемое периодическое издание открытого доступа предназначено для междисциплинарного изучения: 1) влияния популярной культуры на эмоциональную картину мира современного человека, общества, социальных групп и субкультур, 2) механизмов индустриализации, продвижения и потребления впечатлений как стратегий индивидуального, корпоративного и политического действия, 3) определения и апробации технологических инструментов конструирования и последующего эмотивного управления социокультурной средой.

В издании публикуются работы по следующим темам: эмоциональный интеллект, эмотивное управление, институциональная топология впечатлений, этос впечатлений, экономика эмоций, товарный цикл впечатлений, рынки эмоций, социология впечатлений, антропология экзистенциальных впечатлений, архетипические эмоции в механизмах коммеморации, аудификационное администрирование, культура гастрономии и терруара, аромоменеджмент, визуальное конструирование в искусстве и медиа, продюсирование эмоций и чувств, рекреационная культура, сенсорная аномия и аффектация, соматизация и психодинамика социокультурных процессов, диджитализация эмоций и чувств.

Издание принимает к публикации оригинальные научные статьи, сообщения о научных мероприятиях, историографические, библиографические и иные обзоры, эссе, рецензии.

Главный редактор

С. А. Маленко Новгородский государственный университет
им. Ярослава Мудрого, Великий Новгород, Россия

Заместитель главного редактора

А. Г. Некита Новгородский государственный университет
им. Ярослава Мудрого, Великий Новгород, Россия

Редакционная коллегия

Е. В. Быкова Санкт-Петербургский государственный университет,
Санкт-Петербург, Россия

Г. В. Варакина Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина
(Технологии. Дизайн. Искусство), Москва, Россия

А. П. Воеводин Луганская государственная академия культуры и искусств
им. М. Матусовского, Луганск, Россия

О. А. Габриелян Крымский федеральный университет им. В. И. Вернадского,
Симферополь, Россия

Д. П. Гавра Санкт-Петербургский государственный университет,
Санкт-Петербург, Россия

А. Г. Дугин Российский государственный гуманитарный университет,
Москва, Россия

Е. Н. Корнилова Московский государственный университет
им. М. В. Ломоносова, Москва, Россия

Н. А. Лукьянова Томский политехнический университет, Томск, Россия

А. В. Павлов Высшая школа экономики, Москва, Россия

О. В. Попова Российская академия наук, Москва, Россия

В. В. Савчук Санкт-Петербургский государственный университет,
Санкт-Петербург, Россия

С. В. Тихонова Саратовский национальный исследовательский
государственный университет им. Н. Г. Чернышевского,
Саратов, Россия

Е. О. Труфанова Российская академия наук, Москва, Россия

Н. А. Хренов Государственный институт искусствознания, Москва, Россия

О. К. Шевченко Крымский федеральный университет им. В. И. Вернадского,
Симферополь, Россия

Редакционный совет

Т. Д. Аджин-Тэтти	Технологический университет Дурбана, Дурбан, Южная Африка
К. А-к. Габимова	Национальная академия наук, Баку, Азербайджан
Ст. Гайич	Институт европейских исследований, Белград, Сербия
Н. В. Гончаренко	Университет им. Сун Ятсена, Гуанчжоу, Китай
С. В. Донских	Гродненский государственный университет им. Янки Купалы, Гродно, Беларусь
В. Ч. Добрева	Университет библиотековедения и информационных технологий, София, Болгария
Ю. С. Драгут	Европейская ассоциация альтернативной культуры, Бухарест, Румыния
И. П. Зайцева	Витебский государственный университет им. П. М. Машерова, Витебск, Беларусь
А. И. Лойко	Белорусский национальный технический университет, Минск, Беларусь
Н. Мехдиев	Тракийский университет, Эдирне, Турция
М. А. Можейко	Республиканский институт высшей школы, Минск, Беларусь
М. Озтюрк	Средиземноморский университет, Анталия, Турция
Г. А. Погосян	Национальная академия наук, Ереван, Армения
Е. Е. Поджарова	Университет Гуанахуато, Гуанахуато, Мексика
М. С. Поспелова	Сувонский университет, Хвасон, Южная Корея
Е. Д. Протопадакис	Афинский университет, Афины, Греция
С. З. Семерник	Гродненский государственный университет им. Янки Купалы, Гродно, Беларусь
Б. Р. Такаре	Университет Мумбаи, Мумбаи, Индия
Л. У	Харбинский педагогический университет, Харбин, Китай
А. Е. Шифрин	Белорусская государственная академия искусств, Минск, Беларусь

Переводчик: Н. В. Данейкина
Технический редактор: Д. А. Ванюшкин

Учредитель и издатель: ФГБОУ ВО «Новгородский государственный университет им. Ярослава Мудрого»

Адрес учредителя, издателя и редакции: 173003, Россия, Великий Новгород, ул. Большая Санкт-Петербургская, 41
Тел.: +7 (8162) 627244; e-mail: experience@novsu.ru

Издание зарегистрировано Федеральной службой по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций
Выписка из реестра зарегистрированных СМИ: Эл № ФС77-83574 от 13 июля 2022 г.
Официальный сайт издания: <https://eiscrt.press>

Дата выхода: 26.03.2025

© **Новгородский государственный университет им. Ярослава Мудрого, 2025**

© **Авторы статей, 2025**

Все права защищены



Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT), 2025, 1 (10)

The Journal is a peer-reviewed open access periodical and is intended for interdisciplinary study of the following: 1) the influence of popular culture on the emotional picture of the world of a modern man, society, social groups and subcultures, 2) the mechanisms of industrialization, promotion and consumption of experience as strategies for individual, corporate and political action, 3) the definition and testing of technological tools for the design and subsequent emotive management of the socio-cultural environment.

Materials on the following topics are accepted for publication in the Journal: emotional intelligence, emotive management, institutional topology of experience, ethos of experience, economics of emotions, commodity cycle of experience, emotion markets, sociology of experience, anthropology of existential experience, archetypal emotions in mechanisms of commemoration, audiological administration, culture of gastronomy and terroir, aroma management, visual construction in art and media, production of emotions and feelings, fashion and style, recreational culture, sensory anomie and affectation, somatization and psychodynamics of socio-cultural processes, digitalization of emotions and feelings.

The Journal accepts original scientific articles, review articles, reports on scientific events, essays, and reviews.

Editor-in-Chief

Sergey A. Malenko Yaroslav-the-Wise Novgorod State University,
Veliky Novgorod, Russia

Deputy Editor-in-Chief

Andrey G. Nekita Yaroslav-the-Wise Novgorod State University,
Veliky Novgorod, Russia

Editorial Board

Elena V. Bykova	St. Petersburg State University, St. Petersburg, Russia
Alexander G. Dugin	Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia
Oleg A. Gabrielyan	V. I. Vernadsky Crimean Federal University, Simferopol, Russia
Dmitry P. Gavra	St. Petersburg State University, St. Petersburg, Russia
Nikolay A. Hrenov	State Institute for Art Studies, Moscow, Russia
Elena N. Kornilova	Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia
Natalia A. Lukyanova	Tomsk Polytechnic University, Tomsk, Russia
Alexander V. Pavlov	Higher School of Economics, Moscow, Russia
Olga V. Popova	Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia
Valery V. Savchuk	St. Petersburg State University, St. Petersburg, Russia
Oleg K. Shevchenko	V. I. Vernadsky Crimean Federal University, Simferopol, Russia
Sophia V. Tikhonova	Saratov State University, Saratov, Russia
Elena O. Trufanova	Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia
Galina V. Varakina	Kosygin State University of Russia, Moscow, Russia
Alexey P. Voevodin	Matusovsky Academy of Culture and Arts, Luhansk, Russia

Editorial Council

Theodora D. Adjin-Tetty	Durban University of Technology, Durban, South Africa
Sergey V. Dansikh	Yanka Kupala State University of Grodno, Grodno, Belarus
Vanya Ch. Dobрева	University of Library Science and Information Technology, Sofia, Bulgaria
Iulia S. Drăguț	European Alternative Culture Association (ACEEA), Bucharest, Romania
Stevan Gajić	Institute of European Studies, Belgrade, Serbia
Natalia V. Goncharenko	Sun Yat-sen University, Guangzhou, China
Konul A.-g. Habibova	National Academy of Sciences of Azerbaijan, Baku, Azerbaijan
Aleksandr I. Loiko	Belarusian National Technical University, Minsk, Belarus
Nebi Mehdiyev	Trakya University, Edirne, Turkey
Marina A. Mozheyko	Republican Institute of Higher Education, Minsk, Belarus
Mustafa Öztürk	Akdeniz University, Antalya, Turkey
Elena E. Podzharova	University of Guanajuato, Guanajuato, Mexico
Gevorg A. Poghosyan	National Academy of Sciences, Yerevan, Armenia
Marina S. Pospelova	University of Suwon, Hwaseong, South Korea
Evangelos D. Protopapadakis	National and Kapodistrian University of Athens, Athens, Greece
Snezhana Z. Semernik	Yanka Kupala State University of Grodno, Grodno, Belarus
Alexander E. Shifrin	Belarusian State Academy of Arts, Minsk, Belarus
Bhushan R. Thakare	University of Mumbai, Mumbai, India
Liyang Wu	Harbin Normal University, Harbin, China
Irina P. Zaitseva	Vitebsk State University named after P. M. Masherov, Vitebsk, Belarus

Translation Editor: N. V. Daneykina
Technical Editor: D. A. Vanyushkin

Founder and publisher: FSBEI HE "Yaroslav-the-Wise Novgorod State University"

Address of the founder and publisher: 41, Bolshaya Sankt-Peterburgskaya St., Veliky Novgorod, 173003, Russia

Tel.: +7 (8162) 627244; e-mail: experience@novsu.ru

The edition is registered by the Federal Service for Supervision of Communications, Information Technology, and Mass Media (Roskomnadzor)

Extract from the media register: El No. FS77-83574 dated July 13, 2022

Official website: <https://eiscrt.press>

Release date: 26.03.2025

© Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, 2025

© Authors, 2025

All rights reserved



СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

Колонка главного редактора. Медиа в палитре социокультурных практик: от классики к трэшу, от Масленицы к игровым вселенным
Сергей Маленко..... 9

рефлексии

В мире блаженной несвободы: медиатизация как базовая характеристика современной медиакультуры
Ольга Павлова..... 19

традиция

Особенности исторической застройки Рязани второй половины XIX – начала XX вв.: проблема полимедиальности в архитектуре города
Галина Варакина..... 61

Кинематографическое путешествие в студенческое мировосприятие: от Миядзаки к Тарковскому и обратно
Екатерина Егорова, Наталья Бедина..... 100

Три отечественных Чук-энд-Гекских счастья: сравнение книжного и кинематографических текстов в интерьерах исторических эпох
Наталья Саенко, Сергей Григорьев..... 120

Феномен межнациональной Масленицы: об инновационных практиках презентации коллективных идентичностей в российской поликультурной среде
Всеволод Шипулин..... 146

ГОРИЗОНТЫ

- Фронтальные медиа XXI века: размышления над книгой
«Полевая тетрадь СВО»
Георгий Полеводов, Артем Макулин..... **180**
- «Рекурсия «Царства Игры» и «Царства
Действительности», или диалектика символики
«Другого» в игровых вселенных: социально-
философский анализ
Ирида Еникеева, Лев Семушкин..... **207**
- Унижение или развлечение? Трэш-стримы как
греховное наслаждение «нижнего Интернета»
Вадим Лапатин..... **279**

CONTENTS OF THE ISSUE

- Editor-in-Chief's column.** Media in the palette of socio-cultural practices: from classics to trash, from Maslenitsa to game universes
Sergey Malenko..... 9

reflections

- In the world of blessed lack of freedom: mediatization as a basic characteristic of media culture
Olga Pavlova..... 19

tradition

- Features of the historical development of Ryazan in the second half of the 19th – early 20th centuries: the problem of polymediality in the architecture of the city
Galina Varakina..... 61
- A journey into the student's worldview: from Miyazaki to Tarkovsky and back
Ekaterina Egorova, Natalia Bedina..... 100
- Three Russian Chuck and Huck Happinesses: comparison of book and cinematic texts in interiors of historical eras
Natalya Saenko, Sergey Grigoriev..... 120
- The phenomenon of interethnic Maslenitsa: innovative practices of presenting collective identities in the Russian multicultural environment
Vsevolod Shipulin..... 146

horizons

Frontline media of the 21st century: reflections on the book "The Field Notebook of SMO" Georgy Polevodov, Artyom Makulin	180
The recursion of the "Kingdom of the Game" and the "Kingdom of Reality", or the dialectic of the symbolism of the "Other" in game universes: socio-philosophical analysis Enikeeva Irida, Lev Semushkin	207
Humiliation or entertainment? Trash Streams as a sinful pleasure of the "Bottom Internet" Vadim Lapatin	279



Колонка главного редактора

Сергей Маленко,
Новгородский государственный
университет
им. Ярослава Мудрого
(Великий Новгород, Россия)

Sergey Malenko,
Yaroslav-the-Wise Novgorod
State University
(Veliky Novgorod, Russia)



[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-9-17)

МЕДИА В ПАЛИТРЕ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ПРАКТИК: ОТ КЛАССИКИ К ТРЭШУ, ОТ МАСЛЕНИЦЫ К ИГРОВЫМ ВСЕЛЕННЫМ

Дорогие читатели!

Редакция рада представить Вашему вниманию первый в 2025 году выпуск, в котором рассматриваются различные аспекты существования медиакультуры в современном социокультурном пространстве. Сегодня медиа стали неотъемлемой частью официальной и повседневной жизни человека, во многом определяя формальные и интимные способы его презентации и бытия в культуре и обществе.

Выпуск открывает статья Ольги Павловой из Краснодара в рубрике «Рефлексии». Автор утверждает, что медиация порождается информационным обществом и присущей ему массовой коммуникацией. При этом сама медиакультура выступает технологией манипуляции, а также инструментом создания и продвижения экранных мифологем, которые вплетаются в актуальные институциональные и геополитические контексты.

Московский исследователь Галина Варакина в рубрике «Традиция» предложила проанализировать использование принципа медиальности в архитектуре исторического города. Рассмотрение проводится на примере исторической застройки Рязани второй половины XIX – начала XX века. Автор констатирует, что именно архитектура выступает тем медиумом, который обладает своеобразным знаково-символическим языком, что помогает глубже и ярче выразить ключевые социокультурные смыслы рассматриваемого исторического периода. Так в каменных и деревянных архитектурных формах просматривается адаптивная взаимосвязь, позволяющая создать и транслировать единый архитектурный ансамбль исторического города.

Екатерина Егорова и Наталья Бедина представляют результаты своих исследований студенческой аудитории, нацеленных на выявление закономерностей молодежного восприятия кинематографа. Несмотря на то, что сегодня кино предлагает очень различный для интерпретации материал, авторы установили, что студенты однозначно выделяют устойчивые культурные коды просматриваемых кинокартин. А темы поступка и осознанного выбора становятся сегодня ведущими для

формирования у молодого поколения готовности к активному включению в социальную жизнь.

Анализ кинематографических текстов продолжает и статья московских ученых Натальи Саенко и Сергея Григорьева. В материале рассматривается социальная мифология счастья на основе сравнительной интерпретации оригинального текста и двух отечественных экранизаций рассказа Аркадия Гайдара «Чук и Гек». Если советская экранизация 1953 года была наполнена послевоенными экзистенциальными поисками человеческого тепла, верности, дружбы и семейственности, то фильм 2022 года, скорее, посвящен ностальгии по СССР и сложившимся противоречиям между мифологиями советского счастья и мифологией эвдемонизма и гедонизма в современной России.

Тему традиционализма продолжает и статья Всеволода Шипулина, которая анализирует современные форматы проектирования и продвижения коллективных идентичностей. Укрепление коллективных представлений о единстве российского народа сегодня требует поиска эффективных инструментов (в том числе и в массовой культуре), которые бы позволили укреплять и развивать российскую идентичность. Эти задачи решаются автором с помощью рассмотрения традиций празднования межнациональной Масленицы, которая позволяет эффективно формировать и транслировать поликультурный и межнациональный имидж российского социума.

Рассмотрению медийных трендов посвящена рубрика «Горизонты», которую открывает статья Георгия Полеводова и Артема Макулина, ориентированная на анализ современных

российских фронтовых медиа. В основу размышлений ложится межавторский проект «Полевая тетрадь СВО», который направлен на создание инструментов, способных поддерживать высокий моральный дух в боевых коллективах Российской армии. Авторы приходят к выводу о том, что современные примеры высоких духовных и ратных подвигов имеют непреходящее значение для осуществления открытого и продуктивного диалога между военными, представителями интеллигенции и обществом в целом.

Современные медиа сегодня невозможны без цифровых сред, в рамках которых они активно трансформируются. Уфимские исследователи Ирида Еникеева и Лев Семушкин предлагают читателям ознакомиться с результатами проведенного ими социально-философского анализа игровых вселенных. Подобные медийные симулякры являются итогом коллективного творчества игротехников и игроков и фиксируют рекурсию между действительностью и создаваемыми игровыми вселенными, которая серьезно влияет на интерпретацию тех или иных исторических событий, а также на определение места человека в реальном мире.

Наш автор из города Пушкина – Вадим Лапатин завершает первый выпуск размышлениями по поводу цифровых медиа и предлагает читателям нашего издания статью, посвященную анализу феномена трэш-стриминга в русскоязычном сегменте интернета. Автор задается вопросом о природе привлекательности трэш-стримов для русскоязычных пользователей Всемирной паутины и пытается установить ведущие

мотивы пользовательской аудитории, которая с удовольствием погружается в треш-стримы «нижнего Интернета».

Безусловно, предложенные тексты никоим образом не исчерпывают всего многообразия современной медиакультуры, целенаправленно создающей особую эмоциональную и впечатляющую атмосферу для самых разных целевых аудиторий. Тем не менее знакомство с ними позволит читателю глубже понять природу медийности и спектр ее современных проявлений.

Для цитирования статьи:

Маленко, С. А. (2025). Медиа в палитре социокультурных практик: от классики к трэшу, от Масленицы к игровым вселенным. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT), 1(10), 9–17.* [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-9-17)

Editor-in-Chief's Column

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-9-17)

MEDIA IN THE PALETTE OF SOCIO-CULTURAL PRACTICES: FROM CLASSICS TO TRASH, FROM MASLENITSA TO GAME UNIVERSES

Dear readers!

The editors are pleased to present the first 2025 issue, which examines various aspects of the existence of media culture in the modern socio-cultural space. Today, media have become an integral part of the official and everyday life of people, largely determining the formal and intimate ways of their presentation and existence in culture and society.

The issue opens with an article by Olga Pavlova from Krasnodar in the "Reflections" section. The author argues that mediation is generated by the information society and its inherent mass communication. At the same time, media culture itself acts as a technology of manipulation, as well as a tool for creating and promoting screen mythologemes that are interwoven into current institutional and geopolitical contexts.

Moscow researcher Galina Varakina in the "Tradition" section proposed to analyze the use of the principle of mediality in the architecture of a historical city. The examination is carried out using the example of the historical development of Ryazan in the second half of the 19th - early 20th centuries. The author states that it is

architecture that acts as a medium that has a unique sign-symbolic language that helps to express the key socio-cultural meanings of the historical period in question more deeply and vividly. Thus, an adaptive relationship is visible in stone and wooden architectural forms, allowing the creation and transmission of a single architectural ensemble of a historical city.

Ekaterina Egorova and Natalia Bedina present the results of their research of a student audience, aimed at identifying patterns of youth perception of cinema. Despite the fact that today cinema offers very different material for interpretation, the authors have established that students clearly identify stable cultural codes of the films they watch. And the themes of action and conscious choice are becoming leading ones today for the formation of readiness for active inclusion in social life in the younger generation.

The article by Moscow scientists Natalia Saenko and Sergey Grigoriev continues the analysis of cinematic texts. The material examines the social mythology of happiness based on a comparative interpretation of the original text and two domestic film adaptations of Arkady Gaidar's story "Chuk and Gek". If the 1953 Soviet film adaptation was filled with post-war existential searches for human warmth, loyalty, friendship and family, then the 2022 film is rather dedicated to nostalgia for the USSR and the contradictions that have developed between the mythologies of Soviet happiness and the mythology of eudaemonism and hedonism in modern Russia.

The topic of traditionalism is continued by Vsevolod Shipulin's article, which analyzes modern formats for designing and promoting collective identities. Strengthening collective ideas about the unity of

the Russian people today requires finding effective tools (including in mass culture) that would allow strengthening and developing Russian identity. The author solves these problems by examining the traditions of celebrating the interethnic Maslenitsa, which allows effectively forming and broadcasting a multicultural and interethnic image of Russian society.

The "Horizons" section is devoted to examining media trends, and opens with an article by Georgy Polevodov and Artem Makulin, focused on analyzing contemporary Russian frontline media. The reflections are based on the inter-author project "Field Notebook of the SWO", which is aimed at creating tools capable of maintaining high morale in combat units of the Russian army. The authors come to the conclusion that contemporary examples of high spiritual and military feats are of enduring importance for the implementation of an open and productive dialogue between the military, representatives of the intelligentsia and society as a whole.

Modern media today are impossible without digital environments, within which they are actively transformed. Ufa researchers Irida Enikeeva and Lev Semushkin invite readers to familiarize themselves with the results of their socio-philosophical analysis of game universes. Such media simulacra are the result of the collective creativity of game technicians and players and record the recursion between reality and the created game universes, which seriously affects the interpretation of certain historical events, as well as the definition of a person's place in the real world.

Our author from the city of Pushkin, Vadim Lapatin, concludes the first issue with thoughts on digital media and offers the readers of our

publication an article devoted to the analysis of the phenomenon of trash streaming in the Russian-language segment of the Internet. The author asks about the nature of the attractiveness of trash streams for Russian-speaking users of the World Wide Web and tries to establish the leading motives of the user audience, which is happy to immerse itself in the trash streams of the "lower Internet".

Of course, the proposed texts in no way exhaust the entire diversity of modern media culture, which purposefully creates a special emotional and impressive atmosphere for a variety of target audiences. Nevertheless, familiarization with them will allow the reader to understand the nature of media and the spectrum of its modern manifestations more deeply.

For citation:

Malenko, S. A. (2025). Media in the palette of socio-cultural practices: from classics to trash, from Maslenitsa to game universes. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1(10), 9–17. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-9-17)

рефлексии

УДК 32.019.51

5.4.6. Социология культуры

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-19-59](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-19-59)

В МИРЕ БЛАЖЕННОЙ НЕСВОБОДЫ: МЕДИАТИЗАЦИЯ КАК БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА СОВРЕМЕННОЙ МЕДИАКУЛЬТУРЫ



Ольга Павлова,
Краснодарский
государственный
институт культуры
(Краснодар, Россия)

Olga Pavlova,
Krasnodar State
Institute of Culture
(Krasnodar, Russia)

ORCID: 0009-0008-4154-0296
e-mail: lexfati72@mail.ru

Для цитирования статьи:

Павлова, О. А. (2024). В мире блаженной несвободы: медиатизация как базовая характеристика современной медиакультуры. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(10), 19-59. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-19-59](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-19-59)

Аннотация. Характеризуя медиакультуру как определенную стадию развития культуры, соответствующую информационному обществу, автор рассматривает медиатизацию, порожденную массовой коммуникацией, через специфику ее воздействия на современные социокультурные институты, включая процессы социализации и инкультурации личности. В статье

охарактеризованы специфические черты современной медиакультуры, а также обозначены характеристики медиатизации, выступающей в современных условиях технологией манипуляции сознанием и инструментом репрезентации мифологем экранной культуры, как еще обозначают современную фазу развития культуры. Автор приходит к выводу, что медиатизация, на настоящем этапе своего развития использующая весь арсенал новых информационно-коммуникативных технологий, имеет сугубо мифологическую природу и, будучи порождением постмодернистской культуры симулякров и тотальной игры, манипулирует сознанием индивидов, утверждая в нем ценности общества потребления и другие актуальные социокультурные мифологемы, обусловленные проблемным геополитическим дискурсом эпохи.

Ключевые слова: медиатизация, медиакультура, экранная культура, социокультурная мифологема, мир как текст, линейный текст, гипертекст, виртуальная реальность, фейк, мем, манипуляция сознанием.

Вместо введения: «The Medium is the Message»

Общеизвестный в современном мире тезис М. Маклюэна «средство коммуникации и есть сообщение» исследователи традиционно сводят к тому, что содержательные особенности контента во многом обусловлены спецификой его носителя, при этом имея в виду различные виды массмедиа. И в целом такая интерпретация соответствует концепции маклюэновской книги «Понимание медиа: внешние расширения человека», так как далее канадский ученый рассуждает о «горячих» и «холодных» медиа, понимая под первыми радио и телевидение, дающие конкретную информацию, требующую минимального участия слушателя/зрителя, а под вторыми – книги и печатные СМИ, содержащие информацию с высоким интерпретационным «индексом» и требующие активного соучастия ее реципиентов.

Тем не менее следует учитывать, что М. Маклюэн очень широко трактует медиа, относя к ним, в том числе, и «новые

технологии», приводящие к «расширению человека» [Маклюэн, 2003: 9]. В итоге к медиа М. Маклюэн причисляет крайне многочисленные артефакты – такие как колесо, устное, письменное и печатное слово, одежда, жилище, деньги, средства передвижения, телефон, телеграф, радио и прочее [Маклюэн, 2003: 41–172]. И через этот довольно «разношерстный» перечень артефактов ученый акцентирует их технологический потенциал, обуславливающий прогрессивное развитие человечества, ибо, подобно тому, как «газета погубила театр, точно также телевидение наносит сокрушительный удар по кино» [Маклюэн, 2003: 54–55].

Находясь на позициях технофундаментализма, М. Маклюэн утверждает значимость коммуникационных (колесо, печатный пресс, железные дороги, воздушные пути, достижения «новой электрической эпохи» – телеграф, телефон, компьютер) и коммуникативных (устная речь, письменность, книгопечатание, радио, телевидение) технологий в человеческом прогрессе, не акцентируя между ними различий. Между тем как коммуникационные технологии – это совокупность инструментов, ресурсов и средств, используемых для организации процесса передачи информации, тогда как «функционал» коммуникативных технологий состоит в обеспечении взаимосвязи и взаимодействия людей через общение – непосредственное («вживую») или опосредованное, с помощью различных средств передачи информации – от книг, журналов и газет до радио, телевидения, а также, если говорить о современности, до разноформатных гаджетов.

Более того, М. Маклюэн, провозглашая, что «средство коммуникации и есть сообщение» [Маклюэн, 2003: 9], приходит к выводу о неотделимости коммуникативных и коммуникационных технологий, поскольку, «будучи расширением и ускорением чувственной жизни, любое средство коммуникации воздействует одновременно на всю область чувств» [Маклюэн, 2003: 55], формируя в самосознании человека новую модель реальности. Именно поэтому «у каждой культуры и каждой эпохи есть своя излюбленная модель восприятия и знания, которую они склонны предписывать всему и вся» [Маклюэн, 2003: 8].

Такой подход позволяет рассмотреть историю человечества как через призму промышленных революций, основанных на трансформации используемых ресурсов и источников энергии (паровой двигатель – электричество – телекоммуникации), так и в контексте информационных революций, движущей силой которых выступают изменения средств и инструментов передачи, обработки и хранения информации. При таком подходе возникновение письменности, изобретение книгопечатания, развитие радио- и телекоммуникаций, а затем и интернет-технологий представляют собой ключевые этапы в мировой истории человечества, знаменующие собой информационные революции в истории человечества.

Появление письменности в ряду информационных революций – знаковое явление, отражающее сущностные черты человека как, по определению Э. Кассирера, «animal symbolicum». Отталкиваясь от аристотелевской трактовки человека как «разумного животного», Э. Кассирер рассуждал о sapiens как о

«символическом животном», утверждая, что «символическое мышление и поведение – самые характерные черты человеческой жизни, на которых зиждется весь прогресс человеческой культуры» [Кассирер, 1998: 472]. Именно благодаря способности «мыслить символами» человек, как представитель биологического вида *homo sapiens*, прогрессирует, приумножая свое социальное начало в созидании языка, искусства, религии и, в конечном счете, культуры и цивилизации.

Письменность, обусловив дальнейшее развитие второй сигнальной системы человека, дала возможность людям фиксировать информацию, сохранять и ретранслировать объемные потоки информации без личных встреч. Книгопечатание сыграло колоссальную роль в индустриальном развитии человечества, заявив о себе в западном мире на исходе ренессансной эпохи и, в свою очередь, обеспечив масштабность движению Реформации.

Именно изобретение И. Гуттенберга сыграло решающую роль в успехе протестантской Реформации. Знаменитые «95 тезисов» М. Лютера против индульгенции, обнародованные им в 1517 году, из традиционной для немецкого «научного» гуманизма факта академической полемики стали общественно резонансным событием благодаря тому, что они были напечатаны в форме брошюры, и с этого момента «печатная книга стала инструментом Реформации» [Лобков, 2016: 147].

Дело в том, что М. Лютер, как профессор кафедры библейской экзегетики в Вюртенбергском университете, был апологетом печатной книги и приравнивал деятельность книгопечатников к

проповедничеству апостолов. «В год 1440, – писал М. Лютер, – явил Господь Бог наш книгопечатание, ибо вместо апостолов нуждался

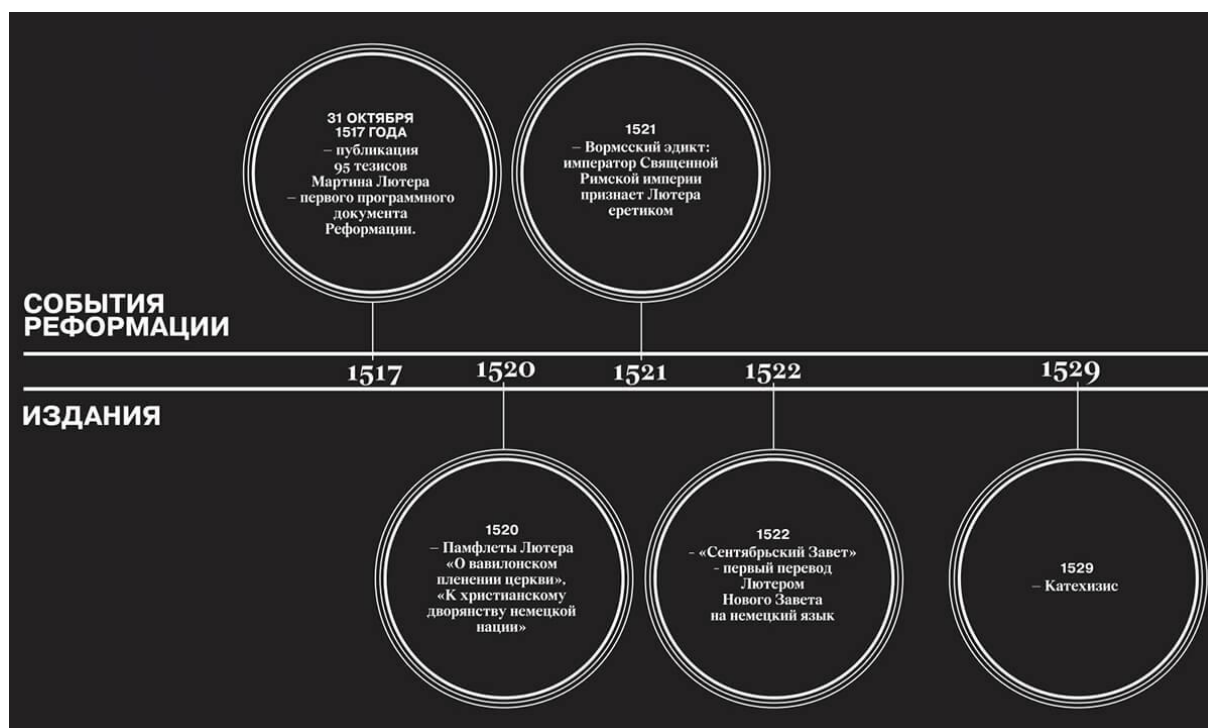


Двойной портрет Мартина Лютера как монаха и как профессора. Напечатал предположительно Йост Амман (Jost Amman). Экспонат находится в коллекции Британского музея. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/3FquNW

он в печатных книгах, чтобы слово Божие пришло во многие страны» [Albrus, 1556]. Поэтому он избирает тактику массовой печатной коммуникации, издавая свои памфлеты и воззвания (среди которых «95 тезисов» – 1517 г., «К христианскому дворянству немецкой нации» – 1520 г., а также перевод «Нового Завета» – 1529 г. и изложение «Катехизиса» – 1529 г. на немецком языке).

Собственно, эта тактика и обеспечила победное шествие Реформации не только в Германии, где «с 1520 по 1520 гг. было издано в четыре раза больше книг, чем в Италии» [Вебер, 2023: 3],

большими тиражами – в 3–4 тыс. экземпляров (РГБ 2019), но и во всей западной Европе. Реформация, упрочив ренессансный кризис



Периодичность изданий в эпоху Реформации.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/3FquNW

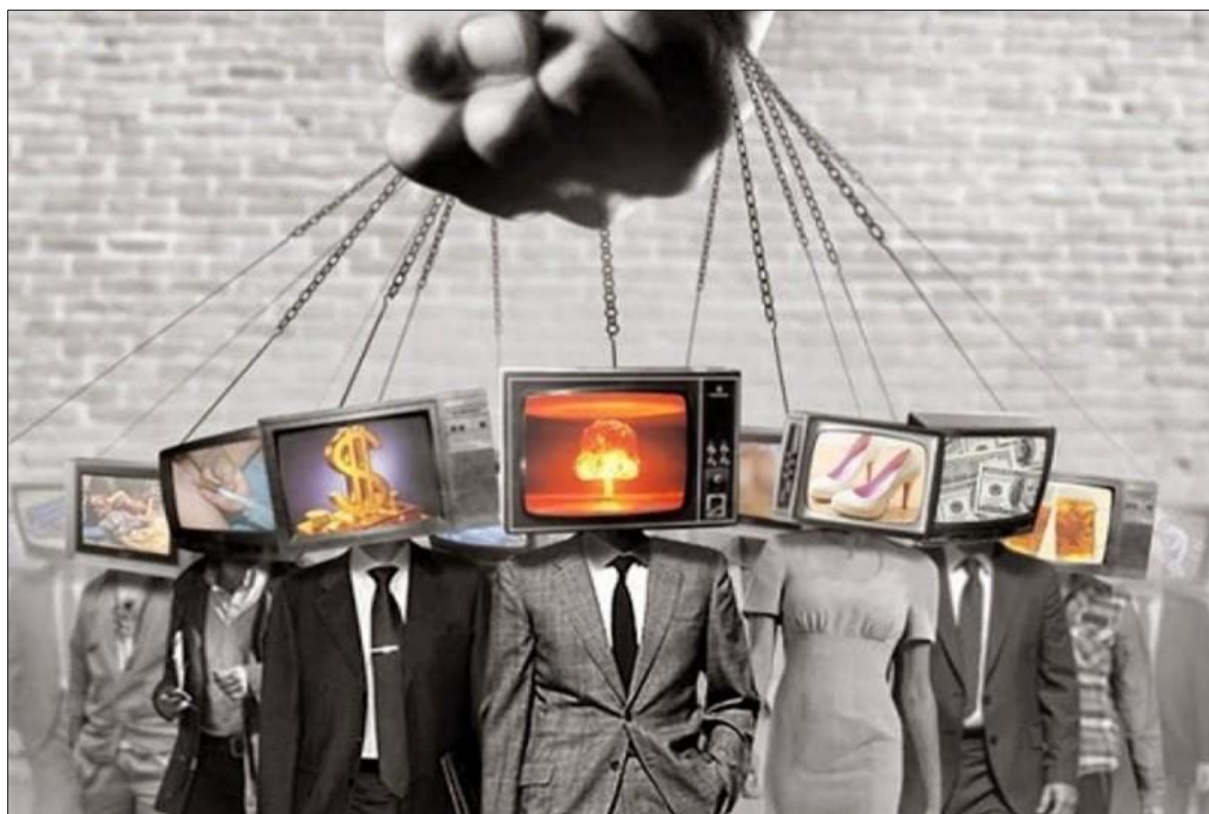
христианства, способствовала, по словам М. Вебера, сакрализации «духа капитализма» в «протестантской этике». В свою очередь, протестантская этика и связанный с ней комплекс моральных принципов – мирской аскетизм, труд и преуспевание в профессиональной деятельности как служение Богу – обусловили подъем третьего сословия, рост городов и урбанизацию культуры, научно-технический прогресс и развитие индустриальной цивилизации. Мощным толчком этого развития стала промышленная революция, связанная с изобретением парового двигателя (Дж. Уатт, И. И. Ползунов), что способствовало интенсивной механизации производства, символом которой стали паровоз и железные дороги.

Следующий знаковый этап в развитии человечества связан с использованием электричества и возникновением электронных массмедиа, первыми представителями которых были радио и телевидение. Но в эпоху интернет-технологий и цифровизации культуры, то есть в России в 2000–2010-е гг. – особенно после массового потребления айфонов и смартфонов – их разнообразие существенно возросло: это и интернет-версии печатных журналов и газет, и многообразные по тематике и формату онлайн-издания, и новостные сайты, и подкасты, и различные блоги, паблики и т. д. Не вдаваясь в классификационные детали, подчеркнем главные качества, присущие всем современным электронным массмедиа, – мультимедийность, мультиформатность и интерактивность. Указанные качества, взаимодействуя, усиливают манипулятивный эффект, а priori свойственный опосредованной массовой коммуникации.

Рожденный интернет-революцией: к вопросу о возникновении термина «медиазация»

В 1960–1970-е гг., когда М. Маклюэн выстраивал свои теории, телевидение было вершинным проявлением коммуникативных технологий массмедиа, выступая репрезентантом «электрической эпохи», к специфическим характеристикам которой он относил то, что в ней «товары приобретают во все большей степени характер информации», и связывал это с развитием рекламы [Маклюэн, 2003: 44–45]. При этом телевидение в Европе «интенсифицировало визуальность», а в Америке «породило крайний случай визуальной культуры, отворив двери аудиотактильного восприятия не визуальному миру разговорных языков, кулинарии и пластики»

[Маклюэн, 2003: 55]. Но «главная особенность электрической эпохи, согласно М. Маклюэну, состоит в том, что она создает глобальную сеть», отражающую, как и «наша нервная система» [Маклюэн, 2003: 54], жизненные треволнения человечества как «глобальной деревни» [Маклюэн, 2003: 400]. Как видим, канадский исследователь в своем анализе телевидения как тенденции выделяет сущностные характеристики и информационного общества (значимость информации при сохранении капитализма, ее мультимедийность, визуализация, глобальность, сетевой характер распространения), и общества потребления (реклама, доступность товаров, консюмеризм как образ жизни). При этом на манипулятивности телевидения внимание он не акцентирует, но это качество «следует» из совокупности его свойств.



Манипулятивность ТВ как репрезентанта зарождающейся медиакультуры (культуры экрана).
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/3FqzsE

Так как «средство коммуникации и есть сообщение» [Маклюэн, 2003: 9], то специально подчеркнем тот факт, что, невзирая на наличие в телевидении тех тенденций развития массмедиа, которые мощно заявят о себе лишь позднее, в эпоху развития интернета, термин «медиазация», подчеркивающий исключительное, зачастую манипулятивное, воздействие массмедиа на экономические, политические и культурные социальные институты, станет актуален в 1990-е годы. Это не исключает наличия процессов медиазации и в предшествующие эпохи: о том, какие последствия для мировой истории человечества имели информационные революции, написан обширный корпус источников. Но термин «медиазация» входит в научный оборот лишь в 1990-е гг., а становится особенно популярным в научном сообществе уже в 2000–2010-е гг. Об этом свидетельствуют работы Д. И. Шаронова [Шаронов, 2008: 234–239], Е. М. Ним [Ним, 2012: 316–324], Е. Л. Вартановой [Вартанова, 2015: 3–136], Е. А. Воиновой [Воинова, 2006: 6–10], В. П. Коломиец [Коломиец, 2009: 8–10] и других авторов.

Рубеж XX–XXI вв. – период интенсивного развития digital-технологий и, прежде всего, интернета. Этот период нередко называют эпохой «интернет-революции». Символично, что написанная в 1990-е гг. одноименная книга Р. Барбрука, «канонизировавшая» указанное понятие, посвящена не столько истории интернета на Западе, сколько обоюдному влиянию массмедиа и политики в Европе и США [Барбрук, 2015]. Это отображает специфику трансформации массмедиа в эпоху digital-технологий, когда средства СМИ становятся «манипулируемыми

манипуляторами» (Б. Н. Лозовский). Следовательно, термин «медиазация» отображает парадигмальные сдвиги, происходящие в массмедиа как социокультурном институте в период активной цифровизации и развития коммуникативной семиосферы интернета. В связи с этим уместно упомянуть монографию В. П. Коломийца «Медиазация медиа», представляющую собой актуальный опыт системного анализа «трансформационных преобразований медиа в индустриальном разрезе» под влиянием «цифровой среды и интернета» [Коломиец, 2020]. В рамках такого подхода актуальность исследования феномена медиазации не подлежит сомнению, так как связана не только с уяснением технологий воздействия СМИ и СМК на все сферы жизнедеятельности формирующегося информационного общества, но и с анализом трансформационных процессов, происходящих в системе современных массмедиа; последнее, впрочем, не составляет предмета рассуждений в нашей статье.

Медиазация как зеркало трансформации СМИ: опыт систематизации исследований

Традиционно авторство термина «медиазация» приписывают оксфордскому исследователю Дж. Б. Томсону. Точку зрения о том, что именно английский социолог ввел указанное понятие в научный оборот, разделяют и многие отечественные ученые. Так, С. В. Черненко полагает, что «термин “медиазация” впервые был использован английским исследователем Дж. Б. Томпсоном для обозначения роли медиа как института, не только транслирующего информацию, но и формирующего

культурные и социальные ценности» [Чёрненькая, 2021: 25]. Т. В. Шмелёва конкретизирует, что термин «медиатизация» был введен Дж. Б. Томсоном в 1990 году, и тотчас обрел популярность в России [Шмелёва, 2015: 145]. А. Н. Гуреева утверждает, что Дж. Б. Томсон впервые использовал термин «медиатизация» в работе «Медиа и модернити», написанной в 1995 году, «для обозначения роли медиа как институционально организованных структур, транслирующих не просто информацию, но образцы культуры, формирующие современное общество на протяжении последних веков» [Гуреева, 2016: 195].

Действительно, в 1990 году, в работе «Идеология и современная культура» Дж. Б. Томсон вводит термин «медиатизация» для обозначения специфических черт культуры «эпохи массовой коммуникации», преобразующей все события в статус «медиа-фактов» [Thompson, 1990], тогда как в исследовании 1995 года «Медиа и современность» он продолжает размышлять о том, как медиа меняются исторически и какую роль они оказывают на формирование современного общества. При этом он выделяет технологические свойства медиа, обуславливающие их способность формировать актуальные модели культуры. Среди таких свойств – преобразование реальности в символической форме, ее фиксация и копирование в различных форматах, в том числе в отрыве от социокультурного контекста, породившего данную форму [Thompson, 1995]. Затем, в 2010-е годы, термин «медиатизация» становится уже достаточно востребованным в западном научном дискурсе (труды Р. Сильверстоуна, Н. Коулдри, В. Шульца, Ф. Кротца, С. Хьярварда, А. Хэппа и других ученых). При

этом медиатизацию трактуют как процесс, обуславливающий взаимовлияние массмедиа и различных социокультурных институтов в условиях становления и развития постиндустриального информационного общества.

Практически одновременно с Дж. Б. Томсоном, в 1991 году, советские ученые Т. В. Андрианова и А. И. Ракитов активно используют этот термин, рассуждая о «медиатизации общества в связи с развитием новых информационных технологий [Андрианова & Ракитов, 1991]. Позднее термин «медиатизация» имплицитно будет наличествовать в концепции пяти информационных революций, созданной А. И. Ракитиным, включающей возникновение языка – появление письменности – изобретение книгопечатания – использование электричества для массовой коммуникации – создание компьютеров и развитие интернета. В пятой информационной революции, где медиатизация играет значимую роль, как раз и происходит развитие информационного общества [Ракитов, 1998: 3–104]. Это означает непродуктивность поиска единых «истоков» термина «медиатизация», ибо он возник почти синхронно в различных странах и научных школах, отразив процессы развития современного общества.

И если первоначально отечественные ученые (А. В. Андрианова, А. И. Ракитов, Д. И. Шаронов, Н. Б. Кириллова и др.) применяли термин «медиатизация» для характеристики глобальных телекоммуникационных технологий, обеспечивающих доступ к информационным ресурсам человеческой цивилизации, то вскоре исследователи через этот термин стали также

подчеркивать возросший манипулятивный и мифотворческий потенциал массмедиа в условиях цифровизации культуры.



Визуализация и калейдоскопичность контента как инструменты формирования социокультурных мифологем и манипуляции сознанием.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/3Frzsc

Об усилении их манипулятивного эффекта посредством медиатизации, понимаемой через «проявление преобразующей функции СМИ», которые, передавая информацию, «способны видоизменять или исказить факты» и «фабриковать мнимые образы (события) реальности», размышляла Л. М. Землянова [Землянова, 2002: 83–84]. В этой связи о медиа как об «особой среде, в которой производятся, эстетизируются и транслируются культурные коды», рассуждала Н. Б. Кириллова [Кириллова, 2006: 23]. В то же время, о формировании «особого социального пространства» как функции

медиатизации писал Д. И. Шаронов [Шаронов, 2008: 235]. Тогда как И. В. Рогозина определила медиатизацию как технологию манипулятивного воздействия на сознание индивидов, «выражающуюся в формировании картины мира посредством специфических медийных когнитивов» [Цит. по: Балясникова, 2004: 121].

В 2009 году Е. Л. Вартанова вводит понятие «человека медийного», знаменующего собой главного героя современной фазы развития человеческой цивилизации, которую можно назвать медиакультурой в силу глобального влияния СМИ на современное общество.



Социальные сети как виртуальная среда социализации современного подростка.
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/3Fr4UE

Исходя из анализа роли медиаиндустрии в постиндустриальном обществе, ученый приходит к выводу, что

«по мере усиления медиатизации экономических и социальных процессов, а также по мере усиления влияния процессов массовой коммуникации на жизнь общества, происходит трансформация “человека социального” в “человека медийного”» [Вартанова, 2009]. «Человек медийный», как репрезентант медиакультуры цифрового информационного общества, существует преимущественно в виртуальной среде, создаваемой медиакommunikациями и самоидентифицируя себя исключительно через призму медиатизированной информации. В свете такого подхода медиатизация предстает и как инструмент мифологизации, ибо «современные электронные медиа – это мифотворчество, возведенное в абсолют» [Коломиец, 2014: 117].

Итак, в момент своего зарождения, на «заре» интернет-революции, термин «медиатизация» сфокусировал в себе два взаимообусловленных процесса – развитие digital-технологий и специфически трансформирующийся под их воздействием функционал СМИ. Несомненно, указанные процессы следует учитывать при анализе сущностных характеристик медиатизации, понимая под ней, прежде всего, основополагающую роль массовой коммуникации в формировании и управлении как индивидуальным, так и массовым сознанием, реализуемой на современном этапе развития общества не только благодаря традиционным СМИ, но, прежде всего, через мультимедийный интерактивный формат цифровых технологий и интернета. Происходит это в условиях развивающегося информационного общества, обладающего характерными чертами общества потребления.

Анализ процессов медиатизации как незавершенный научный междисциплинарный проект

Говоря о постнеклассической научной парадигме, доминирующей в науке с 1980-х гг., уместно подчеркнуть такие ее характеристики, как значительная роль гуманитарных наук в научном познании, мультипарадигмальность и социально-конструктивистский подход к исследуемым объектам [Павлова, 2021: 118–135].

Характеризуя методологический инструментарий исследования медиатизации, необходимо подчеркнуть, что этот феномен «представляет научный интерес как для социологов, так и для исследователей медиа» [Гуреева, 2016: 192]. Более того, поскольку «в теории медиатизации основным объектом исследования выступают не медиа, а общество, меняющееся под влиянием современных медиа» [Чёрненткая, 2021: 26], постольку отчетливо прослеживается «эволюция теории медиатизации в направлении социальных наук» [Чёрненткая, 2021: 26], которая «обусловлена во многом тесным междисциплинарным взаимодействием социальных наук» [Чёрненькая, 2021: 28].

Существует довольно обширная научная литература, в которой исследователи классифицируют теории медиатизации, нередко подменяя объект анализа медиакоммуникациями (работы С. Хьяварда, Ф. Кротца, А. Хэппа, П. Бергера, Т. Лукмана, С. Буридэ, В. Чёрненькой и др.).

Значит, методология исследования медиатизации носит комплексный характер, обусловленный интегративным взаимодействием целого спектра гуманитарных дисциплин:

социальной философии, социологии, политологии, культурологии, психологии, коммуникативистики, медиалогии, когнитологии и так далее. В силу того, что теория медиатизации представляет собой «открытую теоретико-исследовательскую систему в области междисциплинарного знания» [Буридэ, 2019: 37], перечень дисциплин, являющихся элементами междисциплинарного подхода к медиатизации, остается принципиально незавершенным.

Мифотворчество медиатизации в мире digital-технологий: информационное общество VS общество потребления

Ценности и идеалы «общества потребления», сложившегося после Второй мировой войны в контексте политических доктрин «общества благосостояния» в западноевропейской трактовке и «общества всеобщего благоденствия» в американской интерпретации, не только способствовали крушению СССР через внутренние процессы дискредитации советской идеологии в явлениях теневой экономики, космополитной культуры диссидентов, молодежных прозападных субкультур стиляг, панков и т. п., но и сыграли далеко не последнюю роль в социокультурной самоидентификации народов постсоветского пространства, в котором сочетались незрелая рыночная экономика и заимствованная от Запада культура повседневного конюмеризма. К тому же приобщение к ценностям и идеалам общества потребления, официально начавшееся в период перестройки, в постсоветском пространстве стран распавшегося

25 декабря 1991 года Советского Союза происходило необычайно стремительно.



Владимир Познер – российский журналист, ведущий первого телемоста между СССР и США (Ленинград-Сиэтл, 17 июня 1986 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: https://ic.pics.livejournal.com/ed_glezin/9643061/3669149/3669149_900.jpg

Основным инструментом реализации этого процесса приобщения советских людей к идеологии «общества потребления», а значит, и формирования общественного мнения, в 1980-е годы стала медиатизация, реализовавшаяся первоначально через регулярно проводимые телемосты между СССР и США, а также посредством появившихся в конце 1980-х гг. и функционирующих полулегально видеосалонов, в которых транслировалась западная продукция далеко не лучшего качества. Сюда же следует присовокупить усилившиеся прозападные тенденции в отечественной индустрии развлечений – тогда только зарождающейся и не без влияния западных

кураторов. И здесь мы имеем в виду, в первую очередь, кинематограф, в котором был намеренно создан положительный образ Запада (и, прежде всего США) как мира безграничных возможностей, оплота демократии и, естественно, потребительского рая, причем показывался этот мир на контрасте с российскими беспросветными реалиями. Таковы, к примеру, фильмы «Аляска, сэр!» (1992), «Наш американский Боря» (1992), «Невеста из Парижа» (1992), «Американский дедушка» (1993), «Жених из Майами» (1993), «Итальянский контракт» (1993), «Колорадо» (1993), «Плащ Казановы» (1993), «Роман „alla russo“» (1993), «Лихая парочка» (1993), «Пистолет с глушителем» (1993) «Поезд до Бруклина» (1994), «Французский вальс» (1994), «Американская дочь» (1995), «Московские каникулы» (1995) и другие кинокартины.



Первые видеосалоны появились в СССР в конце 1980-х гг. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: https://ic.pics.livejournal.com/humus/758313/47042219/47042219_original.jpg

Кстати, значительную роль в продвижении ценностей общества потребления сыграли советские лидеры Н. С. Хрущёв и особенно М. С. Горбачёв. И если первый в результате журналистского обмана лишь вынужденно стал «лицом» рекламной кампании пепси-колы, то второй пошел на подобный шаг уже совершенно сознательно, чтобы заработать деньги для финансирования возглавляемых им организаций и фондов.

24 июня 1959 года Н. С. Хрущёв присутствовал на открытии Американской национальной выставки, проводимой в разгар Холодной войны в рамках соглашения о культурном сотрудничестве СССР и США. На выставке, которую посетили почти три миллиона гостей, преимущественно советских граждан, экспонировались товары и услуги американского потребительского рая – от фильмов У. Диснея и компьютеров IBM RAMAC до кухонных комбайнов и брендов пищевых продуктов, один из которых, благодаря Н. С. Хрущёву, стал потом очень известным и популярным в СССР.

Компании PepsiCo, в то время уступавшей в конкурентной борьбе бренду Coca-Cola, нужна была яркая, эпатажная, скандальная реклама, чтобы существенно поднять свою популярность в мире и продажи. И такая реклама случилась благодаря участию в ней советского лидера той поры Н. С. Хрущёва. На этой выставке американский вице-президент Р. Никсон предложил советскому лидеру сравнить два варианта пепси-колы, один из которых был приготовлен на воде из США, а другой – на советской воде. Это была уловка, оба напитка были идентичны друг другу и сделаны в Америке. Н. С. Хрущёв

попробовал, похвалил, естественно, советский вариант, и в этот момент был сфотографирован иностранными журналистами. 25 июня 1959 года фотографии с Председателем ЦК КПСС, пьющим пепси-колу, подписанные фразой «Хрущёв хочет быть общительней», стали известны во всем мире. Так Н. С. Хрущев, сам того не ведая, стал медийным лицом рекламной кампании PepsiCo, имевшей слоган «Будь общительней. Пепси поможет». К слову, впоследствии напиток с красно-синей эмблемой, с 1973 года массово поставлявшийся в Советский Союз, для советских граждан стал одним из символов западного потребительского рая.



Н. С. Хрущёв, хитростью американских журналистов вовлеченный в бесплатную рекламу пепси-колы. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/3FzMVb

М. С. Горбачёв, провозгласивший на XXVII съезде КПСС курс страны на «гласность» и «перестройку», был для западного человека символом окончания Холодной войны, произошедшего в контексте событий распада СССР. Поэтому немудрено, что три рекламных ролика, в которых он снялся, были ориентированы как раз на западные аудитории. Поскольку по отечественному телевидению они практически не транслировались, а потому российским потребителям стали известны лишь в первой половине 2000-х гг., когда и ценности общества потребления, и интернет-коммуникации в Российской Федерации уверенно набирали силу. Поэтому молодое поколение россиян воспринимали и воспринимают деятельность первого и единственного советского президента в том числе и через призму рекламных кампаний, в которых он был задействован.

Во всех этих рекламных роликах эксплуатируется необычайно популярный и демократичный политический имидж экс-президента СССР. В первом из них, снятом в 1997 году, рекламируется сеть американских пиццерий Pizza Hut. Ролик снят с воистину эпическим размахом, как небольшой фильм. Сначала были смонтированы крупные планы московского Кремля, мавзолея, храма Христа Спасителя и собора Василия Блаженного. Потом на фоне российской промозглой зимы, рядом с пожилой женщиной в черном с узелком в руках, долженствующей олицетворять «старую» уходящую Россию, возникает М. С. Горбачёв и его внучка. В их одежде (он – в черном, девочка – в красном пальто) «зашифрованы» цвета логотипа пиццы Hut. Они заходят в пиццерию, расположенную неподалеку от Кремля. Пиццерия

наполнена людьми, но крупным планом показана многодетная российская семья, которую старательно играют западные актеры. Узнав М. С. Горбачева, мужчина средних обвиняет политика в том, что из-за него в стране экономическая неразбериха и политическая нестабильность. Юноша парирует, возражая собеседнику, что именно благодаря М. С. Горбачёву в стране появились новые возможности и долгожданная свобода. Наконец, пожилая дама примиряет всех спорящих фразой о том, что благодаря М. С. Горбачёву теперь у всех есть пицца Hut. Затем все радостно «чокаются» пиццей во славу М. С. Горбачёва, несколько раз скандируют его имя, под эти возгласы мелькают кадры достопримечательностей Москвы и демонстрируется испуганное выражение лица старушки, символизирующей старый, уходящий мир. Реклама венчается слоганом: «Хорошие друзья. Большая пицца».

Очевидно, что указанная реклама, ориентированная в конце 1990-х годов именно на западного потребителя, а в начале 2000-х годов – уже и на россиян, заключала в себе смыслы триумфальной победы американского общества потребления над вековыми традициями русской культуры и духовности. И действительно, отныне не нужно больше спорить о политике и экономике, зачем задумываться над трагическим положением великой державы? Ведь у народа теперь есть американский фаст-фуд, который всех примирит и уравнивает. Для западного человека эта реклама несла в себе положительные смыслы, зато в российском восприятии она, особенно в финале, имела несомненный мрачный пафос, так как симпатии вызывала не толпа, жующая пиццу и скандирующая

«Горбачёв», а одинокая растерянная женщина, воплощающая собой «старую» Россию.



М. С. Горбачёв в рекламе компании Pizza Hut (графическая стилизация видеокadra).
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GbKdQ>

В 2000 году М. С. Горбачёв снялся в рекламе Национальных железных дорог Австрии. Ориентированный на западного потребителя, ролик, казалось бы, парадоксален по содержанию: созерцая комфортабельные железные дороги, М. С. Горбачёв трижды произносит слово «Перестройка», а затем добавляет к нему «Гласность». Однако смысл этого ролика более, чем очевиден: лидер СССР связывает распад/развал СССР и экономическое процветание западной страны, обнажая потребительское отношение коллективного Запада к России как к источнику энергетических ресурсов.

В 2007 году М. С. Горбачёв принял участие в рекламе товаров французского люксового бренда Луи Виттон (Louis Vuitton), которая транслировалась не только на Западе, но и в России. В рекламном ролике экс-президент СССР ехал на заднем сидении лимузина вдоль Берлинской стены, а рядом с ним на сидении лежала дорожная сумка Виттон.



М. С. Горбачёв в рекламе бренда Louis Vuitton.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GbNBy>

Примечательно, что в этой рекламе выразалась не только концепция комфортного путешествия с продукцией бренда Louis Vuitton, но и идеология общества потребления с присущей ему социальной стратификацией, а также напрямую связанная с продвижением люксового бренда всемирно известными медийными личностями. Не случайно в рекламе бренда Louis



Vuitton, кроме М. С. Горбачева, приняли участие актриса Катрин Денёв, теннисист Андре Агасси и его жена Штеффи Граф. В случае с М. С. Горбачёвым, показанным на фоне остатков Берлинской стены, эти смыслы обретали дополнительные глобалистские коннотации, связанные с масштабным крушением социалистической идеологии и приобщением стран бывшего социалистического лагеря, России – прежде всего, к ценностям общества потребления.

Однако с 2010-х гг. – момента, когда интернет в России становится дешевым и общедоступным, он вытесняет электронные СМИ и киноиндустрию, превращаясь в доминантную технологию медиатизации. Так, в настоящее время в РФ, как отметил В. В. Путин, «свыше 130 миллионов пользователей», что «приближается к количеству граждан Российской Федерации» [Путин, 2024]. В итоге виртуальная реальность интернета превратилась не только в основную площадку для реализации потребительских амбиций россиян, но и в основную технологию медиатизации в развивающемся информационном обществе, обуславливающую существование медиакультуры и самого человека медийного. Инструменты реализации подобной технологии многообразны – сайты, страницы в соцсетях, блоги, email-рассылки, seo- и smm-продвижение и реклама в ее многочисленных модификациях и, несомненно, мультiformатная видеопродукция, представленная как многочисленными сериалами, преимущественно в жанрах детектива и мелодрамы, существующих на различных стриминговых площадках, так и видеоблогами, размещенными на хостинговых сервисах.

Современные медиакommunikации способствуют развитию конструктивистского подхода к идентичности личности. В свете такого подхода повсеместно нивелируется значимость национальных культурных кодов, активно доминируют ценности глобализации и потребительства, идентичность предстает феноменом динамичным, обусловленным взятой «здесь и сейчас» окружающей индивида социокультурной средой. И, несомненно, значимую роль в конструировании подобной идентичности играют – в контексте идеологии общества потребления – товарные тренды и бренды.

Одним из характерных примеров такого рода брендократии в современном мире вообще, и в российском обществе, в частности, стала линейка телефонов компании Apple. Начиная с 2007 года, эта американская корпорация ежегодно выпускает новую модель айфона. Для потребителей, обладающих iPhone, подобный гаджет, равно как и другие продукты экосистемы Apple – такие как iPad, MacBook и Apple Watch – являются не столько воплощением качества и инноваций, сколько фетишем социальной статусности. Интересно, что фотографирование, получившее новую художественную жизнь благодаря развитию цифровых технологий, в семиосфере интернета называется айфонографией и имеет множество площадок по его продвижению (сообщество AMPt, iPhoneography Central, iPhoneography Today, Mobiography, MobiTog и т. д.). В современном мире айфонография – это искусство фотографирования в условиях диджитал-технологий на смартфон любой модели, но название, наличествующее в наименовании этого вида цифрового творчества, непосредственно отсылает

потребителей к Apple iPhone как брендовому воплощению цифрового технологического прорыва.

Функции социальной стратификации и статусной самоидентификации личности выполняют и другие «раскрученные» бренды. Например, в 2024 году, в ходе исследования, проведенного организацией Anketolog.ru, было выявлено, что россияне в возрасте от 18 до 24 лет, совершая покупки преимущественно на маркетплейсах, предпочтение отдают Nike и Adidas [Nike и Adidas стали самыми популярными брендами у российской молодежи, 2024]. Так в российской молодежной среде даже в современной геополитической ситуации продолжают доминировать смыслы, которые непосредственно связаны с «явным приоритетом потребительских западных кодов по отношению традиционным отечественным» [Некита & Маленко, 2024: 88].



Символическое воплощение общества потребления как сообщества безголовых/манипулируемых людей. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/3FrG6z

Итак, на рубеже XX–XXI вв. в постсоветской России, когда происходила смена идеологических парадигм, можно обнаружить три взаимообуславливающих друг друга социокультурных процесса. Это, во-первых, закрепление прозападных идеалов и ценностей общества потребления, индивидуалистических и гедонистических по своей сути. Во-вторых, развитие информационного общества, основанного на культивировании роли знаний, непрерывного образования и креативности. В-третьих, формирование медиакультуры как специфической фазы развития мировой культуры, репрезентантом которой как раз и выступает «человек медийный» (Е. Л. Вартанова). На его мировоззрение и на существование в целом кардинальное влияние оказывают медиакommunikации, реализуемые в мультиформатной форме в семиосфере интернета, доступ к которой он получает через многочисленные гаджеты. Информация, формирующая «человека медийного», передается в цифровой интерактивной, преимущественно визуальной форме.

При этом абсолютная доминанта визуального контента в современной медиакультуре обусловлена как собственно спецификой коммуникационных технологий культуры экрана, так и особенностями человеческой нейрофизиологии. Как отмечает микробиолог, генетик, специализирующийся на вопросах развития мозга, Дж. Медина, «90 % информации передается в мозг визуально; мозг обрабатывает информацию в 60 000 раз быстрее, чем текст» [Медина, 2024: 77]. Вследствие этого современный человек существует в «размытой» реальности – между реальным и виртуальным мирами. К тому же эта реальность, вследствие

доминанты визуального контента в современной медиакультуре, мифологична и манипулятивна, ибо фиксирует наглядные образы той модели реальности, которая нужна производителю контента. В этой связи понятны «продажные» успехи как маркетплейсов, так и smm-продвижения товаров, основанные на этой технологии, когда рекламное представление товара/сообщение о нем вуалируется имитацией адресности, персональной ориентированности контента.

Как раз на технологии «размытой» реальности построен в современной медиакультуре политический маркетинг. Одним из примеров такого следует обозначить проект «В. Зеленский». И здесь необходимо упомянуть популярный юмористический телесериал «Слуга народа» (2015–2018), снятый студией «Квартал 95» и режиссером-постановщиком Алексеем Кирющенко. В нем учитель истории Василий Голобородько, роль которого и сыграл В. Зеленский, становится президентом Украины, но потом, вследствие провальных реформ, ему был объявлен импичмент. Однако он снова пытается стать президентом, заручившись поддержкой народа. В итоге 2 декабря 2017 года в Украине была зарегистрирована партия «Слуга народа», которую возглавил один из руководителей студии «Квартал 95» А. Баканов. Партия, называвшаяся в точности так же, как и анализируемый нами украинский комедийный сериал, выдвинула, как и в вымышленной реальности телесериала, В. Зеленского на пост президента Украины, и 21 апреля 2019 года он победил на выборах. Случилось это вследствие того, что в современной медиакультуре художественная реальность телесериала и реальная

действительность онтологически уравнились в своих правах, а в парадигме медийной игры произошла подмена бытия симуляцией реальности, не понятая электоратом, но умело срежиссированная западными кураторами этой украинской политической вакханалии.

В цифровой среде медиакультуры манипулятивные процессы формируются посредством медиатизации, которая является инструментом управления общественным сознанием. Так как медиатизация реализует репрезентацию фактов посредством массовой коммуникации и содержит их субъективные модели, созданные интерпретацией реципиентов содержания опосредованной коммуникации, она манипулирует сознанием, внедряя в него шаблоны, стандарты, стереотипы, то есть, по сути, социокультурные мифологемы, необходимые производителю контента и зачастую имеющие самое непосредственное отношение к обществу потребления.

Это означает, что в цифровой среде медиакультуры мифологизирующий и манипулятивный эффекты медиатизации приумножаются, в результате чего формируется мир тотальной духовно-интеллектуальной несвободы современного человека. В этом мире только имитируются/симулируются, в том числе, через их акцентированную значимость завуалированного индивидуализма, уникальная креативность личности, которую можно развивать постоянно и беспредельно и которая, по сути, выступает «инструментом конструирования социальных смыслов» [Павлова, 2024: 36–42]. Так культивируемая посредством медиатизации креативность в современном мире

вытесняет/подменяет сакральные ценности, человек медийный, зачастую в виртуальных мирах, воспринимает себя исключительно уникальной личностью, творцом, да что там говорить – демиургом и даже теургом, а на деле, в реальности, происходит угасание его когнитивного потенциала и создается поколение мейнстрима, представители которого конформны и «тотально следуют рекомендациям он-лайн СМИ» [30 фактов о современной молодежи, 2016]. В итоге в современной медиакультуре формируется мир тотальной, но блаженной несвободы, ибо «человек медийный», обитающий в ней, этой несвободы не осознает. И дело здесь не столько в «электронном ошейнике», который обеспечивают современному человеку гаджеты, давно



Брендократия общества потребления. Сюрреалистический, фигуративный образ Алекса Гросса.
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/3FrGWV

ставшие неотъемлемым атрибутом его существования, сколько в заскорузлости сознания, его зашоренности медийными стереотипами и мифологемами.

Итак, медиатизация, как процесс, основанный на использовании новых информационных технологий и отражающий всеобъемлющее влияние СМИ и СКМ на все сферы жизнедеятельности современного человека, имеет мифологическую природу. Медиатизация представляет собой базовый атрибут медиакультуры, которой свойственны качества постмодернистского миропонимания, основанного на имитациях, «симулякрах» (Ж. Бодрийяр), тотальной игре и манипуляции массовым сознанием. Пронизывая культуру информационного общества, медиатизация, в силу ее коммуникативной природы, наиболее отчетливо проявляется в таких речевых сферах, как политика, массмедиа, публицистика (и словесное творчество в целом), PR, реклама. Усиление мифологизирующего и манипулятивного эффекта медиатизации в информационном обществе происходит вследствие катастрофического снижения аналитического отношения к потребляемой информации. И происходит это не только из-за громадных информационных потоков, циркулирующих в информационном обществе, но и от того, что здесь доминирует визуальный, таблоидный, фрагментарный формат подачи информации.

Вместо заключения: внешнеполитические стратегии медиатизации

Медиатизация является основным инструментом управления общественным мнением, причем как на уровне внутренней

политики государств, так и на уровне их внешнеполитических стратегий, в ситуации выстраивания международных отношений. В свете указанного подхода к медиатизации становятся очевидны смыслы трендовых стратегий сегментации и управления геополитическим пространством в условиях современного глобального мира. Одна из них представлена созданной Дж. Наем концепцией культуры как «мягкой» политической силы, весьма популярной в мировом сообществе. Однако эта теория была создана исключительно с целью лоббирования интересов США как оплота демократии, гражданского общества и либеральных ценностей. Изначально этот посыл декларировался названием книги, в которой упомянутая теория впервые была сформулирована: «Обреченные лидировать: меняющаяся природа американской власти» (1990).

Однако идея геополитического продвижения культуры как «мягкой» политической власти очень привлекательна не только для Америки, но и для других стран, которые имеют действительно богатое культурное наследие. Поэтому КНР использовала концепцию культуры как «мягкой» политической силы в начале 2000-х гг. для обоснования стратегии «мирного возвышения Китая». С этой целью была создана китайская научная школа, представители которой скрупулезно изучив предложенную Дж. Наем концепцию культуры как «мягкой» политической силы в проекции на реалии Поднебесной, пришли к выводу о манипулятивном характере этой теории. Поэтому с конца 2010-х гг. КНР в своих внешнеполитических стратегиях опирается на концепцию «дискурсивной силы» М. Фуко [Цит. по: Денисов, 2020:

42–52], в рамках которой сильным геополитическим игроком является тот, кто формирует мировую медийную повестку дня. Подобно Китаю, как манипулятивную коммуникацию с недавних пор трактует концепцию «мягкой» политической силы и Россия, что нашло отражение в законах об иноагентах.

Таким образом, в информационном обществе медиатизация представляет собой основной инструмент формирования общественного мнения как на уровне внутренней политики стран, так и во внешнеполитических стратегиях мирового сообщества. В контексте процессов современной медиакультуры медиатизация также предстает ключевым инструментом формирования ценностей информационного общества потребления.

Литература

- 30 фактов о современной молодежи: исследование Сбербанка и Validata (2016). *Sberbank.ru* Режим доступа: https://www.sberbank.ru/common/img/uploaded/files/pdf/youth_presentation.pdf (дата обращения: 19.01.2025).
- Андрианова, Т. В. & Ракитов, А. И. (1991) *Современные тенденции информатизации и медиатизации общества: научно-аналитический обзор*. Москва: ИНИОН.
- Балясникова, О. В. (2004). И. В. Рогозина медиа-картина мира: когнитивно-семиотический аспект. Москва-Барнаул, 2003. – 289 с. *Вопросы психолингвистики*, 2, 114–117.
- Барбрук, Р. (2015). *Интернет-революция*. Москва: Ад Маргинем Пресс.
- Буридэ (2019). Теория медиатизации: современные подходы. *Труды Белорусского государственного университета. Серия 4: Принт- и медиатехнологии*, 2, 37–44.
- Вартанова, Е. Л. (2009). СМИ и журналистика в пространстве постиндустриального общества. *Медиаскоп*, 2. Режим доступа: <https://mediascope.ru/сми-и-журналистика-в-пространстве-постиндустриального-общества> (дата обращения: 13.01.2025).
- Вартанова, Е. Л. (2015). *О современных медиа и журналистике. Заметки исследователя*. Москва: МедиаМир.
- Вебер, М. (2023). *Протестантская этика и дух капитализма*. Москва: АСТ.

- Воинова, Е. А. (2006). Медиатизированная политическая коммуникация: Способ медийного искажения политики или способ организации дискурса? *Вестник Московского университета*, 6, 6–10.
- Гуреева, А. Н. (2016). Теоретическое понимание медиатизации в условиях социальной среды. *Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика*, 6, 192–208.
- Денисов, И. Е. (2020). Концепция «дискурсивной силы» и трансформация китайской внешней политики при Си Цзиньпине. *Сравнительная политика*, 4, 42–52.
- Землянова, Л. М. (2002). Медиатизация культуры и компаративизм в современной коммуникативистике. *Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика*, 5, 83–97.
- Касирер, Э. (1998). *Избранное: опыт о человеке*. Москва: Гардарика.
- Кириллова, Н. Б. (2006). *Медиакультура: от модерна к постмодерну*. Москва: Академический проект.
- Коломиец, В. П. (2010). Медиатизация рекламы. В книге В. П. Коломиец (ред.). (2010). *Российский рекламный ежегодник* (стр. 8–18). Москва: Аналитический центр Видео Интернешнл.
- Коломиец, В. П. (2014). *Медиасоциология: теория и практика*. Москва: НИПКЦ «Восход-А».
- Коломиец, В. П. (2020). *Медиатизация медиа*. Москва: Издательский дом МГУ.
- Лобков, А. Э. (2016). Печатная книга как инструмент Реформации. *Вестник Нижегородского лингвистического университета*, 34, 147–156.
- Маклюэн, М. (2003). *Понимание медиа: внешние расширения человека*. Москва; Жуковский: Канон-Пресс-Ц, Кучково поле.
- Медина, Дж. (2024). *Правила развития мозга в любом возрасте*. Москва: Бомбора.
- Некита, А. Г. & Маленко, С. А. (2024). «Чебурашечья» игра в «пасхалки»: от киносимуляций досугового рая к разрушению национальной идентичности. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 4(9), 88–131. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-4\(9\)-88-131](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-4(9)-88-131)
- Ним, Е. Г. (2012). Анализ роли медиа в обществе: медиация vs медиатизация. В книге Р. П. Баканов (ред.). (2012). *Информационное поле современной России: практики и эффекты: Материалы IX международной научно-практической конф., 18–20 окт. 2012 г. В 2 т. Т. 1* (стр. 316–324). Казань: Казанский государственный университет.
- Павлова, О. А. (2021). *Проблемы парадигмального подхода в исследовании социально-культурной деятельности*. Краснодар: Новация.
- Павлова, О. А. (2024). Креативность как инструмент конструирования социального в современном мире: истоки и тенденции развития. *Kant: Social science & Humanities*, 3(19), 36–42. Режим доступа: https://stavrolit.ru/kant_ssh/3216/3222/ (дата обращения: 19.01.2025).

- Путин: в России свыше 130 млн пользователей интернета и портала госуслуг (2024). *Информационное агентство ТАСС*. Режим доступа: <https://tass.ru/obschestvo/22643809> (дата обращения: 15.01.2025).
- Ракитов, А. И. (1998). *Информация, наука, технология в глобальных исторических измерениях*. Москва: ИНИОН РАН.
- Чёрненькая, С. В. (2021). Теория медиатизации в контексте междисциплинарных исследований. *Вестник Московского городского педагогического университета. Серия: Философские науки*, 1(37), 24–31.
- Шаронов, Д. И. (2008). О коммуникативном смысле медиатизации. *Вестник ВГУ. Серия: Филология. Журналистика*, 2, 234–239.
- Шмелёва, Т. В. (2015). Медиатизация как феномен современной культуры и объект исследования. *Вестник Новгородского государственного университета*, 90, 145–148.
- Alberus, E. (1556). *Wider die verfluchte Lere der Carlstader*. *Books.google.ru*. Available at: <https://676.su/0080> (accessed: 13.01.2025).
- Nike и Adidas стали самыми популярными брендами у российской молодежи. (2024). *PROfashion: журнал о моде для профессионалов*. Режим доступа: <https://profashion.ru/business/marketing/nike-i-adidas-stali-samymi-populyarnymi-brendami-rossiyskoj-molodezhi/> (дата обращения: 27.01.2025).
- Thompson, J. B. (1990). *Ideology and Modern Culture. Critical Social Theory in the Era of Mass Communication*. Oxford: Polity Press.
- Thompson, J. B. (1995). *The Media and Modernity. A Social Theory of the Media*. Stanford: Stanford University Press. Режим доступа: <https://676.su/WTTQ> (дата обращения: 15.01.2024).

Информация об авторе

Павлова Ольга Александровна – доктор филологических наук, доцент, доцент кафедры социально-культурной деятельности. Краснодарский государственный институт культуры, редактор журнала «Культурная жизнь Юга России» (Россия, 350072, Краснодарский край, г. Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, д. 33), ORCID: 0009-0008-4154-0296, lexfati72@mail.ru

IN THE WORLD OF BLESSED LACK OF FREEDOM: MEDIATIZATION AS A BASIC CHARACTERISTIC OF MEDIA CULTURE

Olga Pavlova

Abstract. The author considers mediatization generated by mass communication through the specifics of its impact on modern socio-cultural institutions, including the processes of socialization and enculturation of the individual characterizing media culture as a certain stage of cultural development corresponding to the information society. The article characterizes the specific

features of modern media culture, and also outlines the characteristics of mediatization, which in modern conditions acts as a technology of manipulation of consciousness and an instrument for representing the mythologemes of screen culture, as the modern phase of cultural development is also designated. The author comes to the conclusion that mediatization, at the present stage of its development using the entire arsenal of new information and communication technologies, has a purely mythological nature and, being a product of the postmodern culture of simulacra and total play, manipulates the consciousness of individuals, asserting the values of consumer society in it and other relevant socio-cultural mythologemes conditioned by the problematic geopolitical discourse of the era.

Keywords: mediatization, media culture, screen culture, socio-cultural mythologem, world as text, linear text, hypertext, virtual reality, fake, meme, manipulation of consciousness.

References

- 30 facts about modern youth: research by Sberbank and Validat (2016). *Sberbank.ru*. Available at: https://xn--80awbpbep.xn--p1ai/uploadedFiles/files/issledovaniya/1_Issledovanie_SberbankaValidata.pdf (accessed: 19.01.2025). (In Russian).
- Alberus, E. (1556). *Wider die verfluchte Lere der Carlstader*. *Books.google.ru*. Available at: <https://676.su/OO80> (accessed: 13.01.2025).
- Andrianova, T. V., & Rakitov, A. I. (1991). *Modern Trends in Informatization and Mediatization of Society: Scientific and Analytical Review*. Moscow: INION Publ. (In Russian).
- Balyasnikova, O. V. (2004). I. V. Rogozina Media worldview: cognitive and semiotic aspect. Moscow-Barnaul, 2003. – 289 p. *Questions of Psycholinguistics, 2*, 114–117. (In Russian).
- Barbrook, R., & Barbrook, R. (2015). *Internet Revolution*. Moscow: Ad Marginem Press. (In Russian).
- Buride (2019). Mediatization Theory: Modern Approaches. *Proceedings of the Belarusian State University. Series 4: Print and media technologies, 2*, 37–44. (In Russian).
- Chernenkaya, S. V. (2021). Mediatization theory in the context of interdisciplinary research. *Bulletin of the Moscow City Pedagogical University. Series: Philosophical Sciences, 1(37)*, 24–31. (In Russian).
- Denisov, I. E. (2020). The Concept of "Discursive Power" and the Transformation of Chinese Foreign Policy under Xi Jinping. *Comparative Politics, 4*, 42–52. (In Russian).
- Gureeva, A. N. (2016). Theoretical understanding of mediatization in the context of the social environment. *Bulletin of the Moscow University. Episode 10: Journalism, 6*, 192–208. (In Russian).

- Kasirer, E. (1998). *Selected: an experience about a person*. Moscow: Gardarika Publ. (In Russian).
- Kirillova, N. B. (2006). *Media culture: from modern to postmodern*. Moscow: Academic project Publ. (In Russian).
- Kolomiets, V. P. (2010). Mediatization of advertising. In V. P. Kolomiets (ed.). (2010). *Russian Advertising Yearbook* (pp. 8–18). Moscow: Analytical Center Video International Publ. (In Russian).
- Kolomiets, V. P. (2014). *Media sociology: theory and practice*. Moscow: Research and Development Center "Voskhod-A" Publ. (In Russian).
- Kolomiets, V. P. (2020). *Mediatization of media*. Moscow: Moscow State University Publishing House. (In Russian).
- Lobkov, A. E. (2016). The printed book as an instrument of the Reformation. *Bulletin of the Nizhny Novgorod Linguistic University*, 34, 147–156. (In Russian).
- McLuhan, M. (2003). *Understanding Media: External Extensions of Man*. Moscow; Zhukovsky: Canon-Press-C, Kuchkovo Pole Publ. (In Russian).
- Medina, J. (2024). *Rules for brain development at any age*. Moscow: Bombora Publ. (In Russian).
- Nekita, A. G., & Malenko, S. A. (2024). "Cheburashka" game of "Easter eggs": from cinematic simulation of leisure paradise to the destruction of national identity. *Experience Industries. Sociocultural Research Technologies (EISCRT)*, 4(9), 88–131. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-4\(9\)-88-131/](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-4(9)-88-131/) (In Russian).
- Nike and Adidas have become the most popular brands among Russian youth (2024). *PROfashion: fashion magazine for professionals*. Available at: <https://profashion.ru/business/marketing/nike-i-adidas-stali-samymi-populyarnymi-brendami-rossiyskoy-molodezhi/> (accessed: 27.01.2025). (In Russian).
- Nim, E. G. (2012). Analysis of the role of media in society: mediation vs. mediatization. In R. P. Bakanov (ed.) (2012). *Information field of modern Russia: practices and effects: Proceedings of the X international scientific and practical conference, October 18–20, 2012. In 2 volumes* (Vol. 1, pp. 316–324). Kazan: Kazan State University Publ. (In Russian).
- Pavlova, O. A. (2021). *Problems of the paradigmatic approach in the study of socio-cultural activities*. Krasnodar: Innovation Publ. (In Russian).
- Pavlova, O. A. (2024). Creativity as a tool for constructing the social in the modern world: origins and development trends. *Kant: Social Science & Humanities*, 3(19), 36–42. Available at: https://stavrolit.ru/kant_ssh/3216/3222/ (accessed: 27.01.2025). (In Russian).
- Putin: There are over 130 million internet and government services portal users in Russia (2024). *TASS News Agency*. Available at: <https://tass.ru/obschestvo/22643809> (accessed: 19.01.2025). (In Russian).
- Rakitov, A. I. (1998). *Information, science, technology in global historical measurements*. Moscow: INION RAS Publ. (In Russian).

- Sharonov, D. I. (2008). On the communicative meaning of mediatization. *Bulletin of the VSU. Series: Philology. Journalism*, 2, 234–239. (In Russian).
- Shmeleva, T. V. (2015). Mediatization as a phenomenon of modern culture and an object of research. *Bulletin of Novgorod State University*, 90, 145–148. (In Russian).
- Thompson, J. B. (1995) *The Media and Modernity. A Social Theory of the Media*. Stanford: Stanford University Press. Available at: <https://676.su/WTTQ> (accessed: 15.01.2025).
- Thompson, J. B. (1990) *Ideology and Modern Culture. Critical Social Theory in the Era of Mass Communication*. Oxford: Polity Press.
- Vartanova, E. L. (2009). Media and journalism in the space of post-industrial society. *Mediascope*, 2. Available at: <https://mediascope.ru/сми-и-журналистика-в-пространстве-постиндустриального-общества> (accessed: 19.01.2025). (In Russian).
- Vartanova, E. L. (2015). *On Modern Media and Journalism. Notes of a Researcher*. Moscow: MediaMir Publ. (In Russian).
- Voinova, E. A. (2006). Mediatized political communication: A way of media distortion of politics or a way of organizing discourse? *Bulletin of Moscow University*, 6, 6–10. (In Russian).
- Weber, M. (2023). *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*. Moscow: AST Publ. (In Russian).
- Zemlyanova, L. M. (2002). Mediatization of Culture and Comparativism in Contemporary Communication Studies. *Bulletin of the Moscow University. Episode 10: Journalism*, 5, 83–97. (In Russian).

Author's information

Pavlova Olga Aleksandrovna – Doctor of Philological Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Social and Cultural Activities of the Krasnodar State Institute of Culture, Editor of the magazine “Cultural Life of the South of Russia” (33, 40th Anniversary of Pobedy Street, Krasnodar Region, Krasnodar, 350072, Russia), ORCID: 0009-0008-4154-0296, lexfati72@mail.ru

For citation:

Pavlova, O. A. (2025). In the world of blessed lack of freedom: mediatization as a basic characteristic of media culture. *Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1(10), 19–59. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-19-59](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-19-59)

традиция

УДК 72.0353

5.10.1. Теория и история культуры, искусства

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-61-99](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-61-99)

ОСОБЕННОСТИ ИСТОРИЧЕСКОЙ ЗАСТРОЙКИ РЯЗАНИ ВТОРОЙ ПОЛОВИНЫ XIX – НАЧАЛА XX ВВ.: ПРОБЛЕМА ПОЛИМЕДИАЛЬНОСТИ В АРХИТЕКТУРЕ ГОРОДА



Галина Варакина,
Российский
государственный
университет
им. А. Н. Косыгина
(Москва, Россия)

Galina Varakina,
The Kosygin State
University of Russia
(Moscow, Russia)

ORCID: 0000-0002-0004-3989
e-mail: galina_varakina@mail.ru

Для цитирования статьи:

Варакина, Г. В. (2025). Особенности исторической застройки Рязани второй половины XIX – начала XX вв.: проблема полимедиальности в архитектуре города. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(10), 61-99. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-61-99](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-61-99)

Аннотация. Исследование посвящено рассмотрению особенностей исторической застройки Рязани второй половины XIX – начала XX вв. При анализе архитектуры автором применялись нетипичные для современного искусствоведения методы – компаративный и интермедиаальный, а сам городской ансамбль Рязани бы осмыслен как полимедиальное пространство. Такой подход, с одной стороны, является целью исследования, а с другой, составляет его научную новизну. В качестве социокультурного медиума выступает архитектура и ее специфический знаков-символический язык.

Причем эти медиумы множественны, что обусловлено использованием в застройке набора материалов, отличающихся разными строительными возможностями. Последнее существенно влияет на конструкцию и форму, размер и декор сооружений. Специфическая взаимосвязь объектов городской среды в итоге формирует особое полимедиальное пространство. Однако принцип интермедиальности связан с другими процессами в архитектуре городов и встречается гораздо реже. Автор рассматривает процесс адаптации форм и приемов каменной архитектуры применительно к кирпичной и деревянной застройке, а также доказывает наличие ее обратного влияния на каменную архитектуру, повторяющую уже адаптивные формы. Тем самым, делается обоснованный вывод о существовании комплементарности в архитектурной застройке указанного временного диапазона и выявляются ее причины.

Ключевые слова: городской архитектурный ансамбль, комплементарность архитектуры, деревянный монументализм, полимедиальность, интермедиальность.

Вместо введения:

полимедиальность города как пример архитектурной гармонии

Наше исследование посвящено осмыслению городского архитектурного ансамбля как особого полимедиального пространства. Указанная проблема рассмотрена на примере исторической застройки Рязани второй половины XIX – начала XX вв. Актуальность этой темы обусловлена ускорением темпов трансформации архитектуры наряду с качественными ее изменениями на современном этапе. Учитывая, что исторические формы архитектуры продолжают свое существование и в условиях современного архитектурного ландшафта, большое значение имеет понимание принципов взаимодействия разновременных архитектурных объектов. Ведь только гармоничное сочетание всех компонентов городской среды может способствовать рождению и дальнейшему развитию современного города как единой, сложной и динамической системы.

В современном архитектурном ансамбле Рязани историческая застройка, с одной стороны, представляет собой несколько рассредоточенных кластеров, а с другой – отдельные объекты в разновременном окружении. В то же время, в течение последних двух десятилетий наблюдается активное замещение объектов исторической застройки современными зданиями. Наблюдается значительное повышение высотности застройки, что существенно меняет соотношение исторического и современного в пользу последнего, а также смещает акценты в градостроительном ансамбле, трансформируя его композиционное решение. Все это приводит к формированию нового архитектурного ландшафта, в котором теряется его историческая значимость и региональная самобытность. Однако наличие небольших кластеров исторической застройки второй половины XIX – начала XX вв. позволяет специалистам проанализировать аналогичную ситуацию и способы гармонизации архитектурной среды, использовавшиеся ранее. Мы понимаем, что между началом XX века и современностью существует значительный технологический и эстетический разрыв. Тем не менее только с учетом прошлого опыта можно преодолеть либо максимально смягчить агрессивность современной культуры в ее архитектурном проявлении.

Цель нашего исследования заключалась в выявлении принципа объединения различных по времени и материалам объектов архитектуры в единый ансамбль на основе их комплементарности. В указанном контексте подобное стилевое

взаимодействие мы называем «полимедиаальностью архитектурного пространства».

В ходе исследования нами были выделены и осмыслены отдельные аспекты этой проблемы. Во-первых, мы определили и дали характеристику «стилевым предшественникам» анализируемого ансамбля. Во-вторых, нами прослежена классицизирующая тенденция в архитектурной стилистике указанного временного диапазона. В-третьих, мы проанализировали стилевую вариативность архитектуры с учетом разных материалов, рассматривая каждый отдельно взятый материал как своеобразный медиум. И, наконец, мы проследили комплементарность как в архитектурном решении бинарных зданий (камень/дерево), так и в языковом взаимодействии (камень – дерево – камень), дополнив рязанский ландшафт объектами других регионов вследствие недостающих звеньев цепи.

Объектом исследования выступил градостроительный ансамбль Рязани в указанных временных границах. Тогда как предметом исследования стали языковые и стилевые варианты в рамках анализируемого градостроительного ансамбля.

Интермедиаальное осмысление архитектуры: язык, смыслы, символика

Несмотря на то, что исследование посвящено историческим формам архитектуры, ее методология базируется на интермедиаальном подходе. В частности, мы отталкиваемся от позиции Розалинды Краусс, изложенной в работе 1999 г.

«Путешествие по Северному морю»: искусство в эпоху постмедиальности» [Краусс, 2017], которая наряду с материальным основанием медиума подчеркивает важность конвенций, неких внутренних смысловых структур. Соотношение материального и конвенционального Р. Краусс с опорой на С. Кавелла называет автоматизмом, а в ряде случаев импровизацией [Краусс, 2017: 7]. Собственно, как раз такое уточнение Краусс в осмыслении медиума позволило ей говорить о «внутренней множественности медиума <...> невозможности видеть в эстетическом медиуме всего лишь необработанную физическую основу произведения. При всей его (медиума – авт.) ограниченности и склонности к овеществлению подобное определение медиума как чисто физического объекта стало в мире искусства общим местом» [Краусс, 2017: 8]. Таким образом, мы понимаем медиум не только как особый вид искусства, архитектуру в нашем случае, но как особую систему смыслов в различных языковых выражениях. Тем самым, рассмотрение архитектуры как медиума автоматически включает в дискурс и язык архитектуры, и ее объектное наполнение, и стилистику, и материал, а также его вариативность.

Такой подход с выделением собственно языковой (технологической) и конвенциональной (смысловой) составляющих крайне важен в осмыслении архитектуры как бинарного искусства, сочетающего в себе утилитарно-функциональное основание и художественно-эстетическое содержание. В этом случае конвенция представляет собой

«комплекс пространственных и геометрических закономерностей, которые соотносятся с определенными элементами архитектурного языка как их смыслообразующие признаки» [Куцак, 2023: 193].

Тем самым, мы имеем тот концепт, который и позволяет нам соединить элементы формы, стиля с определенным содержанием, понимая архитектуру уже не прагматически, но символически.

Для толкования градостроительного ансамбля как сложно динамической системы мы использовали междисциплинарный подход. В частности, для осмысления элементов архитектурного стиля в разных языковых выражениях (материалах) нами был применен интермедиаальный метод [Хаминова & Зильберман, 2014]. Он оказался полезен и при определении характера присутствия элементов исторических стилей в эклектическом решении архитектурных объектов. Для сопоставления архитектурных объектов, выполненных в разных материалах – камень, кирпич, камень/дерево, дерево, – а также для сравнения архитектурных объектов разных стилей, взаимодействующих в одном ансамбле, мы использовали компаративный метод. Это позволило прийти к ряду важных выводов относительно устойчивости архитектурных стилей, а также их вариативности и адаптивной способности [Варакина и др., 2022].

Научная новизна полученных нами результатов заключается в рассмотрении архитектуры как специфической формы медиа, зависящей от материалов и их выразительных особенностей. Такой подход позволил прийти к еще одному выводу относительно интермедиаального диалога внутри архитектуры, относительно того, в чем именно заключается ее уникальность как вида искусства. В целом, это дало основание осмыслить градостроительный ансамбль, представляющий собой сочетание разных по стилю и по материалу объектов, как уникальное

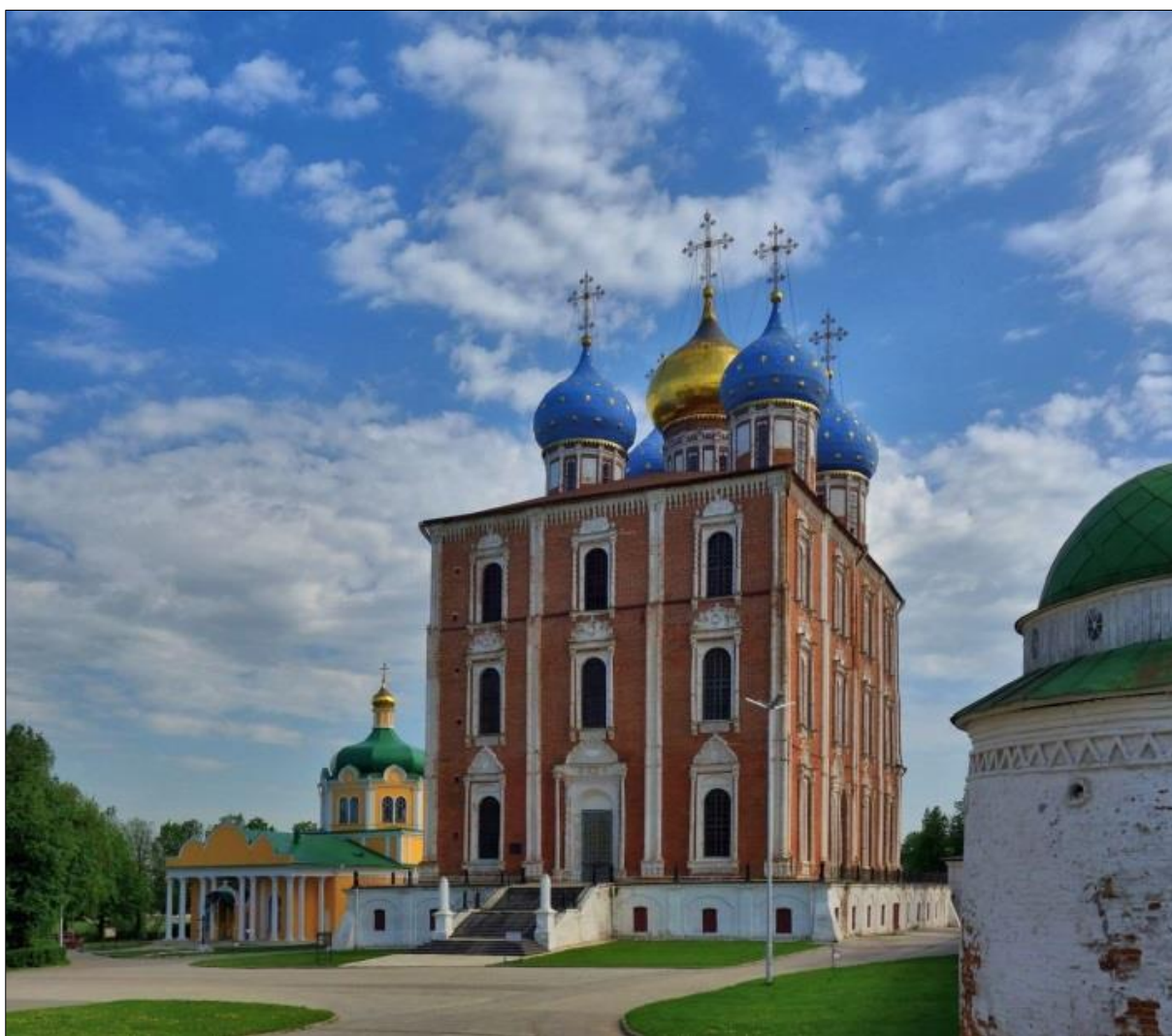
полимедиальное пространство. Подобный анализ исторического архитектурного ансамбля Рязани позволил сформулировать выводы относительно внутреннего стилистического родства, своеобразной преемственности в застройке. Мы выявили и доказали подчиненность архитектурного ансамбля принципу комплементарности всех, в том числе разновременных его компонентов.

Медиум и стиль: предшественники и наследие

Градостроительный ансамбль Рязани начал формироваться в последней четверти XVIII в. В 1780–1782 гг. московскими архитекторами по распоряжению императрицы Екатерины II был разработан «Генеральный план губернского города Рязани», который стал точкой отсчета его обновленного архитектурного ландшафта. Однако к этому моменту Рязань уже имела значительное культурно-историческое и архитектурное наследие, уходящее своими корнями еще в XVI–XVII вв. Наибольшее значение для формирования стилевой палитры архитектуры Рязани имело наследие XVII в., широко представленное памятниками церковного зодчества. В это время в Рязани (тогда еще Переяславле-Рязанском) наступает, по высказыванию М. Ильина, «пора процветания» [Ильин, 1945: 29]. В архитектуре доминирует декоративная стилистика – узорочье и «нарышкинский стиль».

На протяжении всей истории города с момента своей постройки в 1699 г. композиционным центром городского ансамбля Рязани являлся Успенский собор, возведенный по проекту Якова Бухвостова с опорой на проект московского одноименного собора

Аристотеля Фьораванти. Однако рязанская архитектура никогда не переносила буквально на свои земли чужие идеи, всегда творчески их переосмысливая. Здесь мы также видим в типичном для «нарышкинского стиля» декоре величественный кубический объем, увенчанный традиционным пятиглавием (ил. 1).



Ил. 1. Успенский собор, 1696-1699 гг., Рязань. Арх. Я. Бухвостов, Н. Устинов, Г. Иванов, И. Парфенов. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://fotoload.ru/foto/198110/300x300/>

Собор расположен на кремлевском холме при слиянии рек Трубежа и Лыбеди, что формирует несколько видовых точек, как со стороны водных магистралей, так и на подъездах к городу от

Москвы, Владимира и Астрахани [Вагнер & Чугунов, 1989: 14, 16]. Собор имел архитектурную поддержку в виде целого ряда кремлевских монастырских ансамблей – Духовского, Спасского, Явленского (переведен в город в XVIII в.), а также посадских церквей – Благовещенской (1676 г.), Входаиерусалимской (1684 г.), Борисо-Глебской (1686 г.) и Спаса на Яру (1695 г.). Указанные объекты возводились рязанскими зодчими по московским образцам первой половины XVII в., которые подвергались специфическому переосмыслению в контексте местных традиций. М. Ильин утверждал:

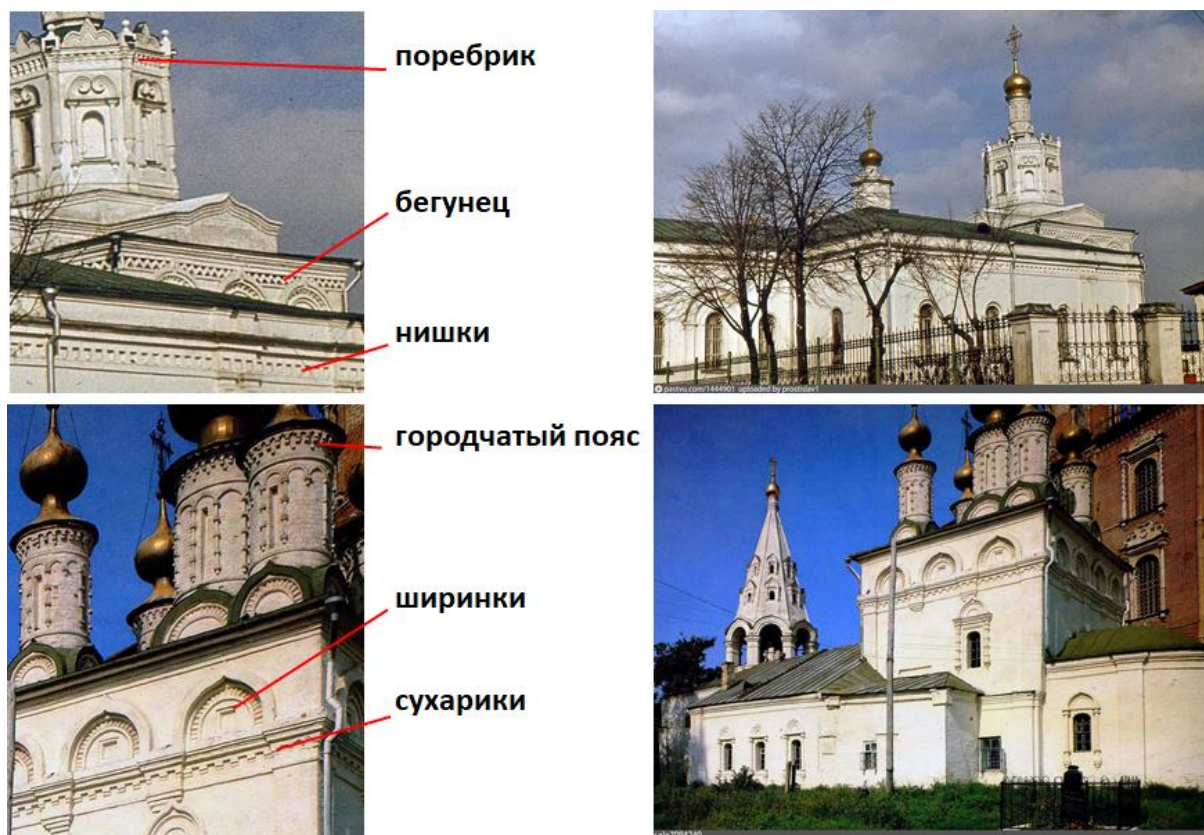
«Несмотря на то, что и в общих формах и в деталях убранства не найдется особых расхождений с известными московскими памятниками, все же в архитектуре большинства этих зданий ощущается некоторая сухость, не свойственная зодчеству этого периода. <...> Описанные черты архитектуры рязанских храмов позволяют говорить о “рязанском варианте” общерусского стиля XVII в.» [Ильин, 1945: 30].

Из наиболее популярных в Рязани видов декора следует отметить городчатый фриз, поребрик, бегунец, сухарики, нишки, ширинки. Показательно, что во всех случаях большую роль играет графическое восприятие декоративных мотивов, нежели их скульптурность и живописность (ил. 2).

Гражданская архитектура в Рязани была преимущественно деревянной, сохранявшей свою активность на протяжении большей части рязанской истории. Об этом достаточно подробно пишет Т. В. Шумилкина:

«К первой половине XVIII в. общий облик города сформировался за счет сплошной деревянной застройки, поскольку действовал запрет на каменное строительство в провинциях. Однако каменные палаты и

кладовые встречались в купеческих и дворянских усадьбах Абрамовых, Рюминых, Немчиновых» [Шумилкина & Егорова, 2023: 187].



Ил. 2. Богоявленская церковь Спасо-Преображенского монастыря, 1647 г., детали; Борисоглебская церковь, 1686 г., детали. Изображения размещены в свободном доступе на платформе: <https://pastvu.com/p/652787>, <https://pastvu.com/p/1444901>

В силу недолговечности материала, а также по причине пожаров, которые перенес город (последний из наиболее крупных случился в 1837 г.), наиболее ранние деревянные постройки, дошедшие до наших дней, датируются второй половиной XIX в. Однако традиционность материала и строительной технологии позволяет нам обратиться к более поздним объектам, интерпретируя их как еще одну группу прототипов. По утверждению О. В. Орельской, «городские жилые дома из дерева в

провинции продолжали традиции народного зодчества» [Орельская, 2019: 40].

В основе деревянного строительства был сруб, перекрытый скатной кровлей. Тем самым, в фундаменте формообразования лежала работа плоскостями. В результате сформировался относительно устойчивый модуль – кубический объем, накрытый двускатом. Развитие формы было возможно за счет соединения двух или большего количества срубов [Добровольская & Черных, 2023: 107]. При этом модули никогда не копировали друг друга по размеру. Они могли иметь общую стену или ее часть, образуя живописные композиционные решения, органично взаимодействующим с ландшафтом. В городском ансамбле Рязани наибольшее распространение получил тип одноэтажного дома с мезонином и весьма распространенной вальмовой крышей (ил. 3).



*Ил. 3. Жилой дом, 1903 г., Комсомольский переулок, 4, Рязань.
Изображение из личного архива автора статьи Г. В. Варакиной (2024 г.)*

Сруб оставлен открытым, хотя в большинстве случаев в городских домах было принято обшивать срубы доской встык или в накат, а углы и стыки закрывать вертикальными досками и нащельниками. Здесь углы зашиты, поскольку дом рублен «без остатка». Все места стыков закрыты накладными элементами и выкрашены в яркий тон: рамы и наличники окон, причелины и карнизы крыши, лопатки стен. Декор выполнен в технике пропильной и накладной резьбы. Среди мотивов декора уже знакомые по церковной каменной архитектуре городки, сухарики, ромбы.

Несмотря на различия в материалах, традиционное деревянное и каменное церковное архитектурное наследие имеют много точек пересечения. Прежде всего, это касается декора, что мы могли наблюдать в приведенных выше примерах. Причина существующих аналогий заключается в едином источнике формо- и стилеобразования: народные традиции, заключающие в себе и глубинное содержание, и различные формы его воплощения.

Стиль как конвенция в архитектуре: рязанские особенности

Стилевые изменения в архитектурном ансамбле Рязани во многом были обусловлены новой градостроительной политикой императрицы Екатерины Великой, ориентированной, прежде всего, на провинциальные города, поскольку регламент столичных городов регулировался с 1712 г. Канцелярией городских дел [Белецкая и др., 1961: 14], затем с 1737 г. Комиссией о Санкт-Петербургском строении [Белецкая и др., 1961: 56]. Водоразделом стал 1763 г. – время выхода указа «О сделании всем городам, их

строению и улицам специальных планов по каждой губернии особо» [С 28 июня 1762 по 1765, 1830: 319] и организации Комиссии о каменном строении Петербурга и Москвы [Белецкая и др., 1961: 65]. Всего было разработано более 300 планов. Для реализации столь масштабного проекта императрица повелела «послать знающих людей» [С 28 июня 1762 по 1765, 1830: 319] в губернские и малые города России.

Одновременно с построением генеральных планов российских городов велась масштабная работа по формированию единых принципов проектирования городской застройки на основе разработанных образцов. Это было крайне важно и особенно для провинциальных городов России.

«Однотипность композиционных приемов, характерная для регулярных планов городов, проводилась и при разбивке кварталов, улиц, площадей, при проектировании административных, общественных и жилых зданий» [Белецкая и др., 1961: 59].

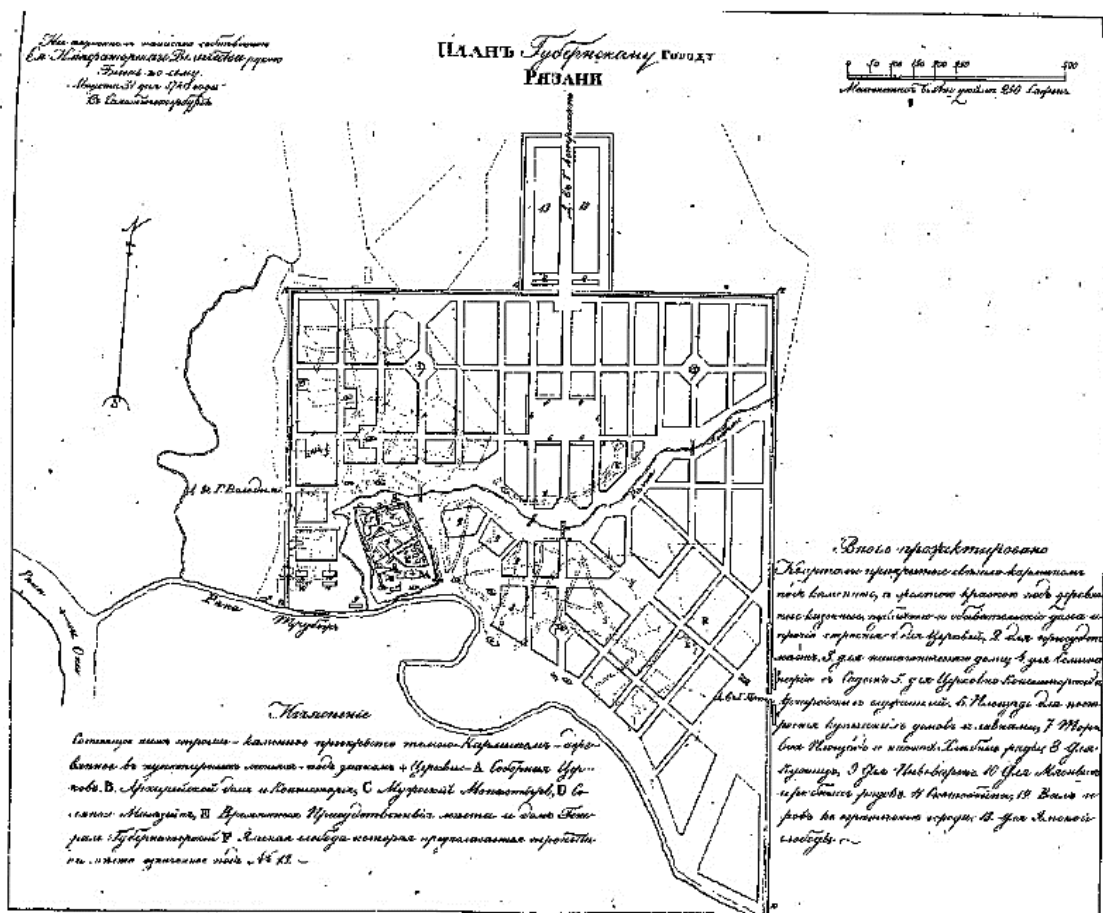
«Образцовые» проекты второй половины XVIII в. носили рекомендательный характер и имели значительную вариативность, ориентируясь на разный бюджет: «каменные двухэтажные, каменные с

«мезонином» <...> каменные и деревянные на каменных погребках <...> деревянные на каменных фундаментах и деревянные без каменных фундаментов <...> типы каменных домов с лавками и домов для блочной застройки» [Белецкая и др., 1961: 64].

Ситуация меняется лишь в начале XIX в. с изданием «Собрания фасадов» [Собрание фасадов, 1809–1812]. Данные проекты «вменялись для застройки законом» [Белецкая и др., 1961: 66].

Рязань получила Генеральный план в 1780 г., что было связано с изменением статуса города в 1778 г.: из подмосковного

Переяславля Рязань становится центром наместничества, а в 1796 г. – центром губернии. И хотя план московских градовиков отталкивался от уже существовавших дорог, знаковых строений и рельефа, он сильно отличался от существовавшей градостроительной ситуации, центром которой выступал средневековый кремль. По новому плану (ил. 4) кремль терял свое господствующее в городской планировке положение в связи с некоторым смещением композиционного центра в сторону Новобазарной площади, от которой расходилось столь популярное в то время трехлучие улиц Мясницкой, Почтовой и Соборной. Последняя соединяла исторический центр и центр новый планировочный.



Ил. 4. План Губернскому Городу Рязани. 1780 г. [Книга чертежей и рисунков, 1859: № 283].

Во второй половине XIX в. в связи со строительством в Рязани крупного железнодорожного узла изменилась и городская логистика в целом; тем самым, смещение центра городского ансамбля получило свое окончательное закрепление.

Несмотря на происходившие в структуре города изменения, кремль и его древнерусская архитектурная стилистика оказались включенными и композиционно, и стилистически в систему городского ансамбля. В 1840 г. было закончено строительство колокольни, заложенной в 1789 г., почти сразу после появления Генерального плана города. Колокольня была построена перед западным фасадом большого Успенского собора, с одной стороны, закрывая его фасад, с другой, соединяя его с городом:

«...» колокольня должна была “втянуть” собор XVII века в новую магистраль, а вместе с этим и в город» [Вагнер & Чугунов, 1989: 22].

Кроме композиционного объединения «старого города» и его инновационной части, объединяющим мотивом послужило и стилистическое оформление архитектуры. Рязань стилистически была ориентирована не просто на классицизм в соответствии с требованиями времени, но именно на его московскую форму, более мягкую, с сохранением элементов барочных форм и декора. Эту региональную особенность отмечал в своих исследованиях Г. К. Вагнер. В совместной с С. В. Чугуновым работе «Рязанские достопамятности» причина комплементарности видится именно в «нестрогости классицизма и ампира» в Рязани:

«...» “чистого” ампира в Рязани почти нет. Перед нами либо ранний классицизм (и даже барокко), либо поздний ампир. И тот и другой стили, с их живописной свободой, гораздо больше нравились рязанским

меценатам, чем строгий ампи́р. Отсюда и протекает хорошая связь новой архитектуры со старой» [Вагнер & Чугунов, 1989: 23-24].

Но в не меньшей степени цельность застройки достигалась активным участием в ней деревянных домов. По данным Обозрения состояния городов Российской империи в 1833 г. в Рязани каменных домов было лишь 75, тогда как деревянных 947 строений [Обозрение состояния городов Российской империи в 1833 году, 1834: 38–39]. Учитывая, что каменная застройка по массе сильно проигрывала деревянной, не образовав самостоятельных кластеров, а разрывы между отдельными сооружениями и монументальными ансамблями заполнялись живописной деревянной архитектурой и садами, создавалось ощущение единой органичной городской среды (ил. 5).



Ил. 5. Соборная улица. Фотография 1900-1915 гг. (собрание Ю. Парамонова).
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://rastvu.com/p/755868>

Доминировавший в Рязани с конца XVIII и на протяжении всего XIX в. классицизм приобрел местный колорит, сначала сохраняя влияние предшествовавшего пластичного барокко, а позже восприняв декоративность и стилизаторство историзма. Однако близость Москвы и достаточно высокий уровень образованности губернских архитекторов позволил достичь весьма гармоничного сочетания стилей. Правильная геометрия форм, четкая графика и конструктивная ясность, симметрия и равновесие масс, свойственные классицизму, дополнены пластичным скруглением углов и изящной двуфасадностью угловых архитектурных композиций (здание Благородного собрания, Первая мужская гимназия, Мальшинская богадельня, Торговые ряды). Г. К. Вагнер и С. В. Чугунов называют этот феномен «нестрогим классицизмом» [Вагнер & Чугунов, 1989: 24].

Признавая близость рязанской архитектурной стилистики Московской школе, большая часть исследователей предполагают непосредственное участие в проектировании наиболее крупных объектов М. Ф. Казакова, который действительно в начале 1800-х гг. находился в Рязани.

«Такое предположение делают Г. К. Вагнер и С. В. Чугунов, в форме некой параллели линия Казакова присутствует и в материалах “Свода памятников архитектуры”» [Добровольская & Черных, 2023: 105].

Однако до сих пор не обнаружены документы, подтверждающие факт участия знаменитого архитектора в формировании архитектурного ансамбля города. Единственное, что доступно искусствоведам, – это установление неких аналогий исключительно эмпирическим путем. Так, М. Ильин при анализе

здания Первой мужской гимназии указывает на следующее соответствие:

«На углах восьмиколонного портика поставлены парные колонны <...> Такой прием известен как прием Казаковской школы» [Ильин, 1945: 40] (ил. 6).



Ил. 6. Улица Астраханская. Здание первой мужской гимназии. Фотография 1900–1903, опубликована в книге о 1-й мужской гимназии в 1904 г. (издание И.О. Жиркова). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://pastvi.com/p/1773025>

Показательно, что Г. К. Вагнер и С. В. Чугунов при описании дома Рюмина отмечают типичные для Казакова декоративные приемы: «Изящные лепные панно и готические ниши выдают близость к силуэту Казакова» [Вагнер & Чугунов, 1989: 25]. Прямо указывают на М. Ф. Казакова как возможного проектировщика дома Рюмина Е. В. Михайловский и И. В. Ильенко:

«В 1770-80-х гг. Казаков работал, как известно, в соседней Коломне <...> Возможно, что Казаков мог заезжать и в Рязань или, во всяком случае, давать отдельные проектные предложения. Известно также, что в самом начале XIX в. в Рязани проектировал и строил сын Казакова – М. М. Казаков, который, кстати, в тот период часто представлял стареющего Казакова в его сношениях с различными учреждениями» [Михайловский & Ильенко, 1969] (ил.7).

Тем не менее рязанская архитектура, при всей ее схожести с московскими прототипами и образцовыми фасадами рекомендованных собраний [Собрание фасадов, 1809–1812; Образцовые фасады деревянных домов, 1854], имеет свое неповторимое лицо – сдержанное и строгое, но при этом с



Ил. 7. Владимирская улица. Здание пансионата 1-й мужской гимназии (Дом-дворец Г.В. Рюмина). Фотография 1910–1917 гг. Сканированное изображение из альбома: «Рязань в фотографиях XIX первой трети XX века», 2012 г. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://pastvu.com/p/607354>

интереснейшими, неповторимыми деталями. Особенно хорошо это заметно не в знаковых зданиях, число которых очень небольшое, а в рядовой застройке по проектам местных архитекторов, а нередко и просто мастеровых (в части деревянных домов).

Однако вне зависимости от уровня заказа, в архитектурном облике города присутствовали все признаки классицизма: пропорциональность, тектоническая ясность, графичность, симметрия, гармония всех элементов композиции. Классическое начало прогрессировало, достигая апогея, в зданиях общественного назначения – административные и учебные корпуса, присутственные места:

«<...> в стилистике большинства зданий, построенных более чем за полвека, подчеркивалась их классицистическая основа. Это определялось не только традициями рязанской архитектуры, но и соответствовало сложившимся представлениям об облике сооружений, связанных с государственной властью и основополагающими гражданскими институтами, базирующимися на незыблемости и устойчивости жизненного устройства» [Колесникова, 2012: 98].

Тем самым, обращение к классицизму, его эстетике и формам было продиктовано не только вкусом и традициями. Классицизм выступал как символ власти и силы, закона и порядка [Варакина, 2023]. В этом контексте можно интерпретировать стиль как особую конвенцию внутри архитектуры-медиума. В то же время идея классицизма содержит не только определенные архитектурно-строительные и декоративные элементы, но, как и должно конвенции, апеллирует к определенным материалам. В данном случае это исключительно камень, который придает стилю основательность и величие, монументализируя тем самым объекты.

Медиум, конвенция и материал для воплощения

Застройка Рязани во второй половине XIX – начале XX вв. в стилевом отношении весьма неоднозначна. С одной стороны, сохраняется классицистическая основа, как некое цементирующее начало, соединяющее остальные стилевые напластования. С другой стороны, эклектизм эпохи требовал иных решений в оформлении фасадов зданий.

«Для жилой архитектуры Рязани 2-й пол. 19 в. характерно сочетание классицистической объемной композиции и планировки домов с эклектичным декором, в котором использованы элементы разных стилей» [Колесникова, 2012: 215].

Эклектику XIX в. нередко именую периодом неостилей. Можно выявить несколько стилевых вариантов декоративного оформления зданий этого периода: необарокко, русский стиль (ропетовский), в меньшей степени модерн. По утверждению авторов Свода,

«романтизированная эклектика или модерн робко проникали в рязанскую архитектуру и не получили развития как из-за отсутствия состоятельных заказчиков, так и из-за консервативности архитектурных вкусов местного общества, предпочитавшего необычной пластике модерна более понятные и привычные классицистические формы» [Колесникова, 2012: 219].

Но даже здания, построенные в соответствии с набирающим популярность историзмом (эклектикой), в Рязани характеризуются сдержанностью и лаконичностью декора. В Своде указанный феномен получил следующее определение: «стилизаторская эклектика с преобладанием классицизирующих форм» [Колесникова, 2012: 219].

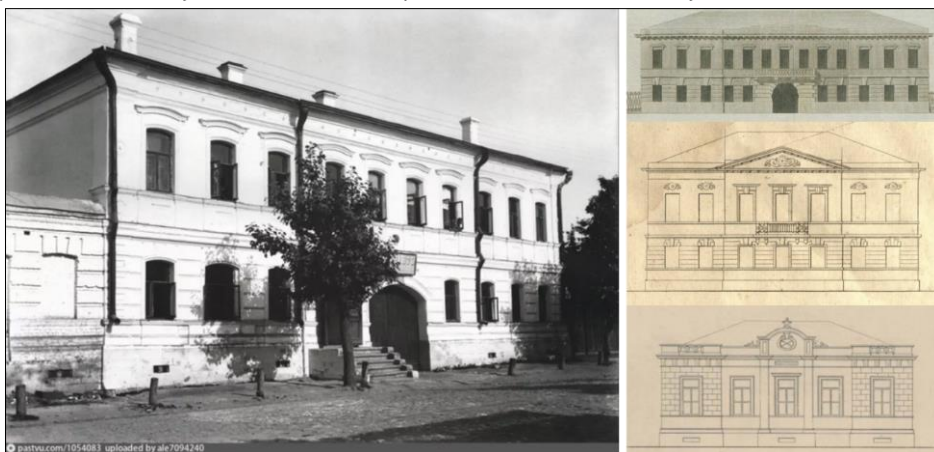
При этом городской ансамбль включал как ранее построенные здания, так и вновь возводимые, среди которых можно

выделить здания административные, учебные, помещения служб и приказов. Наследие конца XVIII – первой половины XIX вв. в стилевом отношении строилось на классической основе – ранний классицизм, поздний ампир, – о чем речь шла выше. Здания общественного назначения, датируемые серединой – второй половиной столетия, хоть и опирались в проектной части на образцовые фасады середины XIX в., однако стилистически больше соответствовали классицизму, чем актуальной эклектике.

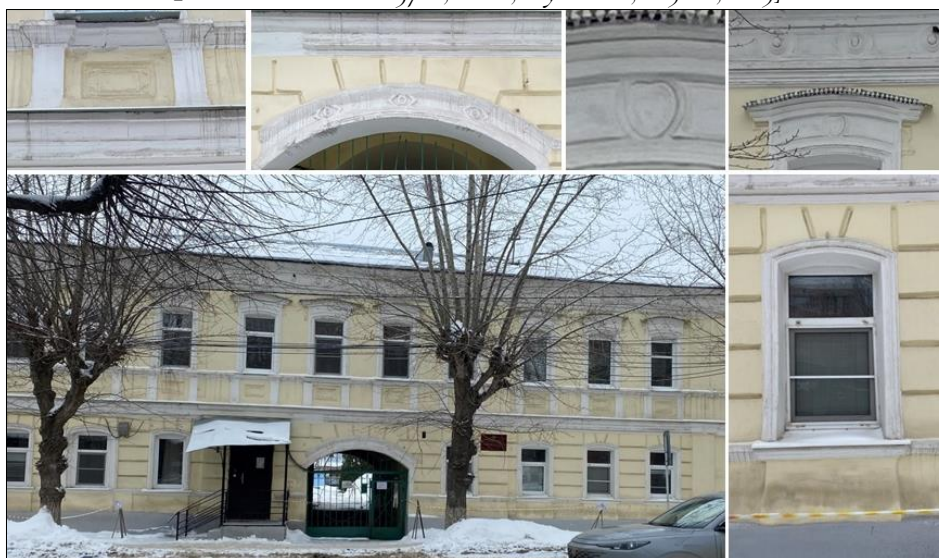
Большая часть городского ансамбля – это частные дома, представляющие собой рядовую застройку. Эти здания возводились также по образцам 1840-1850-х гг., в том числе ориентированные на дерево как строительный материал [Образцовые фасады, 1854]. Стилистически в данной застройке преобладали две тенденции: стилизованная эклектика и русский стиль. К слову, второй чаще использовался именно в деревянном строительстве.

Для возведения каменных зданий рядовой застройки, «как правило, из множества образцов, различных по стилистике, избирались фасады классицистического характера» [Колесникова, 2012: 102]. Это хорошо видно при сопоставлении объектов городской застройки с образцовыми фасадами разных периодов: 1809-1812, 1837 и 1854 гг. (ил. 8). Тяготение заметно в большей степени к ранним альбомам, и лишь детали выдают эклектическую природу стиля: изящные сандрики, криволинейные «бровки», лучковые оконные перемычки, разномастный декор фризов, фасадная лепнина.

Нередко проектирование осуществлялось местными архитекторами на основе типовых проектов, дополненных деталями классического и барочного происхождения. При этом роль основы выполняли элементы ордерной (бесколонной) конструкции – цоколь, карниз, лопатки. Декор мог быть как классицистического происхождения – руст стен нижнего этажа, арки (правда, с лучковыми перемычками), тянутые наличники, – так



Ил. 8. Дом жилой Т. С. Мореевой, С. М. Щеголева (с 1905 г. здание приюта «Работные ясли»), 3 четв. XIX в., Пожалостина, д. 6. Фотография 1912 г., А. Д. Степанов. Сканированное изображение из альбома: «Рязань в фотографиях XIX первой трети XX века», 2012 г. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://pastvu.com/p/1054083> [Собрание фасадов 1809-1812 гг., № 112; Фасады и планы 1837 г., № 21; Кутепов, 1852 г., № 5].



Ил. 9. Дом жилой Т. С. Мореевой, С. М. Щеголева (с 1905 г. здание приюта «Работные ясли»), 3 четв. XIX в., Пожалостина, д. 6. Центральный фасад, детали. Фотографии из личного архива автора Г. В. Варакиной (2024 г.).

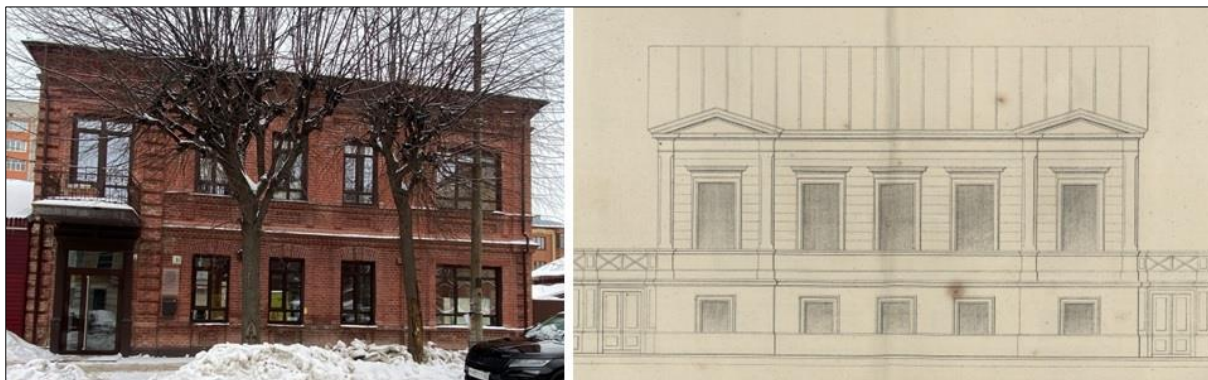
и барочного – лепнина, сложные криволинейные обломы, фигурные сандрики, разорванные конструктивные тяги (например, цоколь с выступающими скульптурными подоконными плитами) (ил. 9). В ряде случаев можно говорить о применении декора, имеющего иноязычное происхождение – повторение форм деревянной архитектуры: нишки, ширинки, городчатый пояс, филенка.

Показательно, что классицизирующая архитектура сохраняет свои типические особенности: гладкие светло-тонированные стены, руст нижнего этажа иногда углов, карнизы, пилястры или лопатки. Ее выделяют новые декоративные мотивы: окна с лучковыми арками, рельеф/лепнина, нишки, дентикулы, фризы. Все это привносит в архитектурный ландшафт свободу и живописность, позволяя новой архитектуре активно вступать в диалог со старой.

Интересной вариацией каменного строительства является кирпичная архитектура. Понимая, что и каменная архитектура в своей основе имеет кирпич как строительный материал, тем не менее, мы специально разделяем два этих типа. В случае кирпичной архитектуры, а применительно ко второй половине XIX в. можно говорить и о кирпичном стиле, мелкоштучная кладка остается открытой, ее не покрывают штукатуркой для имитации гладких каменных плоскостей. Кстати, руст – это тип декора, который также имитирует крупноблочную (квадровую) кладку, ведущую свое происхождение от монументального каменного зодчества. В результате такого раскрытия материала фасад получает интересное текстурное решение, которое уже само по себе декоративно. Кроме того, в строительстве для решения

фасада применялся красный кирпич, добавляющий, тем самым, специфический цветовой акцент в оформление фасадной линии.

Обладая всеми преимуществами каменного строительства, кирпичные дома в стилевом отношении были более свободны в открытом для экспериментов пространстве эклектики. Кирпичный стиль прекрасно сочетает в себе прагматизм и технологичность рациональной архитектуры, черты безордерного классицизма и декоративные мотивы традиционной архитектуры. Так в доходном доме городской усадьбы А. Рубцова, вторая половина XIX – начало XX в. (Пожалостина ул., д. 9), явно прослеживается влияние образцовых фасадов середины XIX столетия [Образцовые фасады, 1854: 8] (ил. 10).



Ил. 10. Городская усадьба А. Рубцова, доходный дом, 2 половины XIX – начала XX в. Пожалостина ул., д. 9. Фотографии из личного архива автора Г. В. Варакиной (2024 г.). [Образцовые фасады деревянных домов, 1854: № 8].

В декоре фасада этого дома можно увидеть и имитацию руста углов (лопатки), и цоколь, и карнизную протяжку второго этажа, и даже имитацию лучковой перемычки окон центральной части (кривизна верхней линии надоконной перемычки). Одновременно

сложно не заметить и традиционные декоративные мотивы: городчатый фриз, ширинки, наличники с ушками и свесами (ил. 11).

Таким образом, эклектизм в кирпичной архитектуре гораздо более выражен, чем в каменной. Однако и в этом случае классицизирующая тенденция остается ведущей.



Ил. 11. Городская усадьба А. Рубцова, доходный дом, детали, 2 половина XIX – начало XX в. Пожалостина ул., д. 9. Фотографии из личного архива автора Г. В Варакиной (2024 г.).

Деревянная застройка наиболее характерна для Рязани, как и для большинства малых городов России этого периода. Выше мы приводили данные по 1833 г., когда в официальных документах указывалось наличие в городе 75 каменных и 947 деревянных строений. В 1847 г. (данные на 1 мая) [Статистические таблицы о состоянии городов Российской империи, 1852] количество домов резко возрастает – 449 каменных и 5956 деревянных, – однако сохраняется колоссальный разрыв между строениями из разных материалов. Деревянное строительство в 12–13 раз превосходит каменное, что обусловлено не только ценой объектов, но и

увеличением именно социального заказа, связанного с притоком в город представителей крестьянства.

Новым типом строения во второй половине XIX в. становится доходный дом, нередко возводимый из дерева. Такое здание представляло собой деревянный корпус под вальмовой крышей в 1-2 этажа с одним или несколькими входами и было рассчитано на несколько семей, реже на одну. Вход вел на общую лестницу или тамбур, где размещались двери квартир. Это несколько напоминает современное планировочное решение секционных домов. Прагматизму конструктивного решения и внутридомовой логистики противоречило оформление фасада с ярко выраженной индивидуализацией образа. При этом в городе невозможно найти двух похожих домов, хотя набор элементов у строителей был единым.

Одним из интересных художественных решений является оформление доходного дома в составе городской усадьбы купцов Юкиных (последняя четверть XIX в., ул. Павлова, 11). В решении фасада взаимодействуют классицистические приемы наряду с декоративными мотивами русского стиля. Дом сохраняет жилую функцию, с чем связаны значительные изменения, произошедшие за более чем столетнюю его историю: произведена внутренняя перепланировка, перенесен вход с главной фасадной линии в правый торец здания, где было пристроено крыльцо, частично изменена конфигурация окон, сохранивших лучковые перемычки только в наличниках.

Тем не менее и сейчас заметны симметрия композиционного решения, акцентированная визуальным усилением боковых флангов двойными пилястрами. Роль стилевой и композиционной

основы выполняет ордер, поддерживая тем самым классицизирующую стилистику города. На фасаде четко определены цоколь, имевший иную, чем основное поле стен, обшивку (в Своде сделано предположение об имитации руста [Колесникова, 2012: 420]), лопатки с декоративным оформлением пьедестала, капители и намеченных каннелюр, элементы антаблемента (декоративный фриз и причелина карниз с классическими зубцами). В декоре господствует русский стиль: сандрики с «городками», «бегунец» в накладной резьбе фриза (ил. 12).



Ил. 12. Городская усадьба купцов Юкиных, доходный дом, детали, последней четверти XIX в. (Павлова ул., д. 11). Фотографии из личного архива автора Г. В. Варакиной (2024 г.).

Таким образом, мы видим, что при существовании единого стиля, но обращении к разным строительным материалам возникает необходимость адаптации элементов стиля к разным возможностям и технологиям. В условиях эклектизма второй половины XIX в. такого рода адаптации нивелируются общей тенденцией к стилевой стилизации как норме. Однако на материале классицизма хорошо видна разница стилизации и адаптации, когда в первом случае стиль-донор имитируется исключительно визуально, тогда как адаптация требует перевода языка одного вида архитектуры в языковые формулы другого – камня в дерево или кирпич.



Ансамбль, адаптация и комплементарность

Принцип комплементарности в архитектуре имеет весьма прикладное назначение, связанное с ролью цвета (текстур) в оформлении зданий. Однако этимология данного слова – от латинского «complementum», то есть, дополнение, восполнение – подсказывает иные, более значимые смыслы и сферу применения понятия. В нашем случае речь может идти как о гармонизации элементов архитектурной композиции в одном объекте, так и о единстве всего архитектурного ансамбля, включая градостроительный.

В контексте анализа проблемы переводимости стилевых элементов на разные языки архитектуры – камень, кирпич, дерево, – принцип комплементарности нас интересовал именно с точки зрения адекватности этого перевода. Мы рассмотрели объекты, различные по своим материальным основаниям, а также объекты, относящиеся к разным стилям, и выявили некие универсальные закономерности и адаптационную вариативность разных версий – конвенций. Однако ситуация заостряется, когда разные материалы вступают во взаимодействие – в одном объекте (камень/дерево) или в разных, но использующих языковые формулы не своего материального типа (камень – дерево, дерево – камень). Рассмотрим два эти случая.

При комбинации камня и дерева в одном объекте, адаптация еще более заметна и выразительна. В XIX в. входит в моду деревянный жилой этаж на каменном подклете, а также на каменных погребках со сводами. При этом первый каменный этаж использовался для торговых или бытовых нужд, а деревянный

сохранял исключительно жилое назначение. При оформлении фасада в зданиях такого рода возникал прецедент диалога – частей здания, выполненных в разных материалах, и их декоративного оформления. Ярким примером такого рода взаимодействия может быть жилой дом В. Щербакова (Павлова ул., 31), датируемый второй половиной XIX в. Несмотря на то, что это, по утверждению авторов Свода, «типичный жилой дом периода эклектики» [Колесникова, 2012: 426], тем не менее, в оформлении его фасада можно наблюдать как классическую основу, так и региональную черту. Здание симметрично, что подчеркнуто акцентированными лопатками флангами.

Заметим, что рустованным лопаткам первого каменного этажа соответствуют деревянные филенчатые лопатки, как их органическое продолжение. В рамках общей композиции фасада, где первый этаж выполняет функцию расширенного цоколя относительно основного второго, рустованные лопатки являются пьедесталами лопаток второго этажа, что соответствует структуре античного (римского) ордера. Тем самым, комплементарность реализуется на прочной классической основе. Кроме того, второй этаж визуально увеличен по высоте за счет фальш-аттика. Этот элемент не выполняет каких-либо конструктивных задач, однако он меняет пропорциональную систему решения здания, смещая акцент на основной второй этаж.

При этом первый этаж украшен рустом, придающим ему массивность и горизонтальную протяженность. Второй этаж не только визуально выше первого, но выделен более темным тоном стен, на фоне которых хорошо читаются контрастно окрашенные

наличники окон. Окна первого этажа не только меньше, но фактически не имеют декора, за исключением декоративных замковых камней с алмазной гранью поверх прямых оконных перемычек. Окна второго этажа имеют лучковые арки в верхней части и прямой профилированный сандрик (ил. 13).



Ил. 13. Жилой дом В. Щербакова, 2 половина XIX в. (Павлова ул., 31). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://pastvu.com/p/1138704>; <https://pastvu.com/p/1138701>
Фотографии из личного архива автора Г. В. Варакиной (2024 г.).

Русский стиль сегодня в значительной мере утерян. Филенка и накладная резьба сохранились только во фризе и лопатках. Богато украшенный тянутый наличник с «ушками» заменен на строгий классический со старорусскими свесами и дентикулами сандрика, средний зубчик увеличен, вступая в диалог с замковыми камнями окон первого этажа. Здание в целом получило классическую доминанту, тогда как исторически криволинейный резной декор превалировал, придавая зданию барочный характер. Однако два эти компонента изначально присутствовали в решении фасада, изменились лишь пропорции этого присутствия.

Изначально мы были убеждены, что адаптация – это удел именно деревянной архитектуры, которая приспособливается к

каменной, в том числе к ее стилистике и языковым формулам. Однако доминирование деревянной застройки в градостроительном ансамбле вызывало много вопросов, ответы на которые были найдены уже в других регионах России, в частности в Рыбинске, Ярославле и Александрове. Нами были обнаружены каменные постройки, фасадное решение которых оказалось интереснейшей репликой деревянной адаптивной версии классицизма (ил. 14).



Ил. 14. Дом Ершова, 1847 1890 гг., Рыбинск, Чкалова ул., 10. Здание технического училища Пастухова, 1898 1900 гг., Ярославль, Республиканская ул., 42/24. Фотографии из личного архива автора Г. В. Варакиной (2024 г.).

Полученные эмпирические данные позволили нам выявить в рязанской застройке примеры с внешне похожим принципом репликации. Так, Дом губернатора (ул. Свободы, бывшая Мальшинская, 79) имеет схожий руст, имитирующий дощатую обшивку, близкую ярославскому объекту. Однако следует заметить, что Дом губернатора в Рязани деревянный. И еще один пример из архитектурного наследия города Александрова Владимирской

области, который подтверждает взаимосвязь обшивки калеванной доской деревянных срубов и необычного руста каменных фасадов. Двухэтажный с мезонином дом врачей Н. А. и П. А. Кегелей (1855 г.) демонстрирует сочетание не только деревянного этажа на каменном цоколе, но и два типа фасадного решения в одном объекте (ил. 15).



Ил. 15. Дом рязанского губернатора, 1 пол. 1870-х гг. (Свободы ул., 79), А. Д. Фессалоницкий. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://pastvu.com/p/1170031> Дом-усадьба земских врачей Н. А. и П. А. Кегелей, 1855 г. (Александров, ул. Березки (Революции), 68). Фотография из личного архива автора Г. В. Варакиной (2024 г.).

Таким образом, мы сталкиваемся с интереснейшим явлением: деревянная конструкция, имитирующая гладкие стены каменной обшивкой калеванной доской, послужила основой для оригинального рисунка руста каменной архитектуры, который в свою очередь был повторен в оформлении деревянного здания «на каменное дело». В результате мы наблюдаем тройное превращение прототипа в повторение, каждый раз получая результат, отличный от предыдущего, но генетически с ним связанный. Это наглядный пример конвенции, реализованной

разными медиумами – каменной архитектурой и деревянным зодчеством.

**Вместо заключения:
гармония городского ансамбля исторических городов –
гарантия сохранения культурной идентичности**

В ходе нашего исследования, посвященного анализу полимедиального архитектурного пространства Рязани, мы выделили стилевых предшественников исторической застройки в границах второй половины XIX – XX вв. в виде традиционной архитектуры, барокко и классицизма. Широкий эмпирический материал позволил установить ведущее стилевое явление, которое сохраняло устойчивость на протяжении полутора столетий и выступило в качестве основы стилового поиска середины XIX столетия.

Формально стилистический анализ архитектуры городского ансамбля позволил нам установить не только устойчивость классицизирующей тенденции, но и большую вариативность в интерпретации ее языковых формул разными материалами. Нами были рассмотрены образцы рядовой застройки в камне, дереве, а также с применением смешанной техники. Для характеристики этого феномена нами применялись понятия «стилизация» – при внешней имитации стиля и его элементов, «адаптация» – при подражании стилю с учетом возможностей иного материала и путем поиска аналогий в собственном языковом арсенале. При этом мы интерпретировали элемент стиля как конвенцию, а его воплощение в материале – как медиум. Соответственно медиумом

возможно считать архитектурный вариант, отличающийся по материалам и технологиям.

Также нами было установлено наличие устойчивых принципов и стилевых элементов, благодаря которым обращение к другим материалам не нарушает общей гармонии градостроительного ансамбля Рязани. Таким образом, город, представляя собой ансамбль, состоящий из объектов разных временных периодов и соответственно стилей, не распадается, не теряет своей целостности именно вследствие существования принципа дополняемости, встраиваемости. Такой подход открывает широкую перспективу для анализа городского ансамбля на современном этапе, давая возможность осмысления тех ситуаций, которые ведут к разрушению этого гармонического единства, для определения критериев и методик развития исторических городов без нанесения им ущерба и с сохранением их культурной идентичности.

Литература

- Белецкая, Е. А., Крашенинникова, Н. Л., Чернозубова, Л. Е., & Эрн, И. В. (1961). *«Образцовые» проекты в жилой застройке русских городов в XVIII–XIX вв.* Москва: Госстройиздат.
- Вагнер, Г. К., & Чугунов, С. В. (1989). *Рязанские достопамятности.* Москва: Искусство.
- Варакина, Г. В. (2023). Искусство и власть: современные маркеры классицизма. В книге Е. В. Мареева, Н. В. Синявина, Т. Н. Суминова, & Л. Н. Воеводина (ред.) *Науки о культуре: теория и практика: коллективная монография* (стр. 141–155). Москва: Московский государственный институт культуры.
- Варакина, Г. В., Переволочанская, С. Н., Азарова, В. В., & Добровольская, В. Е. (2022). Иконология и компаративистика: междисциплинарный дискурс. *Вестник славянских культур*, 4 (66), 320–332. <https://doi.org/10.37816/2073-9567-2022-66-320-332>

- Добровольская, В. Е., & Черных, А. В. (ред.). (2023). *Славянская традиционная культура и современный мир: Фольклор в современном обществе: коллективная монография*. Казань: Фолиант.
- Ильин, М. (1945). *Рязань*. Москва: Издательство Академии архитектуры СССР.
- Книга чертежей и рисунков (планы городов) (1859). В книге *Полное собрание законов Российской империи (Собрание первое)*. Санкт-Петербург: Типография II Отделения Собственной Е. И. В. Канцелярии.
- Колесникова, В. И. (ред.). (2012). *Свод памятников архитектуры и монументального искусства России: Рязанская область: в 3 ч., Ч. 1*. Москва: Индрик.
- Краусс, Р. (2017). *«Путешествие по Северному морю»: искусство в эпоху постмедиаальности*. Москва: Ад Маргинем Пресс.
- Кутепов, А. (сост.). (1852). *Проекты фасадов и планов для строений домов городских, загородных и сельских, павильонов, галерей, беседок и других построек во вновь принятом вкусе*. Москва: Типография Александра Семена.
- Куцак, А. С. (2023). К понятию «конвенция» в теории архитектуры 60–80-х годов XX века. *Новые идеи нового века: Материалы международной научной конференции ФАД ТОГУ. Т. 1* (стр. 192–201). Хабаровск: Тихоокеанский государственный университет.
- Михайловский, Е. В., & Ильенко, И. В. (1969). *Рязань. Касимов. Художественные памятники XII–XIX веков*. Москва: Искусство. Режим доступа: <https://litlife.club/books/178254/read> (дата обращения: 10.01.2025).
- Обозрение состояния городов Российской империи в 1833 году* (1834). Санкт-Петербург: Типография Карла Крайя.
- Образцовые фасады деревянных домов в 3, 4 и 5 окон с воротами и заборами* (1854). Санкт-Петербург.
- Орельская, О. В. (2019). Архитектура деревянных жилых домов рубежа XIX–XX вв. в Нижнем Новгороде. *Жилищное строительство*, 8, 40–45. <https://doi.org/10.31659/0044-4472-2019-8-40-45>
- С 28 июня 1762 по 1765 (1830). В книге *Полное собрание законов Российской империи. Т. 16*. Санкт-Петербург: Типография II Отделения Собственной Е. И. В. Канцелярии.
- Собрание фасадов, Его Императорским Величеством Высочайше апробованных для частных строений в городах Российской Империи. Части I–V*. (1809–1812). Санкт-Петербург.
- Статистические таблицы о состоянии городов Российской империи [по 1 мая 1847 года]* (1852). Санкт-Петербург: Типография Министерства внутренних дел.

Хаминова, А. А., & Зильберман, Н. Н. (2014). Теория интермедиальности в контексте современной гуманитарной науки. *Вестник Томского государственного университета*, 389, 38–45.

Шумилкина, Т. В., & Егорова, В. А. (2023) Архитектурные особенности формирования застройки Рязани XIX – начала XX вв. *Приволжский научный журнал*, 2, 187–193.

PastVu (2009–2023). Режим доступа: <https://pastvu.com/> (дата обращения: 10.01.2025).

Информация об авторах

Варакина Галина Владиславовна – доктор культурологии, доцент, кафедры Общего и славянского искусствознания, Российский государственный университет им. А. Н. Косыгина (117997, Россия, г. Москва, ул. Садовническая, д. 33, стр. 1), ORCID: 0000-0002-0004-3989, ResearcherID: R-4503-2016, Scopus ID: 57195642161, SPIN-код РИНЦ: 9695-1800, galina_varakina@mail.ru

FEATURES OF THE HISTORICAL DEVELOPMENT OF RYAZAN IN THE SECOND HALF OF THE 19TH – EARLY 20TH CENTURIES: THE PROBLEM OF POLYMEDIALITY IN THE ARCHITECTURE OF THE CITY

Galina Varakina

Abstract. The study is devoted to the consideration of the features of the historical development of Ryazan in the second half of the XIX – early XX centuries. When analyzing architecture, the author used comparative and intermediate methods, atypical for modern art criticism, and the urban ensemble of Ryazan itself would be understood as a polymedial space. This approach, on the one hand, is the purpose of the research, and on the other, constitutes its scientific novelty. Architecture and its specific sign-symbolic language act as a socio-cultural medium. Moreover, these mediums are multiple, which is due to the use of a set of materials in construction that differ in different construction capabilities. The latter significantly affects the design and shape, size and decor of structures. The specific interrelation of objects of the urban environment eventually forms a special polymedial space. However, the principle of intermediality is related to other processes in urban architecture and is much less common. The author examines the process of adapting the forms and techniques of stone architecture in relation to brick and wooden buildings, and also proves the existence of its reverse effect on stone architecture, which repeats adaptive forms. Thus, a reasonable conclusion is drawn about the existence of complementarity in the architectural development of the specified time range and its causes are identified.

Keywords: urban architectural ensemble, complementarity of architecture, wooden monumentalism, polymediality, intermediality.

References

- A collection of facades, Highly approved by His Imperial Majesty for private buildings in the cities of the Russian Empire. Parts I–V.* (1809–1812). St. Petersburg. (In Russian).
- Beletskaya, E. A., Krasheninnikova, N. L., Chernozubova, L. E., & Ern, I. V. (1961). *"Exemplary" projects in residential buildings of Russian cities in the XVIII–XIX centuries.* Moscow: Gosstroyizdat Publ. (In Russian).
- Dobrovolskaya, V. E., & Chernykh, A. V. (eds.) (2023). *Slavic traditional culture and the Modern world: Folklore in Modern Society: a collective monograph.* Kazan: Folio Publ. (In Russian).
- Exemplary facades of wooden houses with 3, 4 and 5 windows with gates and fences* (1854). St. Petersburg. (In Russian).
- From June 28, 1762 to 1765 (1830). *The book contains the Complete Collection of Laws of the Russian Empire. Vol. 16.* St. Petersburg: Printing House of the II Department of Its Own E. I. V. Chancellery. (In Russian).
- Ilyin, M. (1945). *Ryazan.* Moscow: Publishing House of the USSR Academy of Architecture. (In Russian).
- Khaminova, A. A., & Zilberman, N. N. (2014). The theory of intermediality in the context of modern humanities. *Bulletin of Tomsk State University*, 389, 38–45. (In Russian).
- Kolesnikova, V. I. (ed.). (2012). *A set of monuments of architecture and monumental art of Russia: Ryazan region: at 3 p.m., Part 1.* Moscow: Indrik Publ. (In Russian).
- Krauss, R. (2017). *"Journey across the North Sea": Art in the postmedial Era.* Moscow: Ad Marginem Press. (In Russian).
- Kutepov, A. (comp.). (1852). *Projects of facades and plans for buildings of urban, suburban and rural houses, pavilions, galleries, gazebos and other buildings in the newly adopted taste.* Moscow: Alexander Semyon's Printing House. (In Russian).
- Kutsak, A. S. (2023). Towards the concept of "convention" in the theory of architecture of the 60–80-ies of the twentieth century. *New ideas of the new century: Proceedings of the international scientific conference FAD TOGU.* (Vol. 1, pp. 192–201). Khabarovsk: Pacific State University Publ. (In Russian).
- Mikhailovsky, E. V., & Ilyenko, I. V. (1969). *Ryazan. Kasimov. Art monuments of the XII–XIX centuries.* Moscow: Art Publ. Available at: <https://litlife.club/books/178254/read> (accessed: 01.10.2025). (In Russian).
- Orelskaya, O. V. (2019). The architecture of wooden residential buildings at the turn of the 19th–20th centuries in Nizhny Novgorod. *Housing Construction*, 8, 40–45. <https://doi.org/10.31659/0044-4472-2019-8-40-45> (In Russian).

- PastVu* (2009–2023). Available at: <https://pastvu.com/> / (accessed: 10.01.2025). (In Russian).
- Review of the state of the cities of the Russian Empire in 1833* (1834). St. Petersburg: Karl Kraja Printing House. (In Russian).
- Shumilkina, T. V., & Egorova, V. A. (2023) Architectural features of the development of Ryazan in the 19th – early 20th centuries. *Volga Scientific Journal*, 2, 187–193. (In Russian).
- Statistical tables on the state of the cities of the Russian Empire [on May 1, 1847]* (1852). St. Petersburg: Printing House of the Ministry of Internal Affairs. (In Russian).
- The book of drawings and drawings (city plans) (1859). In *Complete Collection of Laws of the Russian Empire (the first Collection)*. St. Petersburg: Printing House of the II Department of Its Own E. I. V. Chancellery. (In Russian).
- Varakina, G. V. (2023). Art and power: modern markers of classicism. In E. V. Mareeva, N. V. Sinyavina, T. N. Suminova, & L. N. Voevodina (eds.) *Cultural Sciences: Theory and Practice: a collective monograph* (pp. 141–155). Moscow: Moscow State Institute of Culture Publ. (In Russian).
- Varakina, G. V., Perevolochanskaya, S. N., Azarova, V. V., & Dobrovolskaya, V. E. (2022). Iconology and Comparative Studies: interdisciplinary discourse. *Bulletin of Slavic Cultures*, 4(66), 320–332. (In Russian). <https://doi.org/10.37816/2073-9567-2022-66-320-332>
- Wagner, G. K., & Chugunov, S. V. (1989). *Ryazan memorabilia*. Moscow: Art Publ. (In Russian).

Author's information

Varakina Galina Vladislavovna – Doctor of Cultural Studies, Associate Professor, Department General and Slavic art studies, The Kosygin State University of Russia (33 Sadovnicheskaya St., building 1, 117997, Moscow, Russia), ORCID: 0000-0002-0004-3989, ResearcherID: R-4503-2016, Scopus: ID 57195642161, SPIN-код РИНЦ: 9695-1800, galina_varakina@mail.ru

For citation:

Varakina, G. V. (2025). Features of the historical development of Ryazan in the second half of the 19th – early 20th centuries: the problem of polymediality in the architecture of the city. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1(10), 61–99. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-61-99](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-61-99)

УДК 791.43:37.03

5.10.1. Теория и история культуры, искусства

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-100-119](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-100-119)

КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ В СТУДЕНЧЕСКОЕ МИРОВОСПРИЯТИЕ: ОТ МИЯДЗАКИ К ТАРКОВСКОМУ И ОБРАТНО



Екатерина Егорова,
Северный (Арктический)
федеральный университет
им. М. В. Ломоносова
(Архангельск, Россия)

Ekaterina Egorova,
Lomonosov Northern (Arctic)
Federal University
(Arkhangelsk, Russia)

ORCID: 0000-0001-8115-9344
e-mail: ruslit1611@yandex.ru



Наталья Бедина,
Северный (Арктический)
федеральный университет
им. М. В. Ломоносова
(Архангельск, Россия)

Natalya N. Bedina,
Lomonosov Northern (Arctic)
Federal University
(Arkhangelsk, Russia)

ORCID: 0000-0002-1613-4164
e-mail: bedina-nat@yandex.ru

Для цитирования статьи:

Егорова, Е. Н., & Бедина, Н. Н. (2025). Кинематографическое путешествие в студенческое мировосприятие: от Миядзаки к Тарковскому и обратно. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(10), 100-119. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-100-119](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-100-119)

Аннотация. Статья посвящена осмыслению результатов анкетирования, проведенного авторами на протяжении первого семестра 2022–2023 учебного года среди студентов 2 курса Северного (Арктического) федерального университета имени М. В. Ломоносова (г. Архангельск). В процессе организации коммуникативных тренингов выяснилось, что форма отзыва о фильме выступает эффективным инструментом для реализации образовательных и воспитательных задач в процессе преподавания дисциплины «Ораторское искусство». Киноискусство, дублируя реальность, представляет возможности творческого осознания действительности, облегчает диалог, снимает напряженность в студенческой аудитории, помогает преодолеть страх публичного выступления. В связи с необходимостью осмысления кинодискурса как важной составляющей части сознания современной молодежи в статье рассмотрены вопросы, связанные как со средствами художественной коммуникации, так и с культурным кодом кинематографа в целом. Представленная попытка интерпретации студенческих анкет-отзывов актуализирует тенденции развития зрительских предпочтений и свидетельствует о том, что культурный код интерпретируемых кинокартин остается устойчивым. Меняются фоны, ракурсы, приемы и техники его воплощения, но тема поступка человека, осознанности выбора пути, его страхов и тревог остается неизменной. Таким образом, экранную культуру можно и нужно исследовать с точки зрения анализа способа формирования личности в молодежной среде.

Ключевые слова: экранная культура, кинематограф, молодежная среда, культурный код, ценности, картина мира, прецедентный текст культуры, когнитивная метафора, интерпретация, мировосприятие.

Высказывание порождает высказывание

«В кинозале всегда есть тот, чья трагедия разыгрывается на экране» [Де ла Серна, 1983]. Современные аудиовизуальные искусства, на наш взгляд, существенно преобладают над другими видами искусств по степени воздействия на зрителей, приемам пропаганды идей и ценностей национальной культуры (культур), моделей и оппозиции, культурного кода, которые совокупно

отражены в ценностной картине мира. Определяя аксиологическую основу культурного кода, доктор культурологии, проф. Т. И. Ерохина видит его проявление в кино, прежде всего, в системе символов, отражающих аксиологически значимые характеристики картины мира авторов фильма и зрителей, и в горизонтах ожидания в восприятии картины [Ерохина, 2021: 335; Опарина 2022: 122]. Эти позиции интересуют нас при анализе особенностей восприятия кинокартин в молодежной среде.

В качестве материалов для герменевтического и культурно-семантического анализа мы используем полученные авторами настоящей статьи данные из анкет обучающихся, содержащих отзывы о фильмах, избранных для обсуждения в рамках элективного курса «Ораторское искусство». Сообщим подробнее об этом анкетировании. На протяжении первого семестра 2022–2023 учебного года с целью проведения коммуникативных тренингов обучающимся предлагалось выполнить творческое задание: заполнить анкету с отзывом о фильме, который произвел сильное впечатление на зрителя (зрителей), а затем (на основе этого опорного конспекта) рассказать об опыте знакомства с произведением коллегам. В итоге было получено и обработано 69 рукописных анкет, сведения из которых перенесены в таблицу. Также были обозначены: время выхода картины, рейтинг фильма на портале «Кинопоиск», заявленные жанровые характеристики, количество респондентов, выбравших картину как значимую. Представим попытку авторской интерпретации анкет-отзывов и на основе анализа попытаемся обозначить основные тенденции в развитии зрительского предпочтения. Предварительно сделаем

оговорку: во время аудиторных занятий по курсу, в рамках которого проходило анкетирование, мы проводили совместный



Кадр из фильма «Общество мертвых поэтов» (реж. Питер Уир, 1989 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://www.kinopoisk.ru/picture/1933331/>

киноведческий анализ кинокартин, упомянутых в ответах, таких как: «Общество мертвых поэтов», реж. Питер Уир, 1989; «Вторая жизнь Уве», реж. Ханнес Хом, 2014; «Сталкер», реж. А. Тарковский, 1979 и др. Этот опыт позднее нашел отражение и при выборе фильма для самостоятельного осмысления.

В анкетах респондентов (студентов 1-2 курсов различных направлений; возраст респондентов – 17-20 лет) охарактеризованы картины разных жанров и киностилей. Систематизируем выбор обучающихся и предложим его интерпретацию.

Высказывание должно быть услышано

Используя теорию текста, можно определить «отношения между кинотекстом и зрителем как взаимную активность: эти отношения должны описываться в логике коммуникативной модели. Понимание смысла произведения всегда “больше” замысла автора, так как является результатом взаимодействия сознаний двух субъектов эстетической коммуникации» [Давыдова, 2010: 16; Бахтин 1979]. Обращаясь к интерпретационному выбору обучающихся, мы исходим из того, что любая интерпретация чужого высказывания говорит не только о содержании этого высказывания, но, прежде всего, о самом интерпретаторе.

Перед анкетированием коллеги-обучающиеся уточняли, можно ли дать отзыв о мультфильмах, сериалах и/или аниме, а после получения утвердительного ответа с особенно положительным эмоциональным настроением приступали к выбору и последующей характеристике картины. Именно поэтому мы в первую очередь считаем важным обратить внимание главным образом на японскую мультипликацию («Унесенные призраками», реж. Хаяо Миядзаки, 2001; «Наруто», реж. Хаято Датэ, 2002; «Проза бродячих псов», реж. Такуя Игараси, 2016, мультсериал со стилистикой аниме: «Аватар: Легенда об Аанге», прод. М. Д. ДиМартино, Б. Кониецко, А. Эхаз, 2004–2008).

Показательно, что создатели аниме часто обращаются к темам человеческого в человеке, войны и мира, проблемам экологии и угрозе киборгизации человечества. В качестве основы для сюжета авторы отдают предпочтение синтезу мотивов мифологии, религии и культуры. По этим работам можно изучать



Кадр из аниме «Унесенные призраками» (реж. Хаяо Миядзаки, 2001 г.) Изображение в свободном доступе размещено на платформе: <https://www.kinopoisk.ru/picture/1933331/>

историю Японии (см. материалы культурно-просветительских проектов «Арзамас» [Корнеев, 2015] и «Правое полушарие интроверта» [Большакова, 2023]). Сложившийся визуальный код этого жанра, к примеру, «акварельность» произведений Хаяо Миядзаки, так называемый «язык» условностей един как для детской, так и для взрослой аудитории. Исследователи называют аниме неотъемлемой частью современной массовой культуры, а студентка ВШЭ Е. Б. Дорошина считает, что

«аниме подвержено влиянию Запада и имеет в себе черты как национальной культуры Японии, так и глобальных тенденций. Также оно весьма разнообразно и может быть разбито по жанрам по тем же принципам, что и литературные произведения. Характерной особенностью сериалов является их динамика, завязанная на визуале и упрощении нарратива, чтобы донести идеи до большего числа зрителей как в стране-производителе, так и за рубежом» [Дорошина, 2022: 37].

В этой связи особенно интересной становится часть анкет-отзывов, посвященная урокам, которые дает то или иное произведение в стилистике аниме. Концептуально значимыми смыслами аниме респонденты посчитали следующие уроки: «важно ценить семью и друзей», «нужно уметь брать на себя ответственность», «помнить свои корни, ценить происхождение», «важно защищать природу, думать об экологии», «духовные ценности важнее материальных», «люди иногда жестоки и судят поверхностно», «друзья – самое ценное, что есть на свете», «несмотря на то, что тебя считают чудовищем, ты можешь быть на самом деле добрым» и пр. Думается, что такой отклик наших молодых респондентов на содержание просмотренных аниме-произведений свидетельствует о сформированности их моральной основы, выстроенной на общечеловеческих ценностях. Вероятно, это еще выступает и отображением одной из важных характеристик аниме как жанра: ненарочитой дидактичности, стремления скрыть за развлечением и игрой глубинный смысл, – черты, которую метафорически можно назвать «объемность смысла за плоскостью формы».

Хрестоматийными, преподносящими уроки мудрости и доброты и несущими смысл «человеческого в человеке», можно назвать и другие работы, исполненные в тональности «светлой грусти», упомянутые в анкетах: «Гарри Поттер и философский камень» (реж. К. Коламбус, 2001), «Маленький принц» (реж. М. Осборн, 2015), «Душа» (реж. П. Доктер, 2020), «1+1» («Неприкасаемые», реж. О. Накаш, Э. Толедано, 2011), «Вам и не снилось» (реж. И. Фрэнк, 1981), «Хатико: самый верный друг» (реж.

Л. Халльстрем, 2009), «Маленькие женщины» (реж. Г. Гервиг, 2019), «Вторая жизнь Уве» (реж. Х. Хольм, 2015). Безусловно, стилистически это очень разные тексты и каждому из упомянутых здесь произведений можно посвятить не одно исследование.



Кадр из фильма «1+1». «Неприкасаемые» (реж. О. Накаш, Э. Толедано, 2011 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://www.kinopoisk.ru/picture/1674501/>

Однако мы объединили их в одну группу в силу того, что общей чертой для них является, напротив, открыто заявленный дидактизм и обращение к эмоциональной зрительской реакции, развитие традиций европейского сентиментализма [Moral Sentimentalism, 2014]. Важно акцентировать внимание на том, что эти произведения популярны у молодых людей, а следовательно, говоря словами А. де Сент-Экзюпери, их сердце зорко (это зрители с высоким уровнем развития эмпатии).

Особая морально-нравственная парадигма ценностей, некоторым образом искаженная и «сломленная» временным контекстом, жизненными обстоятельствами, раскрывается в тенденции, которую принято называть «романтизацией бандитизма». Так в ответах респондентов мы встретили обращение к картинам («Бригада», реж. А. Сидоров, 2002, «Брат», реж. А. Балабанов, 1997), в которых представлена попытка концептуально осмыслить «лихие 90-е» как значимый этап отечественной истории. Популярность этих картин у современной молодежной аудитории, по-видимому, обусловлена как наличием в этих текстах конвенциональных (устойчивых) структур, например, дружба мушкетеров или образ благородного разбойника Робин Гуда; так и обращением к окказиональному и временному – периоду взросления подростковой аудитории. Нам кажется справедливым многое, зафиксированное и сказанное в популярном разборе на «Кинопоиске» П. Рыжовой и А. Усановой: «"Бригада" не только обрела культовый статус, но и стала одной из первых серьезных попыток осмысления эпохи девяностых, более того – создала канон ее изображения на экране» [Рыжова & Усанова, 2022]. Или там же:

«Как и во многих других произведениях девяностых и начала нулевых явно заметен интерес к постмодернизму: смешению низкого и высокого, в игре со слоями, обращение к концепции симулятора: копии, не имеющей оригинала в реальности» [Рыжова & Усанова, 2022].

Интересно также сравнить рассуждения о популярности кинокартины и ее героев с ответами респондентов: «В центре

сюжета – история друзей», «искренность и настоящая дружба – главные уроки фильма», «Россия в эпоху бандитизма», «Нужно оставаться справедливым», «Преступная романтика – ложь», «Нужно уметь прощать людей», «[Фильм учит, – авт.] любить свою страну», «Обществу необходимо помогать вернувшимся с горячих точек ассимилироваться», «Твой брат не всегда прав, но он всегда твой брат». Думается, в ответах молодых людей обнаруживается



Кадр из сериала «Бригада» (реж. А. Сидоров, 2002 г.).
Изображение размещено в свободном доступе на платформе:
<https://www.kinopoisk.ru/picture/1091169/>

глубина и осмысленность, гораздо большая, чем просто обвинение в подростковой инфантильности и браваре, высказанное уже цитируемыми нами несколько выше П. Рыжовой и А. Усановой:

«Герои “Бригады” своим поведением очень напоминают подростков: кичатся дорогими тачками и красивыми девушками, размахивают

пушками, хотят показать всем свою крутизну: не зря большой популярности сериал снискал именно среди подрастающего поколения. В начале нулевых во дворах и школах часто играли в Сашу Белого нежелающие взрослеть мальчишки» [Рыжова & Усанова, 2022].

Если ранее специалисты в сфере медиакультуры говорили о тенденции к романтизации бандитизма (например, исследования В. В. Зверевой [Зверева, 2015; Зверева, 2012]), то сегодня ведущей, на наш взгляд, становится тенденция к романтизации антиутопичности и постапокалиптики [Маленко, 2023; Аль-Мамори, 2022]. Так, безусловным лидером среди кинокартин по результатам анкетирования стал фильм «Дивергент» (реж. Н. Бергер, 2014 г.) – произведение, синтезирующие признаки сразу нескольких жанров: фантастики, детектива, боевика и мелодрамы. Автору романа-первоисточника, Веронике Рот, на момент выхода фильма было 23 года. Безусловно, практическое совпадение возраста автора текста и возраста целевой группы, для которой фильм стал сверхпопулярным, имеет решающее значение для бешеной популярности этого цикла фильмов.

Основная сюжетная линия картины – романтическая история, и постапокалиптика, по мнению большинства рецензентов, служит всего лишь фоном для разыгрывания драмы человеческих отношений. Вот показательное рассуждение:

«Э. Джадд здесь играет не просто маму главной героини, но инициатора всех событий, к которым приходит Трис к финалу третьего фильма. К. Уинслет в “Дивергенте” не просто злой гений – это настоящий серьезный противник главных героев, противостояние с которым держит в напряжении зрителя до самых последних кадров. <...> Подобный набор актеров обычно прерогатива какой-нибудь острой оscarовской драмы. Здесь же не самая глубокая

подростковая фантастика, и сотрудничество со столь мощными актерами явно идет “Дивергенту” на пользу» [Ухов, 2016].

Рассмотрим фрагменты анкет, содержащих отзыв об этом фильме, (грамматика респондентов сохранена): «<...> всем, кому нравится совмещение боевика и истории любви, способной изменить мир, в одном фильме»; «Фильм довольно старый, но имеет интересный сюжет»; «Всегда можно начать с чистого листа»; «Все профессии важны»; «Бездомные тоже люди»; «Правильный выбор профессии не гарантирует, что будет легко»; «Страсть важнее, чем способности» и пр. Респонденты специально отмечают жанровый синкретизм, глубинный и пресуппозитивный смысл дифференции постапокалиптического общества по социальным группам: в фильме, кроме фракций по выявленным и наделенным способностям («эрудиты», «бесстрашные», «отречение», «дружелюбие»), есть и так называемые «изгои», которые выступают в кинотексте как персонажи-упоминания. При этом однако, степень внимания и сочувствия к ним достаточно высока.

Показательно, что страх, прощение и любовь – основные традиционные темы кинокартин, которые выбирает современная массовая аудитория (см. названные мелодраматические и «семейные» фильмы: «В метре друг от друга», реж. Дж. Бальдони, 2019; «Дыши ради нас», реж. Э. Серкис, 2017; «Таинственный сад», реж. М. Манден, 2020; «Человек-паук», реж. С. Рэйми, 2002). Актуализируемые в этих кинокартинах ценности явно выражены в откликах наших респондентов: «будь благодарным тем, кто поддерживает и находится рядом»; «спасибо, что выбрал жизнь», «не сдавайся и не опускай руки»; «один в поле воин», «не теряй



Кадр из фильма «Дивергент», реж. Н. Бергер, 2014.
Изображение размещено в свободном доступе на платформе:
<https://www.kinopoisk.ru/picture/1091169/>

волю к жизни» и пр. Уход от уныния и отчаяния, несмотря на трудные жизненные обстоятельства, любовь человека к человеку, любовь к жизни и восприятие жизни как дара – мысли, объединяющие ответы зрителей: «Учись у природы. Природа не знает скорби. [Фильм, – авт.] учит человека преодолевать горе, верить в жизнь». Через преодоление страха к прощению и к любви приходят герои картин, режиссеры которых визуализируют реальные и фантастические миры, которые по принципу мимезиса воссоздают действительность. Вместе с тем поэтизация повседневности классической драмы, как нам думается, уходят на второй план.

Выбор кинокартин свидетельствует об интересе современного массового молодого зрителя к приемам

постмодернистского толка, о внимании зрителя к визуальной деконструкции традиционных образов и модификации творческих клише («Дневник баскетболиста», реж. С. Калверт, 1995; «Неоновый демон», реж. Н. В. Рефн, 2016; «Бойцовский клуб», реж. Д. Финчер, 1999, «Французский вестник. Приложение к газете «Либерти. Канзас ивнинг сан», реж. У. Андерсон, 2020; «Гравити Фолз» м/ф, худ. А. Хирш, 2012-2016 и пр.).

Интеллектуализм избранных фильмов многое говорит и о роли саморепрезентации в ответах респондентов. Это справедливо и для тех, у кого в почете фильмы, уже ставшие классикой Голливуда: «Форрест Гамп», реж. Р. Земекис, 1994; «Титаник», реж. Дж. Кэмерон, 1997; «Зеленая миля», реж. Ф. Дарабонт, 1999; «Великий Гэтсби», реж. Б. Лурман, 2013.



Кадр из фильма «Титаник» (реж. Дж. Кэмерон, 1997 г.).
Изображение размещено в свободном доступе на платформе:
<https://i.pinimg.com/originals/16/e2/8d/16e28dbff78c60f064defc359c8bc283.jpg>

Своего рода «точкой опоры» в коммуникации об интерактивных зрелищах служат несколько традиционных тем: о человеческом в человеке, о союзе «и» в вопросах общения взрослых и детей, о любви и ее проявлениях в жизни человека (здесь проведенный в обсуждениях киноведческий анализ во многом дублирует каноны литературоведческого). Если «книга – спасательный круг, кинутый в одиночество» [Де ла Серна, 1983], то фильм сегодня – свисток Кейт Уинслет и спасательная шлюпка.

«Надежды юношей питают»

Анализ анкет-отзывов обучающихся, чей средний возраст составляет 17-20 лет, позволяет авторам статьи прийти к достаточно позитивному выводу: традиционные нравственные ценности по-прежнему остаются основой системы координат, в которой существует современное общество. Культурный код также все еще устойчив: меняются фоны, ракурсы, приемы и техники его воплощения, но тема поступка человека, осознанности выбора пути, его страхов и тревог остается неизменной. Едино и в мировом, и в российском, и в региональном масштабах – размышления человека о духе, о спасении, о любви (в высоком смысле слова). А общество потребления, культ телесного и пр. – все обыденное и повседневное – чем оно ярче и глобальнее изображается, тем заметнее становится сокровенное.

Характерно, что в общем количестве избранных респондентами фильмов отечественное кино занимает лишь 21,5 %. Однако содержание отзывов и смыслы, на которые обращают внимание респонденты, позволяют высказать мысль о том, что

процентное соотношение демонстрирует не столько доминирование именно западноевропейской ценностной парадигмы среди российской молодежи, сколько о маркетинговом успехе американского кинопроизводства. Безусловно, расширение поля технических возможностей коммуникации и обострение конкуренции за аудиторию знаменуют еще один этап развития аудиовизуальной культуры, а следовательно, и кодов культурного наследия.

Если мышление начинается с удивления, то каждый раз, вступая в диалог, посвященный отзывам о кинокартинах, нам все-таки удавалось заинтересовать коллег-студентов вопросами разного рода относительно животрепещущих проблем, актуализируемыми в фильмах. В беседах о работах режиссеров жанра аниме, например, мы обязательно говорили о когнитивных метафорах, мифах и архетипах. Тогда как, обсуждая кинопроизведения А. Тарковского, мы обязательно касались специфики стиля, искусствоведческих интертекстуальных связей, картины мира, прецедентных текстов культуры, образов и символов. Составляя рукописный вариант отзыва, коллеги опирались на собственный зрительский опыт и делились обоснованием выбора кинокартины без каких-либо коммуникативных барьеров и трудностей. В итоге, можно с уверенностью сказать, что кинематографическое путешествие в студенческое мировосприятие все-таки состоялось, а ориентирами в нём выступили всемирно признанные гении зарубежного и отечественного кинематографического искусства. Это обстоятельство также свидетельствует и о том, что несмотря ни

на какие искусственные преграды и барьеры коммуникация в современном обществе по-прежнему зиждется на традиционных нравственных ценностях.

Литература

- Аль-Мамори, Я. (2022). Антиутопия, постапокалипсис и кинематографическое чтение. *Философия и культура*, 4, 1–8.
- Бахтин, М. М. (1979). *Эстетика словесного творчества*. Москва: Искусство.
- Большакова, Е. (2023). Японские традиции в современной жизни. Гид по японской культуре, чтобы увидеть разницу между аниме и реальностью. *Artforintrovert.Ru*. Режим доступа: <https://new.artforintrovert.ru/course/65452a773439e2a25c19fe4b/0/4/2> (дата обращения: 02.02.2024).
- Давыдова, Е. М. (2010). Рецептивная стратегия в драматургии. *Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология*, 2(45), 15–27.
- Де ла Серна, Р. Г. (1983). *Избранное*. Москва: Художественная литература.
- Дорошина, Е. Б. (2022). Аниме-индустрия как контекст исследований медиаконтента. *Сборники конференций НИЦ Социосфера*, 18, 36–37.
- Ерохина, Т. И. (2021). Советский дискурс индийского кинематографа: культурные коды и стереотипы. *Вестник МГЛУ. Гуманитарные науки*, 13(855), 331–347.
- Зверева, В. В. (2012). «Настоящая жизнь» в телевизоре: исследования современной медиакультуры. Москва: РГГУ.
- Зверева, В. В. (2015). Конструирование образа криминального авторитета в современной медиакультуре. *Артикульт*, 4(20), 51–58.
- Корнеев, В. (2015). Аниме об истории Японии Шесть мультфильмов, по которым можно изучить историю страны. *Arzamas.academy*. Режим доступа: <https://arzamas.academy/materials/758> (дата обращения: 02.02.2024).
- Маленко, С. А. (2023). Аналоговая и цифровая цивилизация: властная «матрица» постапокалиптической реальности. *Междисциплинарные исследования в гуманитарных науках. Сборник материалов Международной научной конференции* (стр. 11–13). Москва: Российский государственный университет имени А. Н. Косыгина.
- Опарина, Е. О. (2022). Культурные коды в кинематографе (обзор). *Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 6, Языкознание*, 3, 119–127.
- Рыжова, П., & Усанова, А. (2022, 24 сентября). Почему «Бригада» стала культовой. *Kinopoisk.ru*. Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/media/video/4006728/> (дата обращения: 02.02.2024).

Ухов, Е. (2016, 15 марта). Против течения: Дивергент. Рецензия на фильм. *Film.ru*.
Режим доступа: <https://www.film.ru/articles/protiv-techeniya-divergent>
(дата обращения: 01.02.2024).

Moral Sentimentalism (2014). *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Available at:
<https://plato.stanford.edu/entries/moral-sentimentalism/#SensTheoNeoSent> (accessed: 01.02.2024).

Информация об авторах

Егорова Екатерина Николаевна – кандидат филологических наук, доцент. Северный (Арктический) федеральный университет им. М. В. Ломоносова (Россия, 163002, г. Архангельск, наб. Северной Двины, д. 17), ORCID: 0000-0001-8115-9344, ruslit1611@yandex.ru

Бедина Наталья Николаевна – доктор культурологии, доцент. Северный (Арктический) федеральный университет им. М. В. Ломоносова (Россия, 163002, г. Архангельск, наб. Северной Двины, д. 17), ORCID: 0000-0002-1613-4164, bedina-nat@yandex.ru

A JOURNEY INTO THE STUDENT'S WORLDVIEW: FROM MIYAZAKI TO TARKOVSKY AND BACK

Ekaterina Egorova, Natalya Bedina

Abstract. The article is devoted to understanding the results of a survey conducted by the authors during the first semester of the 2022–2023 academic year among 2nd year students of the Northern (Arctic) Federal University named after M. V. Lomonosov (Arkhangelsk). In the process of organizing communication trainings, it turned out that the form of a review of the film acts as an effective tool for the implementation of educational and educational tasks in the process of teaching the discipline "Public Speaking". By duplicating reality, cinematography presents the possibilities of creative awareness of reality, facilitates dialogue, relieves tension in the student audience, and helps overcome the fear of public speaking. Due to the need to understand the film discourse as an important component of the consciousness of modern youth, the article examines issues related to both the means of artistic communication and the cultural code of cinema as a whole. The presented attempt to interpret student feedback questionnaires actualizes the trends in the development of audience preferences and indicates that the cultural code of the interpreted films remains stable. The backgrounds, angles, techniques of its embodiment change, but the theme of a person's act, awareness of choosing a path, fears and anxieties remain unshakeable. Thus, screen culture can and should be investigated from the point of view of analyzing the way personality is formed among young people.

Keywords: screen culture, cinematography, youth environment, cultural code, values, worldview, precedent text of culture, cognitive metaphor, interpretation, worldview.

References

- Al-Mamori, Ya. (2022). Dystopia, post-apocalypse and cinematic reading. *Philosophy and Culture*, 4, 1-8.
- Bakhtin, M. M. (1979). *Aesthetics of verbal creativity*. Moscow: Art Publ. (In Russian).
- Bolshakova, E. (2023). Japanese traditions in modern life. A guide to Japanese culture to see the difference between Anime and reality. *Artforintrovert.Ru*. Available at: <https://new.artforintrovert.ru/course/65452a773439e2a25c19fe4b/0/4/2> (accessed: 02.02.2024). (In Russian).
- Davydova, E. M. (2010). Receptive strategy in drama. *Bulletin of the Russian State University. Series: Literary Studies. Linguistics. Culturology*, 2(45), 15-27. (In Russian).
- De la Serna, R. G. (1983). *Favourites*. Moscow. Artistic literature Publ. (In Russian).
- Doroshina, E. B. (2022). The Anime industry as a context for media content research. *Collections of Conferences of the SIC Sociosphere*, 18, 36-37. (In Russian).
- Eroxina, T. I. (2021). The Soviet Discourse of Indian Cinema: Cultural Codes and Stereotypes. *Bulletin of the Moscow State University. Humanities*, 13(855), 331-347. (In Russian).
- Korneev, V. (2015). Anime about the history of Japan Six cartoons that you can use to study the history of the country. *Arzamas.academy*. Available at: <https://arzamas.academy/materials/758> (accessed: 02.02.2024). (In Russian).
- Malenko, S. A. (2023). Analog and digital civilization: the imperious "matrix" of post-apocalyptic reality. *Interdisciplinary research in the humanities. Collection of materials of the International Scientific Conference* (pp. 11-13). Moscow: A. N. Kosygin Russian State University Publ. (In Russian).
- Moral Sentimentalism (2014). *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Available at: <https://plato.stanford.edu/entries/moral-sentimentalism/#SensTheoNeoSent> (accessed: 01.02.2024).
- Oparina, E. O. (2022). Cultural Codes in Cinema (review). *Social Sciences and Humanities. Domestic and Foreign Literature. Series 6, Linguistics*, 3, 119-127. (In Russian).
- Ryzhova, P., & Usanova, A. (2022, September 24). Why the "Brigade" has become a cult. *Kinopoisk.ru*. Available at: <https://www.kinopoisk.ru/media/video/4006728/> (accessed: 02.02.2024). (In Russian).
- Uxov, E. (2016, March 15). Against the current: Divergent. Film Review. *Film.ru*. Available at: <https://www.film.ru/articles/protiv-techeniya-divergent> (accessed: 01.02.2024). (In Russian).
- Zvereva, V. V. (2012). *"Real Life" on TV: studies of modern media culture*. Moscow: Russian State Humanitarian University Publ. (In Russian).

Zvereva, V. V. (2015). Constructing the image of a criminal authority in modern media culture. *Articult*, 4 (20), 51–58. (In Russian).

Author's information

Egorova Ekaterina Nikolaevna – Candidate of Philological Sciences, Associate Professor. Lomonosov Northern (Arctic) Federal University (17 Severnaya Dvina Emb., Arkhangelsk, 163002, Russia), ORCID: 0000-0001-8115-9344, ruslit1611@yandex.ru

Bedina Natalia Nikolaevna – Doctor of Cultural Studies, Associate Professor. Lomonosov Northern (Arctic) Federal University (17 Severnaya Dvina Emb., Arkhangelsk, 163002, Russia), ORCID: 0000-0002-1613-4164, bedina-nat@yandex.ru

For citation:

Egorova, E. N., & Bedina, N. N. (2025). A journey into the student's worldview: from Miyazaki to Tarkovsky and back. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1(10), 100–119. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-100-119](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-100-119)

УДК 17.023.34

5.7.7. Социальная и политическая философия

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-120-145](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-120-145)

ТРИ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ЧУК-ЭНД-ГЕКСКИХ СЧАСТЬЯ: СРАВНЕНИЕ КНИЖНОГО И КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИХ ТЕКСТОВ В ИНТЕРЬЕРАХ ИСТОРИЧЕСКИХ ЭПОХ



Наталья Саенко,

*Московский политехнический
университет
(Москва, Россия)*

Natalya Saenko,

*Moscow Polytechnic University
(Moscow, Russia)*

*ORCID: 0000-0002-9422-064X
e-mail: rilke@list.ru*



Сергей Григорьев,

*Российский государственный
аграрный университет –
Московская
сельскохозяйственная академия
им. К. А. Тимирязева
(Москва, Россия)*

Sergey Grigoriev,

*Russian State Agrarian University
– Timiryazev Moscow Agricultural
Academy (Moscow, Russia)*

*ORCID: 0000-0001-9143-0636
e-mail: grigoryevdiss@gmail.com*

Для цитирования статьи:

Саенко, Н. Р., & Григорьев, С. Л. (2025). Три отечественных Чук-энд-Гекских счастья: сравнение книжного и кинематографических текстов в интерьерах исторических эпох. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(10), 120-145. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-120-145](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-120-145)

Аннотация. В статье анализируется социальная мифология счастья в разные эпохи на материале рассказа Аркадия Гайдара «Чук и Гек» (1939) и двух экранизаций того же текста, датируемых 1953 и 2022 годами. Показана вариативность концепции счастья в зависимости от исторического контекста: 1930-е годы; послевоенное десятилетие в СССР; современная Россия. Констатируется, что анализ мифологии счастья существенно осложняется возрастной категорией потенциального читателя произведений Гайдара: книга относится к детской литературе. Советский ребенок (и герой рассказа, и читатель гайдаровского текста), воспринимая нравственную проблематику текста и усваивая его дидактический аспект, воспринимает ту же прагматику текста. Статья иллюстрирует многослойную специфику рассказов Гайдара, его открытость одновременно к нескольким контекстуальным интерпретациям. В связи с этим в исследовании подчеркивается значимость исторической и социальной среды, повлиявшей на основную аксиологическую структуру повествования. Для сравнения оригинальной истории 1939 года и двух экранизаций авторы статьи обращаются к интермедиальному и сравнительному методам.

Ключевые слова: счастье, реинтерпретация, художественный текст, кинематографический текст, Аркадий Гайдар, «Чук и Гек», экранизация, социальная мифология, детская литература.

«Чук и Гек»: проблема интерпретации и реинтерпретации

Герменевтический анализ рассказа Аркадия Гайдара «Чук и Гек» (1939 г.), вошедшего в антологию советской детской литературы, может оказаться сложным и интересным по целому ряду причин, среди которых, в том числе, следует указать возвращение интереса к сюжету и эстетике произведения в российском кинематографе в контексте общей, весьма заметной ностальгии по советскому.

Авторы настоящей статьи иллюстрируют многослойность рассказов Гайдара и его открытость к различным контекстуальным интерпретациям. В связи с этим в исследовании подчеркивается особая значимость исторической и социальной среды, повлиявшей на специфическую основную аксиологическую структуру повествования. Для сравнения оригинальной истории 1939 года и двух экранизаций авторы статьи обращаются к интермедиальному и сравнительному методам.

Советская детская литература: хитросплетения идеологии и образности

Тексты Гайдара, которые уже несколько десятилетий входят в отечественную школьную программу («Чук и Гек» – лишь один из них), обладают одновременно универсальностью (а значит, концептуальной пустотностью, которая в каждую эпоху заполняется специфической идеологией) и дополняются мощным советским пафосом. В связи с этим мы сталкиваемся не столько с имманентными свойствами самого текста, сколько с гетерофункциональной структурой школьной программы [Вдовин & Лейбов, 2013; Вдовин, 2020] и массовой рецепции. По словам российской исследовательницы О. И. Плешковой,

«творчество А. Гайдара давно стало предметом изучения в начальной школе. Однако круг литературных источников, рекомендуемых к прочтению младшим школьникам, а также их оценка и интерпретация в научно-методической литературе менялись в свете социальных процессов в России. В конце 1980-х – начале 1990-х годов велись многочисленные споры о личности и творческом наследии А. Гайдара. Сегодня ощутима потребность в переосмыслении наследия писателя, в осмыслении парадоксальности его текстов,

сочетающих в себе идейные образы и высокое искусство» [Плешкова, 2007: 47].

Рассказ «Чук и Гек», несомненно, является советской метаморфозой популярного жанра святочного рассказа с типичным для него преодолением препятствий и угроз, обретением чуда и счастья в финале, язык рассказа эксплуатирует сказочный говор с инверсиями и повторами. Давняя традиция встречать Новый год, наряжая ёлку, водя хороводы, устраивая маскарады, была реанимирована в СССР лишь за два года до выхода анализируемого произведения. Кроме того, выступления Самуила Яковлевича Маршак на I Всесоюзном съезде советских писателей в 1934 году, в частности, его речь «О большой литературе для маленьких», впервые позволили определить юных читателей как особую категорию, остро нуждающуюся в новой литературе. С. Маршак во многом опережает время, сравнивая сказку А. Гайдара «Военная тайна» с повестью «Школа» далеко не в пользу сказки и делая вывод о том, что новая сказка нуждается в запоминающихся подробностях и деталях [Маршак, 1971: 200].

Действительно, юный читатель в XX веке – это ещё и зритель. Визуальная рецепция восполняет лакуны и раскритикованное С. Маршаком широкое обобщение сказочного жанра А. Гайдара. В 1950 году выходит в свет издание повести «Чук и Гек» с иллюстрациями Давида Дубинского, за работу над которыми художник был удостоен Сталинской премии. И когда в 1953 году на экраны вышла картина «Чук и Гек» (режиссер Иван Лукинский), получившая в последующем премию на V Венецианском кинофестивале детских фильмов (1953) за лучший фильм для детей

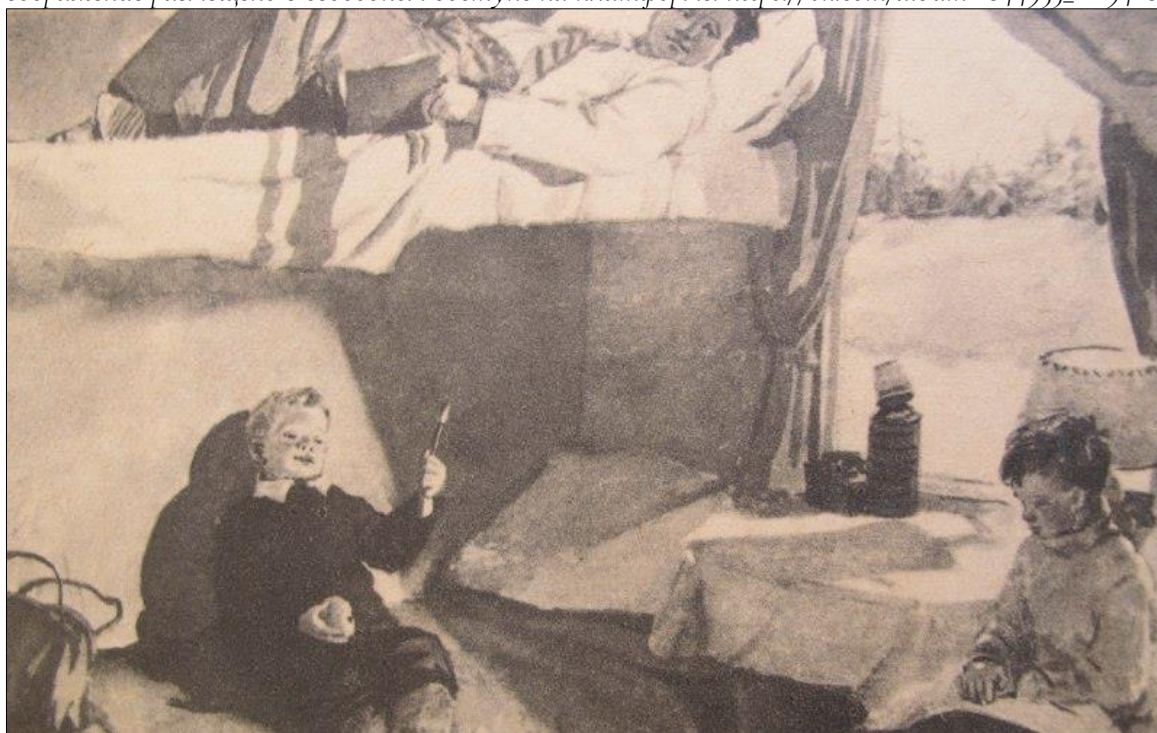
от 12 до 15 лет, казалось, что его герои, сцены, антураж – это ожившие картинки Д. Дубинского.



Счастье – ожидание чуда путешествия, встречи с отцом, предновогодние мечты.

Иллюстрация к повести «Чук и Гек» Д. Дубинского (1950 г.).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: https://vk.com/album-1844933_122942808



Чук и Гек, или Туда и обратно.

Иллюстрация к повести «Чук и Гек» Д. Дубинского (1950 г.).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: https://vk.com/album-1844933_122942808



Воплощенное счастье советской семьи.

Иллюстрация к повести «Чук и Гек» Д. Дубинского (1950 г.).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: https://vk.com/album-1844933_122942808



Черно-белое счастье советского детства.

Кадры из советского фильма «Чук и Гек» (1953 г.).

Изображения размещены в свободном доступе на платформе: https://dzen.ru/a/XhBrI_4okQCwADZ7

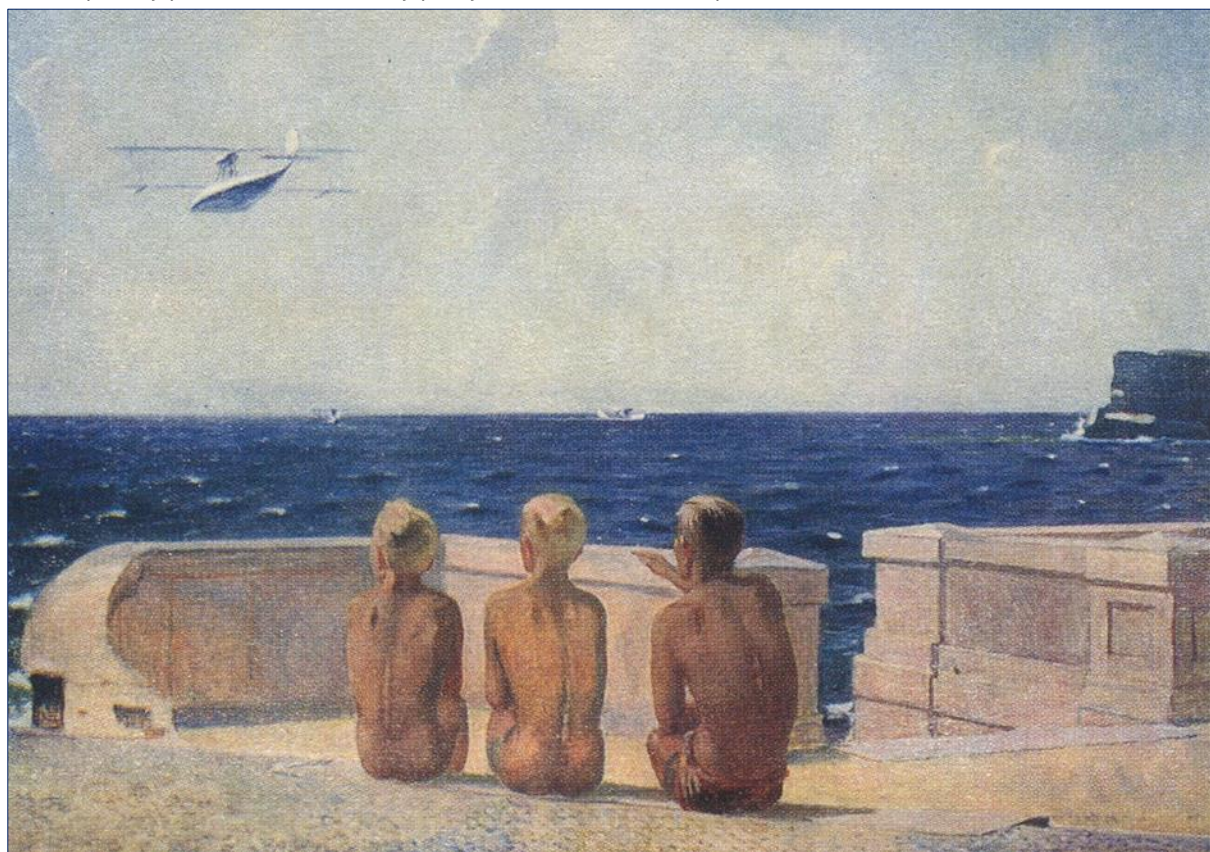
Актуальная прагматика детской советской литературы второй половины 1930-х гг., по мнению исследователей соцреализма и советской культуры, всецело отвечает требованиям общности и коллективности. Как отмечает Евгений Добренко, это

«главное требование тоталитарной культуры, адресованное не только миру взрослых, но и миру детей: это зачатки детства в досоциальной взрослой жизни <...>. Все эти желания вполне адекватны потребностям детского коллектива, но и взрослые могут наслаждаться подобным “радостным опытом” в виде коллективных праздников, как это обеспечивает культура соцреализма» [Гюнтер & Добренко, 2000: 31].

Кроме того, советская литература для детей была призвана стать конвейерной машиной для создания нового типа граждан, уже с самых ранних лет способных на героизм – так она отвечала на вопрос, сформулированный Владимиром Маяковским: «что такое хорошо и что такое плохо» и одновременно становилась настоящим «пособием по жизни». В то же время, как отмечает известная американская славистка Катерина Кларк, эти герои часто обладают чудесными сказочными свойствами, вечной молодостью и кажущимся бессмертием:

«Действительное обращение социалистического реализма к сказке есть несомненно культурно значимое явление. Сказка универсально обращается к детству людей, и потребность в ней, можно сказать, генетическая, возникает в детстве каждого человека. Это связано с тем, что сказка содержит и реализует сюжет инициации – превращение ребенка во взрослого, его вступление во взрослый мир через испытания, смертельные опасности, скоротечную смерть и, наконец, новое рождение. Главное чудо соцреализма в том, что его герой через испытания возвращается из мира детства в тот же мир детства, увлекая за собой читателя. Это замкнутый цикл трансформации» [Гюнтер & Добренко, 2000: 33; Clark, 2002].

Таким образом, мир советской детской литературы, в общем и целом, явно сконструированный еще в далекие в 1930-е годы, должен был представить юным советским читателям галерею героев, которые выступали бы в качестве новых образцов подражания для ребенка вместо ушедшей дореволюционной литературы с ее «буржуазными» и «реакционными» идеалами.



Возвышенные мечтания советского детства... Картина художника Дейнеки А. А. «Будущие летчики» (1938 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе <https://bigenc.ru/c/deineka-aleksandr-aleksandrovich-3db982>

В тридцатые годы эти персонажи были представлены следующими героическими типажам: «герой-летчик, герой-краснофлотец, герой-красноармеец и герой-путешественник» [Лекманов, 2013: 241]. Образы выстраивались одновременно и текстовым, и кинематографическим визуальным содержанием: например,

картины Ивана Папанина «Жизнь на льдине» (1938) и «На полюсе» (1939) были созданы почти одновременно с картинами Александра Дейнеки «Будущие летчики» (1938).

Советский героизм во имя советского счастья – главный посыл повести и фильма о «Чуке и Геке»

В отличие от героев-летчиков, образ геолога-путешественника, как отмечают исследователи, часто был намеренно обобщенным, лишенным имени. В этом плане, во-первых, характерна профессия отца Чука и Гека – он работал геологом в районе «Голубых гор». Во-вторых, начало рассказа представляется традиционным сказочным повествованием: «Жил-был человек, который жил в лесу близ Голубых гор. Он много работал, и работа никогда не прекращалась, и он не мог уехать домой в отпуск» [Гайдар, 1986: 131]. Мы не знаем ни имени, ни фактической работы героя рассказа: нам сразу же сообщают только о его трудолюбии (важнейшее качество советского человека, приносящее счастье) и целеустремленности.

В то же время исследователи отмечают и существенный военизированный элемент в советской детской литературе: летчики, красноармейцы и краснофлотские моряки не только осваивают отечественные просторы, но и защищают рубежи своей страны от врагов. Как отмечает молодой российский автор Филипп Лекманов,

«военизированность детского сознания в сочетании с перманентным чувством опасности является одним из наиболее устойчивых мотивов советской литературы для детей. Хотя пограничники надежно защищают СССР от врага, мысль о внешней и внутренней

угрозе не дает покоя героям советских детей в литературе» [Лекманов, 2013: 243].

Сказочную трансляцию обещания и последующего осуществлении чуда А.Гайдар наращивает в рассказе еле заметной тревогой другого ожидания:

«Грозно торчали из башен укутанные брезентом орудия. Красноармейцы весело топали, смеялись и, хлопая варежками, отогревали руки. Но один человек в кожанке стоял возле бронепоезда молчалив и задумчив. И Чук с Геком решили, что это, конечно, командир, который стоит и ожидает, не придёт ли приказ от Ворошилова открыть против врагов бой» [Гайдар, 1986: 134]. «И этот звон – перед Новым годом – сейчас слушали люди и в городах, и в горах, в степях, в тайге, на синем море. И, конечно, задумчивый командир бронепоезда, тот, что неумолимо ждал приказа от Ворошилова, чтобы открыть против врагов бой, слышал этот звон тоже» [Гайдар, 1986: 140].

По мнению Е.Добренко, внешняя и внутренняя угроза выражается уже на пространственно-временном уровне структурной организации детских книг: хронотоп произведений обязательно включает в себя пространство надзора и контроля, пространство террора (наказания ребенка; на уровне текстовой прагматики – нравственного назидания, психологической индоктринации), пространство насилия (моральная целостность, нетерпимость, ригоризм, неумение видеть нюансы), пространство нормализации (унификация одежды, поведения и речевых норм).

Рассказ А.Гайдара заканчивается словами, являющимися не столько декларацией советского эвдемонизма, сколько подлинным догматом советского коллективизма и русской соборности:

«И тогда все люди встали, поздравили друг друга с Новым годом и пожелали всем счастья. Что такое счастье – это каждый понимал по-своему. Но все вместе люди знали и понимали, что надо честно

жить, много трудиться и крепко любить и беречь эту огромную счастливую землю, которая зовётся Советской страной» [Гайдар, 1986: 140].

В «Чуке и Геке» так же есть персонаж, символизирующий актуальную внешнюю угрозу. И если повествование начинается с образа геолога, то последним персонажем, появляющимся в тексте, является безымянный командир бронепоезда, который ожидает возможного приказа от Ворошилова, чтобы вступить в бой с врагом. Предвкушение неизбежной и надвигающейся войны, сопровождающее советского человека, чувствуется и в рассказе, хотя и менее конкретно и непосредственно: во втором сне Гека «солдатские ряды» наступают под предводительством причудливого Турворона, а реальная угроза «смягчается» сказочно-специфическим обрамлением.

В этой связи особенно интересны отзывы читателей и зрителей экранизации 1953 года, а также утверждения исследователей о важности дружбы, семейного тепла и любви, буквально пронизывающие ткань анализируемого текста. Свое счастье – это обретение коллективной составляющей на фоне внешних и внутренних угроз, ожиданий войны и пугающих бессознательных образов грядущей взрослой жизни, в которой ребенку предстоит стать героем. За явно выраженным «рецептом» счастья скрывается реальная атмосфера тревоги и страха. Как отмечала алтайская исследовательница Ольга Плешкова,

«уровень условности <...> играет особую роль. Обращение к фольклорным и мифологическим традициям (в частности, к поэтике сказки) в рассказе о семейном счастье художественно и социально мотивировано. Чистый, лучезарный мир семьи, кажущийся сказочным

на фоне страшной реальности конца 1930-х годов, создается как антитеза тоталитарному режиму» [Плешкова, 2005: 70].

Таким образом, это переосмысленная общинность, которая теперь разворачивается не в обстановке коммунальной квартиры или партии, или комсомола, а включающая в себя только семью как новый социальный институт, обеспечивающий социализацию людей. Это специфическая трансформация государственной идеологии 1930-х годов [Rossman, 2020; Темкина & Здравомыслова 2007; Goldman, 1993]. Не случайно 1930-е годы в истории СССР называют годами «великого отступления» от революционной эстетики к традиционалистским семейным нормам. Как видно на примере рассказа «Чук и Гек», эта метафора действительно требует уточнения: революционная эстетика не утратила своей привлекательности для юных читателей, но была переформатирована в связи с переосмыслением семьи как социальной ячейки, вновь ставшей значимой для советского государства. Отечественная исследовательница повседневности Наталья Пушкарева пишет:

«Государственная политика явно поддерживала новую семью – первичную ячейку советского общества, подчинившую свою жизнедеятельность потребностям советского трудового коллектива» [Пушкарева, 2012].

Другой взгляд уже с внегендерным акцентом предлагает Евгений Добренко:

«Как и мир детства, культура соцреализма ориентирована на семью. Социальные связи в процессе десоциализации вновь заменяются семейными узами. Оба мира основаны на патриархальном сознании, которое построено на надличностных категориях семейного духа: “Россия-матушка”, “Отец народов”, “братские республики”, “братские народы”, “старший брат” и т. д. Но этот семейный дух, насаждаемый

и культивируемый властью, был призван скрывать то, что находилось в бессознательной сфере, компенсировать естественную потребность человека во взаимосвязи с внешним миром и стремление избежать одиночества со стороны “большой семьи” и “дальних родственников”» [Гюнтер & Добренко, 2000: 36].

Совершенно иной контекст задает первая экранизация повести, вышедшая в 1953 году, в год смерти Сталина и в эпоху кризиса персоналистской тоталитарной системы. В 1939 году, как пишет Добренко, соцреалистичекая «культура, как и мир ребенка, была культурой социального одиночества, вытесненной тоталитарной доктриной и концепцией детского коллективизма через утверждение “братства”, “семейного духа”, “коллективности” и жесткое подавление “индивидуализма” личности. Это привело к культу активности (“активной жизненной позиции”) и труда» [Добренко, 2007: 35].

Тогда как конец времени сталинского террора, наоборот, был связан с куда большим вниманием к индивидуальному и личному. Советский кинозритель 1950-х годов настоятельно нуждался в терапевтическом облегчении шока и ужаса от смерти Сталина, а также в осознании катастрофических аспектов власти советского режима, который десятилетиями делал вид, что у него нет ни террора, ни военных казней, ни лагерей. Воссоединение семьи за столом с главой семейства, долгое время проведенным в Сибири (это место не только аккумулировало рассказы славных деятелей естествознания, но и явно подразумевало ссыльные мотивы), как раз и позволило ощутить это облегчение.

А учитывая, что фильм был изначально предназначен для массового проката, подобное облегчение должно было стать широкомасштабным, закономерно порождая чувство коллективного единства, к которому все еще стремилась массовая культура соцреализма. Интересно, что этого можно было достичь, не рассказывая напрямую о травматическом опыте, не упоминая ни о недавней войне, ни о годах террора: экранизация 1939 года как раз и стала той необходимой границей, отделяющей страшное прошлое (не выраженное и не проясненное вербально до доклада Хрущева в 1956 году) от светлого будущего. Таким образом, мифология социального счастья, выраженная в первой экранизации «Чука и Гека», во многом перестраивала вновь обретенные и призванные возродить после травматического прошлого семейные узы, воссоздавая семейное тепло.

В киноверсии произведения 1953 года закадровый голос повествователя практически в точности повторяет текст фрагментов повести, но зато в финале отсутствует знаменитая гайдаровская дефиниция счастья, которая была заменена исполнением песни о дружбе народов и всех граждан СССР.

Недостижимость счастья по Чуку и Геку: неожиданное разочарование начала XXI века

Интересно, что, анализируя экранизацию «Чука и Гека» 2022 года («Чук и Гек. Большое приключение», режиссер А. Котт), современный зритель часто замечает «слабо» переданную эмоциональную палитру идеологических пространств и поэтому закономерно формулирует претензии к неправдоподобности

фильма. Это выражается в нарушении правил наблюдения и контроля пространства:

«Поражает огромный диссонанс между обстановкой советской эпохи (антураж подобран очень удачно) и меганаглым поведением детей» [Чук и Гек, 2022]. «Создатели фильма добавили некоторые детали и таким образом вмешались в прошлое. Но эти, казалось бы, незначительные детали (в начале фильма) так сильно расходились с тем временем. Действительно, двое маленьких детей бегают по коммунальной квартире, крушат и топчут все на своем пути, бьют посуду. Какое наказание должно было их ожидать? Думаю, соседи связали бы их – и, возможно, выпороли бы мать. Итак, телеграмма была сожжена намеренно, а не случайно потеряна. Скорее всего, в то время таких детей практически отдавали на съедание медведям – все равно они не смогли бы выжить в те суровые времена» [Чук и Гек, 2022].

Кроме того, многочисленные зрители отмечают несоответствие поведения детей дисциплинарному тону оригинального текста, кстати, также отмеченного особым юмором, который так и не удалось передать раскованному тону более поздней экранизации:

«Так что же делать с такими ребятами? Бить их палкой? Посадить их в тюрьму? Заковать их в кандалы и отправить на каторгу в ссылку? Нет, мать ничего из этого не делала» [Чук и Гек, 2022].

Плач матери Чука и Гека, отражающий перманентную тревогу как основной эмоциональный фон советского человека и все еще включающий в себя юмористическое преувеличение, остается непонятным в связи с разной эмоциональной культурой. Таким образом, в то время как большинство зрителей признают точность передачи деталей советского быта и колорита общей квартиры и одежды тридцатых годов, какая-то часть эмоционального стержня, обеспечивающего работу юмора и

логики взаимодействия персонажей, так и остается не воспроизведенной. Более расслабленное и свободное поведение детей в киноверсии 2022 года не создает новую мифологию счастья. Скорее, этот фильм по-своему пытается раскрыть уникальную (или трудно реконструируемую) советскую мифологию счастья 1930-х годов. В каком-то смысле это несоответствие заметили и зрители, написавшие собственные отзывы и специально отметившие режущий слух анахронизм мелодии в исполнении матери Чука и Гека, написанной еще в 1965 году, поскольку



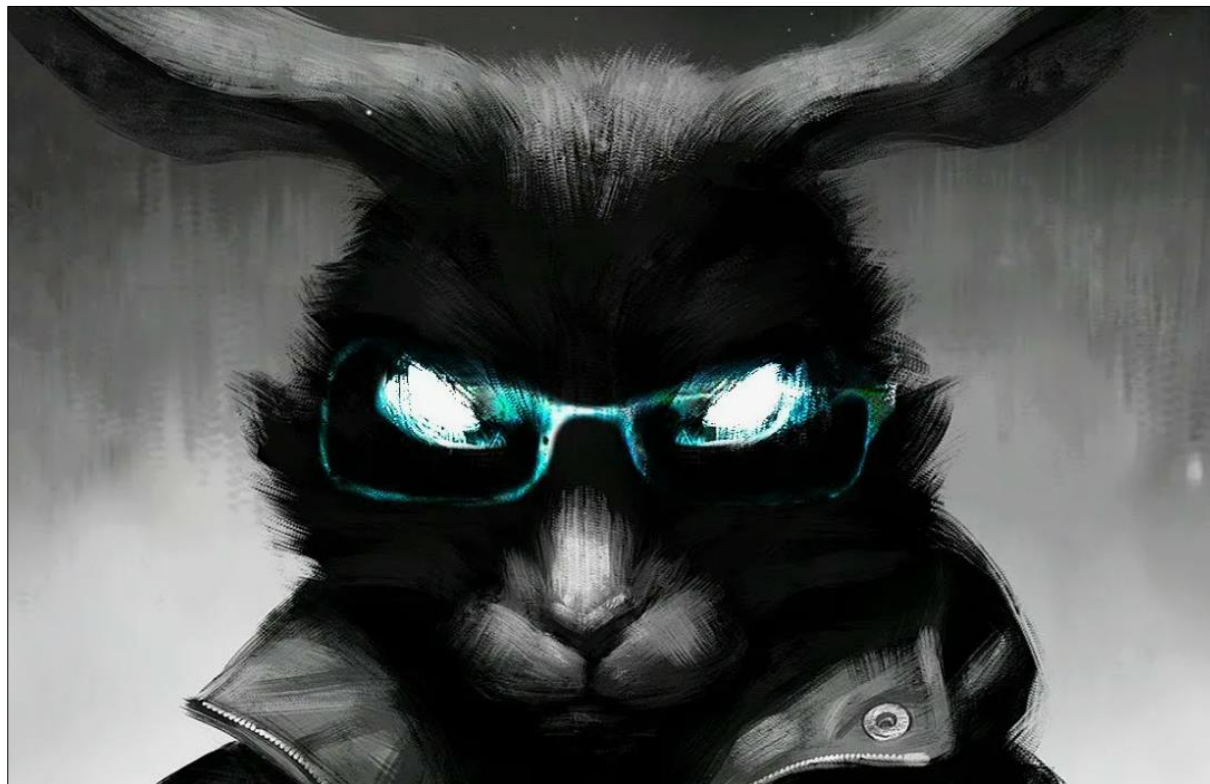
*«Чук и Гек. Большое приключение» 2022 год. Фото со съёмок фильма.
Изображение размещено в свободном доступе на платформе:
<https://www.kinopoisk.ru/film/1346357/shooting/page/1/>*

композиция периода оттепели просто не могла органично вписаться в будни довоенной Москвы, охваченной эпохой террора.

Невозможность достижения счастья современным юным зрителем, а значит, и героем современного художественного произведения, обусловленная крайней степенью индивидуализации на фоне большого спектра возможностей получения положительных эмоций, заставила создателей фильма 2022 года превратить счастье в лозунг, в самом прямом значении – «Счастье-1» – так называется геологическая станция в тайге, на которой служит отец юных главных героев.

В современной экранизации А. Котта значительное место занимают фантасмагорические сцены, видимо, по-своему репрезентирующие внутренние конфликты, страхи и неврозы главных героев. Они едут в тайгу (в отличие от героев книги и фильма 1953 года, не знающих об отсутствии отца на станции), хорошо осознавая, что на геологической станции никого нет. Показательно, что название фильма имеет и свою вторую часть – «Большое приключение», что вполне можно прочитать как «Большая инициация». Мальчики едут в тайгу не за счастьем единения семьи, а для того, чтобы испытать себя, узреть свою сущность. Сцены с ожившими и выросшими игрушками переполнены аллюзиями на современные компьютерные хоррор-игры. Например, заводной игрушечный заяц голубого цвета, увеличившийся в размерах и оживший, может быть соотнесен с целым рядом таких игр, как «Зайчик» (Tiny Bunny) – нелинейной игрой-новеллой в жанре хоррор, в которой игроку предстоит разгадать ужасающую тайну зловещего леса, где бесследно исчезают дети. Сюжет игры разворачивается в таежном районе России, в конце 90-х годов. Главного героя зовут Антон Петров, ему 12 лет. Он учится в

шестом классе и зимой был вынужден переехать из города в неизвестный посёлок вместе со своей сестрой и родителями. Как раз вместе с Антоном современному российскому геймеру и предстоит сделать выбор, от которого зависит ход всей истории.



«Зайчик» (Tiny Bunny). Персонаж компьютерной игры.

И сюжет, и странные герои игры аллюзивно сопоставлены со сновидениями Чука и Гека в киноверсии 2022 года.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://tiny-bunny.com/>

Тем не менее счастье юных героев в фильме 2022 года оказалось непосредственно связано с преодолением страхов и внутренней тревоги. Сцены с блужданием в ночном зимнем лесу, падением в прорубь, преодолением пропасти, замерзанием в пещере, противостоянием стае волков и медведю-шатуну, которые активно критикуются, нужно перестать воспринимать на фоне

черно-белой предновогодней картины 1953 года. Возможно, что просто необходимо узреть их пронзительный психологизм.



«Чук и Гек. Большое приключение».

Ожившие и выросшие до монструозных размеров игрушки в горячечных сновидениях Гека – трикстеры по своей сути и функции: одновременно и волшебные помощники, и угроза.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://www.kinopoisk.ru/film/1346357/shooting/page/1/>

Ищущим счастье показан и отец-геолог. Молибден, в поисках месторождения, ради которого ему нужно ехать на Дальний Восток и которое чудесным образом обнаруживается поблизости со станцией «Счастье – 1», может быть, и не был символизирован в сценарии, но стал таковым в фильме. Ценность молибдена для героя фильма объясняется с помощью алмазного правила морали, предложенного М. Н. Эпштейном: «Поступай так, чтобы твои наибольшие способности служили наибольшим потребностям других» [Эпштейн, 2019: 60]. Это, с одной стороны, пример служения другим, но с другой – это и служение своей индивидуальностью, эксклюзивностью и неповторимым даром (не надо ехать за

счастьем далеко, оно и так всегда в тебе – вот декларация счастья 2022 года).

**Вместо заключения:
ностальгия по советскому счастью в
атомизированном обществе современной России**

Вопрос российского исследователя Владимира Егорова о возможности воссоздания атмосферы оригинала и первой экранизации заслуживает отдельного обсуждения. Исследователь задается вопросом:

«Сможет ли новая трактовка подчеркнуть пафос строителя коммунизма, нового мира, без которого невозможно представить то время с его самопожертвованием и пренебрежением к личному, учитывая, что оно мощно мобилизовало советских людей (нацию, рассматриваемую независимо от этнической принадлежности, политически детерминированную общность) в 30-е годы, 40-е и 50-е годы XX века? [Егоров, 2021: 124].

Ответ, вероятно, будет отрицательным по нескольким причинам. Во-первых, современная Россия, по сравнению с СССР – гораздо более атомизированная страна, в которой семейный уют уже не является обязательной составляющей счастья. Во-вторых, новые герои современности уже не представлены геологами из Сибири. В связи с этим главное слово, которое снова и снова употребляется кинокритиками и рецензентами последней экранизации повести Гайдара – «ностальгия». Причем, это ностальгия как по внешней экзотике СССР 1930-х годов, которую ищет современный зритель, так и по плохо артикулируемым чувствам тепла, дружбы, верности и семьи, которые семантически наполняли эту историю как в момент ее

написания, так и в период ее первой экранизации. Современная адаптация утрачивает это по целому ряду причин, и в первую очередь из-за трудности сопоставления современной социальной мифологии счастья (атомизированного, индивидуального, неолиберального) с раннесоветскими или «оттепелевыми» устремлениями (коллективный, исцеляющий эффект, обещающий комфорт на фоне социальных катаклизмов и перманентных угроз семейному благополучию).

Современная кинематографическая рецепция советской гайдаровской вариации святочного рассказа, воспринятая и зрителем, и кинокритиками весьма негативно из-за явного и бросающегося в глаза рассогласования насыщенности прекрасной формы и мировоззренческой ценностной скудости, является наглядной демонстрацией того, что О. Шпенглер в свое время называл псевдоморфозой (тяготением старой отжившей культуры над современностью). Тем не менее ностальгический поток ремейков советских фильмов в современном российском кинематографе симптоматичен сам по себе, он констатирует тщетность попыток возвращения старого советского счастья и насущность обретения его новых, актуальных форм и содержаний.

Литература

- Вдовин, А. (2020). Современная русская литература в «Альманахах» 1843–1904 гг. и литературный канон. *Quaestio Rossica*, 8(1), 85–101.
- Вдовин, А., & Лейбов, Р. (2013). Тексты учебников: русская поэзия и школьная практика XIX века. *Acta Slavica Estonica IV. Труды по русской и славянской филологии. Литературная критика, IX. Тексты учебников: русская педагогическая практика XIX века и поэтический канон* (стр. 7–34). Тарту: Тартуский университет.
- Гайдар, А. (1986). *Собрание сочинений в трёх томах. Том 2*. Москва: Правда.

- Гилева, Н. С. (2015). О повести А. Гайдара «Чук и Гек». *Детское чтение*, 7(1), 168–175.
- Гюнтер, Х., & Добренко Е. (ред.) (2020). *Соцреалистический канон. Сборник статей*. Санкт-Петербург: Академический проект.
- Добренко, Е. (2007). *Политическая экономия социалистического реализма*. Москва: Новое литературное обозрение.
- Егоров, В. А. (2021). «Чук и Гек» Аркадия Гайдара – Рем и Ромул новой эпохи между дисциплинарным обществом и обществом контроля. *Terra Aestheticae*, 1(7), 112–127.
- Иллуз, Е., & Кабанас, Э. (2023). *Фабрика счастливых граждан: как индустрия счастья контролирует нашу жизнь*. Москва: АСТ.
- Кларк, К. (2002). *Советский роман: история как ритуал*. Екатеринбург: Издательство Уральского университета.
- Кочергина, И. В. (2016). Онимы и словообразование писателя (на материале художественной прозы А. Гайдара). *Курское слово*, 13, 23–32.
- Лекманов, Ф. (2013). «Чук и Гек» А. Гайдара в контексте детской советской литературы второй половины 1930–х гг. *Сборник научных работ молодых филологов. Тарту: Отделение славянской филологии Тартуского университета*. Режим доступа: https://ruthenia.ru/rus_fil/xxiv/Lekmanov.pdf (дата обращения: 26.09.2024).
- Маршак, С. (1971). О большой литературе для маленьких. В книге: С. Маршак *Собрание сочинений в 8 томах. Т. 6* (стр. 195–243). Москва: Художественная литература.
- Минералова, И. Г., & Михеенко, Я. В. (2018). Рассказ А. Гайдара «Чук и Гек», его сценарий и киноверсии: приемы перефразирования вербального текста средствами кинематографии. В книге: *Книга в культуре детства* (стр. 6–14). Москва: Литера.
- Октябрьская, О. С. (2018). «Семейная мысль» в рассказах А. Гайдара «Чук и Гек» и «Голубая чаша». *Филологические науки. Вопросы теории и практики*, 4–2(82), 253–256.
- Плешкова, О. И. (2005). Фольклорно-мифологические элементы в повести А. Гайдара «Чук и Гек». *Культура и текст*, 8, 70–76.
- Плешкова, О. И. (2007). Опыт филологического и историко-методологического комментария к рассказу А. Гайдара «Чук и Гек». *Начальная школа*, 6, 47–52.
- Пушкарева, Н. (2012). Гендерная система Советской России и судьбы русских женщин. *НЛО*, 5, 8–23.
- Российский гендерный порядок: социологический подход* (2007). Санкт-Петербург: Издательство Европейского университета.
- Росман, Э. (2020). Тревожный советский пол. В книге *Феминистский самиздат. 40 лет спустя* (стр. 77–87). Москва: Общее место.
- Фирсова, Т. Г., & Белоус, М. Ю. (2019). Фольклорные мотивы в творчестве А. Гайдара «Чук и Гек»: теория и методология. *Пространство фольклора, литературы и педагогики: материалы международной научно-практической конференции, г. Курск, 06–07 декабря 2018 г.* (стр. 72–76) Курск: Курский государственный университет.

- Харченко, В. К. (2013). Трактовка счастья в рассказе А. Гайдара «Чук и Гек». *Курское слово*, 10, 31–36.
- Чук и Гек. Большое приключение (2022). *Kinopoisk.ru*. Режим доступа: <https://www.kinopoisk.ru/film/1346357/> (дата обращения: 23.12.2024).
- Шаронова, Е. А. (2018). Мотив обустройства мира в произведениях А. Гайдара («Тимур и его команда») и А. де Сент-Экзюпери («Маленький принц»). В книге *Аркадий Гайдар и кружок детского и юношеского чтения* (стр. 31–38). Арзамас: Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н. И. Лобачевского.
- Шустов, М. (2018). Сказочная традиция в творчестве А. Гайдара. В книге *Аркадий Гайдар и кружок детского и юношеского чтения* (стр. 25–31). Арзамас: Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н. И. Лобачевского.
- Щеглова, Л. В., & Саенко, Н. Р. (2019). Play Gogol: постмодернистская интерпретация раннего Гоголя в сериале Е. Баранова. *Сервис plus*, 13(4), 111–124.
- Эпштейн, М. Н. (2019). От анализа к синтезу. О призвании философии в XXI веке. *Вопросы философии*, 7, 52–63.

Информация об авторах

Саенко Наталья Ряфиковна – доктор философских наук, доцент, профессор кафедры «Гуманитарные дисциплины». Московский политехнический университет (107023, Россия, Москва, ул. Большая Семеновская, 38), ORCID: 0000-0002-9422-064X, rilke@list.ru

Григорьев Сергей Леонидович – доктор философских наук, доцент кафедры философии. Российский государственный аграрный университет – Московская сельскохозяйственная академия им. К. А. Тимирязева, (Россия, Москва, ул. Тимирязевская, 49), ORCID: 0000-0001-9143-0636, grigoryevdiss@gmail.com

THREE RUSSIAN CHUCK AND HUCK HAPPINESSES: COMPARISON OF BOOK AND CINEMATIC TEXTS IN INTERIORS OF HISTORICAL ERAS

Natalya Saenko, Sergey Grigoriev

Abstract. The article analyzes the social mythology of happiness in different eras based on Arkady Gaidar's short story "Chuck and Geck" (1939) and two film adaptations of the same text, dating from 1953 and 2022. The variability of the concept of happiness is shown depending on the historical context: the 1930s; the post-war decade in the USSR; modern Russia. It is stated that the analysis of the mythology of happiness is significantly complicated by the age category of the potential reader of Gaidar's works: the book belongs to children's literature.

The Soviet child (both the hero of the story and the reader of the Gaidar text) perceives the moral issues of the text and assimilates its didactic aspect, perceives the same pragmatics of the text. The article illustrates the multilayered specificity of Gaidar's stories, his openness to several contextual interpretations at the same time. In this regard, the study highlights the importance of the historical and social environment that influenced the basic axiological structure of the narrative. The author turns to intermediate and comparative methods to compare the original 1939 story and the two film adaptations.

Keywords: happiness, reinterpretation, artistic text, cinematic text, Arkady Gaidar, "Chuk and Geck", film adaptation, social mythology, children's literature.

References

- Chuck and Huck. A Great Adventure* (2022). Available at: <https://www.kinopoisk.ru/film/1346357/> (accessed: 02.23.2023). (In Russian).
- Clark, K. (2002). *The Soviet Novel: History as a ritual*. Yekaterinburg: Ural University Publishing House. (In Russian).
- Dobrenko, E. (2007). *The Political Economy of Socialist Realism*. Moscow: New Literary Review Publ. (In Russian).
- Egorov, V. A. (2021). Arkady Gaidar's "Chuck and Huck" is the Remus and Romulus of a new era between the disciplinary society and the society of control. *Terra Aestheticae*, 1(7), 112–127. (In Russian).
- Epstein, M. N. (2019). From analysis to synthesis. About the vocation of philosophy in the 21st century. *Questions of Philosophy*, 7, 52–63 (In Russian).
- Firsova, T. G., & Belous, M. Y. (2019). Folklore motifs in the works of A. Gaidar "Chuk and Gek": theory and methodology. In *Space of Folklore, Literature and Pedagogy: Proceedings of the International Scientific and Practical Conference, Kursk, December 06–07, 2018*. (pp. 72–76). Kursk: Kursk State University Publ. (In Russian).
- Gaidar, A. (1986). *Collected works in three volumes, 2*. Moscow: Pravda Publ. (In Russian).
- Gileva, N. S. (2015). About A. Gaidar's novel "Chuk and Gek". *Children's Reading*, 7(1), 168–175. (In Russian).
- Gunther, H., & Dobrenko, E. (eds.) (2020). *The Socialist Realism Canon. Collection of articles*. St. Petersburg: Academic Project Publ. (In Russian).
- Illuz, E., & Kabanias, E. (2023). *Factory of Happy Citizens: how the happiness industry controls our lives*. Moscow: AST Publishing House. (In Russian).
- Kharchenko, V. K. (2013). The interpretation of happiness in A. Gaidar's short story "Chuck and Huck". *The Kursk Word*, 10, 31–36 (In Russian).
- Kochergina, I. V. (2016). Onyms and word formation of the writer (based on the literary prose of A. Gaidar). *The Kursk Word*, 13, 23–32. (In Russian).
- Lekmanov, F. (2013). "Chuk and Gek" by A. Gaidar in the context of Soviet children's literature of the second half of the 1930s. *Collection of scientific works by young philologists*. Tartu: Department of Slavic Philology, University of Tartu. Available at: https://ruthenia.ru/rus_fil/xxiv/Lekmanov.pdf (accessed: 26.09.2024). (In Russian).

- Marshak, S. (1971). About big literature for little ones. In S., Marshak. *Collected Works in 8 Volumes. Vol. 6* (pp.195–243). Moscow: Fiction Publ. (In Russian).
- Mineralova, I. G., & Mikheenko, Ya. V. (2018). A. Gaidar's short story "Chuck and Gek", his script and film versions: techniques of paraphrasing verbal text by means of cinematography. In *The Book in the Culture of Childhood* (pp. 6-14). Moscow: Litera Publ. (In Russian).
- Oktyabrskaya, O. S. (2018). "Family thought" in A. Gaidar's short stories "Chuk and Gek" and "The Blue Bowl". *Philological sciences. Questions of Theory and Practice*, 4-2(82), 253-256. (In Russian).
- Pleshkova, O. I. (2005). Folklore and mythological elements in the story of A. Gaidar "Chuk and Gek". *Culture and Text*, 8, 70-76. (In Russian).
- Pleshkova, O. I. (2007). The experience of philological and historical-methodological commentary on the story of A. Gaidar's "Chuck and Huck". *Elementary School*, 6, 47-52. (In Russian).
- Pushkareva, N. (2012). The gender system of Soviet Russia and the fate of Russian women. *UFO*, 5, 8-23. (In Russian).
- Rossmann, E. (2020). The disturbing Soviet gender. In *Feminist Samizdat. 40 Years Later* (pp. 77-87). Moscow: A Common Place Publ. (In Russian).
- Sharonova, E. A. (2018). The motif of the arrangement of the world in the works of A. Gaidar ("Timur and his Team") and A. de Saint-Exupery ("The Little Prince"). In *Arkady Gaidar and the Children's and Youth Reading Club* (pp. 31-38). Arzamas: Lobachevsky National Research Nizhny Novgorod State University Publ. (In Russian).
- Shcheglova, L. V., & Sayenko, N. R. (2019). Play Gogol: a postmodern interpretation of early Gogol in the series by E. Baranov. *Service Plus*, 13(4), 111-124. (In Russian).
- Shustov, M. (2018). The fabulous tradition in the works of A. Gaidar. In *Arkady Gaidar and the Children's and Youth Reading Club* (pp. 25-31). Arzamas: Lobachevsky National Research Nizhny Novgorod State University Publ. (In Russian).
- The Russian Gender Order: a Sociological Approach* (2007). St. Petersburg: Publishing House of the European University. (In Russian).
- Vdovin, A. (2020). Modern Russian literature in the Almanacs of 1843-1904 and the literary canon. *Quaestio Rossica*, 8(1), 85-101. (In Russian).
- Vdovin, A., & Leibov, R. (2013). Textbook texts: Russian poetry and school practice of the 19th century. *Acta Slavica Estonica IV. Works on Russian and Slavic philology. Literary Criticism, IX. Textbook texts: Russian Pedagogical Practice of the 19th Century and the Poetic canon* (pp. 7-34). Tartu: University of Tartu Publ. (In Russian).

Author's information

Saenko Natalya Ryafikovna – Doctor of Philosophy, Professor of the Department of Humanities. Moscow Polytechnic University (38, Bolshaya

Semenovskaya, Moscow, 107023, Russia), ORCID: 0000-0002-9422-064X, rilke@list.ru

Grigoriev Sergey Leonidovich – Doctor of Philosophy, Associate Professor of the Department of Philosophy. Russian State Agrarian University – Moscow Timiryazev Agricultural Academy named after K. A. Timiryazev (49 Timiryazevskaya Street, Moscow, 127550, Russia), ORCID: 0000-0001-9143-0636, grigoryevdiss@gmail.com

For citation:

Saenko, N. R., & Grigoryev, S. L. (2025). Three Russian Chuck and Huck Happinesses: comparison of book and cinematic texts in interiors of historical eras. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1(10), 120-145. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-120-145](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-120-145)

УДК 316.7:323.215

5.4.6. Социология культуры

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-146-178](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-146-178)

ФЕНОМЕН МЕЖНАЦИОНАЛЬНОЙ МАСЛЕНИЦЫ: ОБ ИННОВАЦИОННЫХ ПРАКТИКАХ ПРЕЗЕНТАЦИИ КОЛЛЕКТИВНЫХ ИДЕНТИЧНОСТЕЙ В РОССИЙСКОЙ ПОЛИКУЛЬТУРНОЙ СРЕДЕ



Всеволод Шипулин,
Новгородский
государственный
университет
им. Ярослава Мудрого
(Великий Новгород,
Россия)

Vsevolod Shipulin,
Yaroslav-the-Wise
Novgorod State University
(Veliky Novgorod, Russia)

ORCID: 0000-0002-8921-3752
e-mail: shipulin74@mail.ru

Для цитирования статьи:

Шипулин, В. О. (2025). Феномен межнациональной Масленицы: об инновационных практиках презентации коллективных идентичностей в российской поликультурной среде. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(10), 146-178. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-146-178](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-146-178)

Аннотация. В статье анализируются форматы и сценарии проектирования и продвижения коллективных идентичностей в политических и культурных реалиях Российской Федерации. Целевой идеей многих из них, особенно тех, что инициированы на политическом уровне, выступает развитие и укрепление коллективных представлений о единстве российского народа, скрепленного общими для всех ценностями гражданского патриотизма, но в

то же время сохраняющего национальное и культурное многообразие. Для этого активно задействуется инструментарий массовой культуры, в том числе применяется практика переформатирования и перекодирования, насыщения полинациональным контентом содержания и семантики культурных феноменов, смыслы и нарративы которых в сознании большинства населения прежде расшифровывались по-другому. Среди подтверждающих тезис примеров – празднование межнациональной Масленицы. Вместе с тем анализируются различные способы презентации коллективной идентичности национальными, этнокультурными, религиозными сообществами, в том числе мигрантскими, стремящимися адаптироваться к российским условиям, сохраняя при этом самобытность и избегая аккультурации. Широкая представленность таких комьюнити онлайн и офлайн также способствует формированию поликультурного и многонационального имиджа российского социума.

Ключевые слова: идентичность, Россия, презентация, мультикультурализм, межнациональная Масленица, аккультурация, национальные и этнокультурные сообщества.

Конструирование и продвижение идентичностей: мировоззренческие установки, политические и культурные реалии

Проблемы, связанные с осмыслением процессов культурной идентификации, в том числе сценариев структурирования, трансформации, презентации идентичностей, активно обсуждаются в современном социогуманитарном дискурсе. Это связано с целым рядом обстоятельств. Среди них прогрессирующее ослабление жесткой соотнесенности идентичности индивидов – национальной, религиозной, культурной – со страной их рождения. В последние десятилетия в условиях глобализации и интенсификации миграционных потоков, когда десятки миллионов людей обосновываются, постоянно или временно, в регионах с отличным от их собственного социокультурным базисом, происходит распространение новых идентификационных культурных и «национальных» форматов,

которые в значительной мере отделены от территориального государства» [Appadurai, 1996: 169]. Вследствие чего, аналогично необходимости официально-юридического оформления своего нового положения (получение гражданства страны пребывания или иного статуса, легализующего проживание в новом для себя государстве; реализация возможности обладания двойным гражданством; сохранение лишь уже имеющегося и т. д.), перед индивидами, осуществившими транзит из одной социокультурной реальности в другую, встает задача самоопределения в более глубоком, ментально-культурном смысле. Разумеется, выбор способа решения данной задачи в той или иной степени предопределен и принятой в конкретном обществе стратегией межкультурного и межнационального взаимодействия.

Также важно, что в академической науке и общественном мнении все более устойчивым становится представление о конструктивной, проективной сущности многих феноменов, ранее трактуемых в основном в эссенциалистском ключе. К таковым феноменам относится и идентичность, причем как индивидуальная, так и коллективная. Доминирующий на Западе ультралиберальный мировоззренческий нарратив постоянно актуализирует повестку, согласно которой самые нетривиальные модели и способы личностного самоопределения легитимны и позитивно воспринимаемы, а неодобрение со стороны общества могут вызывать скорее приверженцы традиционных взглядов на идентичность, нежели сторонники инновационных практик презентации своей самости. При этом границы допустимого в отношении выбора и возможности личностного

самопроектирования – национального, культурного, гендерного – постоянно расширяются. Решение о том, с какой именно общностью себя отождествлять или в какой пропорции внутри себя соотносить элементы причастности к различным групповым идентичностям, отдается на откуп исключительно самим индивидам, все же прочие обстоятельства рассматриваются как преходящие и несущественные.

Это находит отражение и в практике реализации своих функций государственными институтами. Яркий пример из современной российской реальности – проводимые примерно раз в десятилетие переписи населения, во время которых национальная идентичность гражданина фиксируется исключительно добровольно и с его собственных слов, благодаря чему в ответах респондентов появились такие варианты национальной идентификации, как эльфы, джедаи и т. п., а согласно переписи 2021 года более семи миллионов человек и вовсе отказались указывать национальность. При этом на официальном уровне активно продвигается универсалистский концепт российской нации. В частности, в «Стратегии государственной национальной политики Российской Федерации» упоминается «многонациональный народ Российской Федерации (российская нация) как сообщество свободных равноправных граждан Российской Федерации различной этнической, религиозной, социальной и иной принадлежности, обладающих гражданским самосознанием» [Указ Президента Российской Федерации, 2012], ежегодно вручается премия Президента РФ за вклад в укрепление ее единства.

Таким образом, одновременно предполагается и наличие общего для граждан страны всех национальностей конструкта российской нации с возможностью его укрепления, и сохранение различия этнических идентичностей индивидов и общностей. Парадигма мультикультурализма, легитимирующая сосуществование групп с различной коллективной идентичностью в рамках единого общества (государства), при том что культурная (национальная, религиозная) специфика каждого комьюнити не исчезает, а сохраняется, рассматривается во многих странах как наиболее адекватная с точки зрения выработки модели совместного проживания людей и сообществ с различным культурным бэкграундом. Современная Россия не является исключением хотя бы в силу того, что является федеративным государством с наличием территориально-административных единиц, выделенных по национальному принципу.

Отметим, что как развитие уже состоявшихся, так и проектирование новых идентичностей предполагает наряду с программированием сознания с целью формирования (укрепления) соответствующих социокультурных, ценностных установок, выработку и реализацию адекватных форматов их презентации во внешней среде. Трансляция вовне символических, поведенческих маркеров идентичности может быть ориентирована на достижение нескольких целей: 1) четко оттенить свое на фоне другого, возможно, чужого; особенно это значимо, если речь идет о существовании в иной цивилизационной, религиозной, национальной среде, – возможность обнаруживать наличие своих важно психологически; 2) вместе с тем обеспечить восприятие,

а вслед за тем и принятие своей идентичности другими, так как консервация в рамках замкнутого в себе сообщества, чьи мировоззренческие установки и поведенческие стандарты неясны окружающим, в современном поликультурном мире выглядит малоперспективно; 3) использовать демонстрацию атрибутов коллективной идентичности в политических, маркетинговых и иных целях; примерами здесь могут быть случаи включения в партийные списки кандидатов, выдвигаемых на выборы, представителей миноритарных расовых, национальных, религиозных групп с целью получения электоральной поддержки у членов соответствующих сообществ или открытие заведений национальной кухни (индийской, турецкой, армянской и пр.) в странах с преобладающей иной культурной и гастрономической традицией, чтобы, с одной стороны, привлекать посетителей из числа иммигрантских комьюнити, а с другой – предоставить возможность местным жителям отведать экзотические блюда [Аполлонов & Тарба, 2017: 37].

Важнейшим и эффективным инструментом презентации и продвижения коллективных идентичностей выступает современная массовая культура в самых разных своих проявлениях. Идентификационные смыслы транслируются посредством организации тематических мероприятий, презентаций, фестивалей, исторических реконструкций, выражаются через танцы и музыку, арт-объекты, внешнюю символику (талисманы, украшения, татуировки, особенности одежды, прически, бороды и усов, макияжа). Множество инновационных способов для презентирования идентичностей предоставляет цифровая

медиакультура [Шипулин, 2024: 221]. Среди них, в частности, создание интерактивных платформ (образовательных, культуртрегерских, предпринимательских, досуговых и пр.), позволяющих обмениваться контентом и реализовывать совместные проекты тем, кто испытывает желание объединяться на основе общих ценностей и интересов, ведение тематических интернет-блогов, запись подкастов и клипов и даже разработка и популяризация компьютерных игр, осуществляющих трансляцию культурной специфики через сюжетные и языковые особенности, графику, арт-дизайн, музыку. Многие традиционные формы презентации коллективной (этнокультурной, национальной, региональной, городской) идентичности также могут быть перенесены в цифровое пространство, будучи представленными там в формате специально ориентированных на эту задачу онлайн-фестивалей, конкурсов, конференций, виртуальных выставок и музеев, сетевых флэшмобов и смартмобов.

Государство как заказчик и культуртрегер

Политические и этнокультурные реалии Российской Федерации накладывают свой отпечаток на методологию и феноменологию презентирования коллективных идентичностей, при этом инструментарий массовой культуры также активно задействуется. Обращают на себя внимание идеологически мотивированные проекты, чаще всего инициируемые ответственными за это государственными инстанциями, целью которых является укрепление в коллективном сознании представлений о единстве российского народа, скрепленного

общими для всех граждан ценностями общенационального патриотизма, но в то же время сохраняющего этническую, национальную, культурную многоликость. Эта задача находит выражение, в частности, в организации и проведении мемориальных, просветительских, развлекательных и иных массовых мероприятий в дни праздников и памятных дат, что позволяет культурно-символическими средствами программировать историческую, культурную память об общем прошлом, формировать нарративы смысловой интерпретации мультикультурных реалий сегодняшнего дня.

В качестве примера рассмотрим, каким образом используются в этих целях два государственных праздника, установленных уже в постсоветскую эпоху – День России 12 июня и День народного единства 4 ноября. Первый из них за свою недолгую историю успел уже поменять название (изначально это был День принятия Декларации о государственном суверенитете РФ, на обывательском уровне его называли и Днем независимости России), а отчасти – и свой политико-идеологический смысл. Второй установлен в память освобождения Москвы от польских интервентов народным ополчением в 1612 году, но вскоре получил более широкое смысловое наполнение. И тот, и другой праздник отмечаются массовыми народными гуляниями, патриотическими акциями, концертами. При этом стремление выразить посредством праздничных событий идею именно многонационального единства России обнаруживается с годами все более отчетливо. Так, в Нижнем Новгороде в 2024 году День России был ознаменован проведением «Парада национальностей», в котором приняли

участие представители национально-культурных автономий (ил. 1), многие из которых шествовали в одежде с национальным колоритом.



Ил. 1. «Парад национальностей» в Нижнем Новгороде в День России. Telegram-канал «Дом народов России». Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://t.me/domnarodovrf>

В Новосибирске к празднованию Дня народного единства регулярно бывает приурочен фестиваль национальных культур под названием «Новосибирск – город дружбы», атмосфера которого располагает «сфотографироваться в таджикской тубетейке, примерить узбекский мужской халат, отведать татарских угощений, станцевать национальный армянский танец и заглянуть в немецкую горницу» [В Новосибирске прошел мультикультурный фестиваль, 2022]. Этнокультурные экспозиции готовят и представляют национальные общины (ил. 2), а в организации и проведении мероприятия активное участие принимают первые лица области и города.



Ил. 2. Экспозиция в рамках межнационального фестиваля «Новосибирск – город дружбы». Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GaERt>

В Калуге в День России проводится межрегиональный фестиваль национальных культур «Россия – Наш единый дом», аналогичные мероприятия проводятся и в других городах. В ряде регионов в День России и Дни города проводятся «фестивали» и «саммиты плова», где это восточное блюдо, приготавливаемое и предлагаемое публике, как правило, региональными национальными общинами, служит еще одним, гастрономическим, способом манифестации поликультурности современного российского общества (ил. 3).

При этом заметим, что привлекаемые для организации подобных мероприятий с этнокультурным уклоном региональные национальные общественные организации, национально-культурные автономии объединяют в своих рядах не только представителей тех народов, которые имеют в Российской



Ил. 3. «Пенза многонациональная»: на городском «саммите плова».
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GaENA>

Федерации собственные национально-территориальные образования (чеченцев, татар, башкир и пр.), но и представителей многих других проживающих на территории страны национальностей (армян, азербайджанцев, таджиков, узбеков и пр.). Это вполне соответствует принципам проводимой в современной России национальной политики, согласно которой отсутствует необходимость определять список коренных народов РФ [В ФАДН считают, что нацполитика России выдержала испытания, 2023]. Действительно, принимая во внимание специфику становления современного российского государства, сохраняющего историческую преемственность с Российской Империей и Советским Союзом, необходимо учитывать обстоятельство, что на его территории на протяжении длительного времени ранее, а также и в момент объявления государственного суверенитета РФ в 1990 году проживали представители этносов,

ныне имеющих свои национальные образования за его пределами. Они насчитывали в целом миллионы, а по отдельности десятки и сотни тысяч человек. Разумеется, почти все они получили гражданство Российской Федерации, как только этот институт официально возник.

Кроме того, как и многие западные (и не только) страны, современная Россия является активным реципиентом миграционных потоков; прибывающие в основном из стран так называемого ближнего зарубежья с целью трудоустройства и реализации иных вариантов личного и семейного обустройства в нашей стране люди, будучи вовлеченными в уже существующие национальные сообщества и создавая новые, налаживая горизонтальные связи по этническому признаку, вносят дополнительные штрихи в исторически присущий России многокультурный уклад. Свою роль в выборе и реализации нынешней модели взаимодействия между коренным населением и прибывающими на временное или постоянное проживание гражданами других стран играет и внешнеполитическая обстановка последних лет, ориентирующая руководство России на поиск политических союзников и экономических контрагентов за пределами стран так называемого коллективного Запада, в том числе среди государств – бывших республик СССР. Роль демографических процессов также в подобном случае не стоит сбрасывать со счетов: недостаточно высокая рождаемость во многих российских регионах диктует постоянную необходимость привлекать рабочую силу из «ближнего зарубежья», попутно облегчая правовые основания этих процессов.

Международная обстановка, экономические и демографические тренды, таким образом, в немалой степени влияют и на внутрироссийскую национальную и культурную политику. Разумеется, даже без этого наше «государство защищает культурную самобытность всех народов и этнических общностей Российской Федерации, гарантирует сохранение этнокультурного и языкового многообразия» в соответствии с Конституцией РФ [Конституция РФ, 2022], подобные положения содержатся в юридических актах всех субъектов Российской Федерации. В условиях же, когда доля русского населения в стране имеет тенденцию к снижению, а доля представителей ряда других национальностей возрастает, а также учитывая рост внутрироссийской миграции и исходя из необходимости поддержки добрососедских отношений с соседними государствами, поставляющими в страну трудовых мигрантов, государственные инстанции, ответственные за формирование и реализацию национальной и культурной политики, очевидно, не видят возможности осуществлять модель аккультурации в традиционном смысле, предполагающую усвоение представителями меньшинств культурных норм большинства взамен своих. Стратегия, которая сегодня заявляется в отношении иностранных граждан, прибывающих на жительство в Россию, – их успешная социальная и культурная адаптация и интеграция в российское общество без отказа от собственной национальной, культурной, религиозной идентичности.

В ходе решения этой задачи все субъекты Российской Федерации рассматриваются как многонациональные и

поликультурные «по условию», эта установка, как уже было видно из приведенных выше примеров, активно продвигается в коллективное сознание через форматы и сценарии массовой культуры. При этом на практике нередко считается значимым сам факт наличия в презентуемом с этой целью контенте дискурса и маркеров поликультурности – вне зависимости от того, в каком соотношении он отражает (и отражает ли вообще) реальные национально-культурные параметры объекта презентации; идеологический момент в таких случаях зачастую превалирует над статистическим. Так, в новой видеоранжировке официального гимна Тульской области видеоряд состоит из одетых в национальную одежду представителей различных этнических групп, поющих гимн на фоне пейзажей тульской природы и местных архитектурных памятников, при том что далеко не все народы, представленные в клипе, традиционно имеют отношение к Туле, России или даже бывшему СССР (ил. 4). Впрочем, если иметь ввиду



Ил. 4. Кадр из видеоранжировки официального гимна Тульской области «Тула – земля моя». Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GaEK2>

не реалии вчерашнего и сегодняшнего дня, а прогнозируемый облик будущего глобализированного мира, частью которого, несмотря на нынешние геополитические перипетии, останется Россия, то содержание этого видеоклипа может выглядеть вполне релевантным.

Еще одним инновационным способом презентации поликультурной российской идентичности является стремление наполнить новым, интернациональным смысловым содержанием культурные феномены, ранее имевшие отношение к традиции, истории, культуре русского народа. С этой целью, в частности, используются мероприятия народного праздника Масленицы, отмечаемого весной во многих субъектах РФ, в основном с преобладающей или значительной частью русского населения. Относительно происхождения и распространения этого праздника нет единства мнений; исследователи советской эпохи, как правило, делали акцент на дохристианском, языческом генезисе масленицы [Пропп, 1995], в подобном духе трактуют этот праздник и современные неоязычники, связывая его с днем весеннего равноденствия. В рамках православной традиции Масленица рассматривается как народное название Сырной седмицы – недели подготовки к Великому Посту. Наличествуют этнографические и исторические свидетельства того, что праздник, подобный Масленице, отмечался и другими христианскими народами, в том числе католическими, а также православными неславянскими народами [Крапчунов, 2022: 190].

При этом в современной Российской Федерации празднование Масленицы чаще всего воспринимается как

явление русской народной культуры, выступающее в то же время и частью православной традиции. Содержательно масленичные мероприятия устойчиво ассоциируются с выпечкой блинов и угощением ими, народными гуляниями, молодецкими забавами. В советское время активно осуществлялась попытка трансформировать масленичные гуляния в «Проводы русской зимы», дабы полностью исключить их какой-либо религиозный компонент; сходным образом, по мнению Д. Е. Крапчунова, действуют сторонники альтернативной русской культуры наших дней, пытаясь трактовать Масленицу и некоторые другие праздники в дохристианском языческом духе:

«формы, даты, наряды, обряды, подходы, ценности таких новых “традиционных” праздников принципиально отличаются от фиксируемых исследователями <...>, передаваемых из поколения в поколение русскими людьми» [Крапчунов, 2022: 191].

Сегодня на региональном уровне активно продвигается конструкт Межнациональной широкой Масленицы, и вполне очевидным является стремление с его помощью инкорпорировать в традиционные и привычные масленичные мероприятия дополнительные ценности и смыслы, изначально им не присущие. Инициаторами таких проектов, как правило, выступают официальные инстанции (см. ил. 5). Так, по мнению администрации одного из субъектов Российской Федерации, сегодня «основной идеей проекта масленицы стало развитие межнационального сотрудничества и вхождение в традиционное празднование масленицы национального колорита» [Многонациональная масленица: что за явление, 2024]. Именно в таком стиле и



Ил. 5. Анонс областного праздника Межнациональной Широкой Масленицы в Челябинске. «Дом дружбы народов».
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://ddnchel.ru/developments/events/mezhnatsionalnaya-shirokaya-maslenitsa-proydet-v-chelyabinske/>

проходили в последние годы масленичные мероприятия в ряде российских регионов: наряду с блинами посетителям предлагались чак-чак, пахлава, плов, шаурма, шашлык и прочие лакомства национальной кухни различных народов, были открыты тематические площадки, иллюстрирующие их традиции и обычаи. «Замечательно, что мы, независимо от того, к какой национальности принадлежим, какую веру исповедуем, сегодня собрались вместе на этот праздник, который символизирует приход весны» [Межнациональная широкая масленица состоялась на Среднем Урале, 2024], – с такими словами обратились к участникам мероприятия руководители Свердловской области.

Безусловно, такой формат проведения Масленицы, способствующий, по мнению его учредителей и организаторов, формированию новой российской (региональной) идентичности в соответствии с принципом «единство через многообразие», имеет право на существование в современном культурно плюралистичном социуме, уже хотя бы потому, что выглядит довольно привлекательным для части российской общественности. Имеют место, впрочем, и критические отклики, связанные, в частности, с тем, что если в качестве презентанта интегрированности и вместе с тем многоликости российского общества выбирается праздник, традиционно отождествлявшийся в коллективном сознании с культурой определенного народа (народов), то и прочие национальные праздники, отмечаемые в стране, следует аналогично рассматривать и отмечать как интернациональные, с соответствующей культурной маркировкой, чего в действительности не происходит. Либо же стоит сохранять культурную аутентичность всех праздников.

Этническое, культурное, религиозное: содержание и сценарии низовой самопрезентации сообществ

Российские национальные и этнокультурные сообщества активно реализуют разноформатные сценарии презентации коллективной идентичности в политическом и культурном пространстве страны, как используя для этого уже готовые площадки, предоставляемые российским государством, так и создавая собственные. При этом содержание транслируемых идентичностей может иметь комплексный характер и включать в

себя как элементы принадлежности к российскому социуму, так и отличительную конфессиональную, национальную, этнокультурную специфику. В первую очередь это касается иностранцев, временно проживающих в России или получивших Российское гражданство, но не утративших ментальную и иную связь со страной происхождения, но также и сообществ, формируемых представителями коренных национальностей Российской Федерации. В различных контекстах акценты в представлении коллективной идентичности могут быть смещены как в сторону более широкой, интегральной, так и более узкой, партикулярной ее трактовки. Равно как и сами члены миноритарных национальных групп в силу личных обстоятельств (профессиональных, учебных и пр.) могут либо склоняться к принятию культурных стандартов русского большинства, либо переживать и демонстрировать приоритетную причастность своей этнической и культурной специфике. Формируются модели групповой самоидентификации, в которых упоминание национальной принадлежности членов сообщества сочетается с фиксацией локуса их нынешнего местожительства: появляются новоявленные самообозначения типа «российские узбеки/таджики/кыргызы», «московские армяне», «азербайджанцы Санкт-Петербурга» и т. п., они институализируются и презентуются посредством создания общественных организаций и сетевых комьюнити с подобными названиями.

Презентация оформившейся или претендующей на это коллективной идентичности может осуществляться через участие ее субъектов в общероссийских праздничных, мемориальных, иных

культурных мероприятиях, примеры чего выше уже приводились. Национально-культурные, религиозные сообщества также могут заявлять о себе, публично откликаясь на те или иные социально значимые события, например выражая протест против проявлений террора (ил. 6). Прекрасной возможностью для продвижения позитивного имиджа является акцентирование внимания на героических или просто достойных уважения поступках представителей тех или иных комьюнити. Так, пятнадцатилетний российский подросток Ислам Халилов, чья мать приехала из Кыргызстана, а отец – из Узбекистана, выведивший вместе со своими коллегами-гардеробщиками посетителей из охваченного пожаром в результате террористического акта «Крокус Сити Холла» 22 марта 2024 года, был представлен к награде Духовного управления мусульман Российской Федерации, награжден медалью Общественной палаты России за проявленное мужество, смелость и силу духа, а также получил благодарность от депутатов Государственной Думы РФ в присутствии представителей «Общества дружбы с Кыргызстаном», членов депутатской группы по связям с парламентом Киргизии и киргизского посла (ил. 7). Как видно, действия молодого человека, о которых в положительном контексте сообщали все центральные СМИ, не остались без внимания и федеральных инстанций, посчитавших, очевидно, весьма уместным активное продвижение положительного образа подростка – сына родителей-мигрантов, дабы нивелировать возможное обострение межнациональной напряженности в стране (которого не случилось) на фоне преступления, совершенного выходцами из Центральной Азии.



Ил. 6. Представители кыргызской диаспоры в России в национальных головных уборах возлагают цветы на месте теракта в «Крокус сити холле». Группа ВКонтакте «Кыргызы в Москве. Кыргызстан / Помощь нашим». Изображение размещено в свободном доступе на платформе: https://vk.com/just_sss?from=search



Ил. 7. Награждение Ислама Халилова, одетого в национальный костюм, в Государственной Думе РФ. Телеграм-канал РИА-Новости. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: https://t.me/rian_ru/239223

Демонстрация национальной ориентированности сообщества и в то же время его причастности к российской политической реальности может происходить посредством акций публичного активизма по поводу событий, в которые так или иначе вовлечены и Россия, и страна происхождения его членов. Например, организация под названием «Объединение армян России» проводила и освещала их в своем сетевом ресурсе акции у здания МИД РФ, призывая этот государственный орган поспособствовать освобождению пленных участников войны на Южном Кавказе (ил. 8).

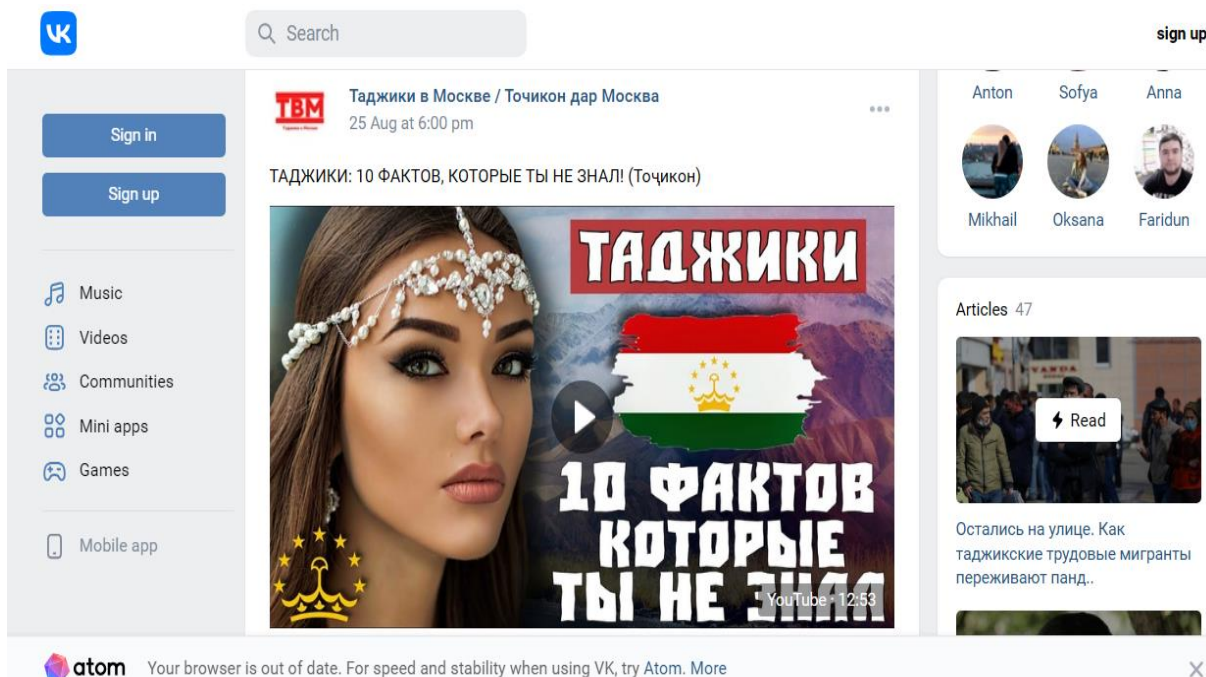


Ил. 8. Акция «Объединения армян России» у здания МИД Российской Федерации.

Источник: сообщество «Объединение армян России» ВКонтакте. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://clck.ru/3GaFgS>

Сетевая среда с ее практически повсеместной доступностью, неиерархичностью коммуникации и предоставлением неограниченных опций для индивидуального и группового самовыражения стала важнейшим инструментом презентации и продвижения самых разных идентичностей [Шипулин, 2023: 48]. Особенно это касается тех, что объединяют людей, находящихся в состоянии включенности одновременно в более чем одну общность и культуру. К примеру, виртуальные комьюнити, формируемые мигрантами и для мигрантов, дают возможность снять проблему отсутствия пространственной сопряженности между страной исхода и локусом их настоящего пребывания. На тематических страницах социальных сетей, в виртуальных группах и сообществах, создаваемых выходцами из стран бывшего Советского Союза в России, публикуется информация о значимых политических событиях, происходящих на родине или тех, что происходят в РФ, но затрагивают данное сообщество, о национальных и религиозных праздниках, о событиях культурной жизни, достижениях спортсменов из соответствующих стран; размещаются рисунки, фотографии, подкасты, видеоролики, содержащие отсылку к национальной символике и традициям (элементы одежды, стихи, песни, танцы, образы природы, архитектурные памятники, туристические маршруты, блюда кавказской и среднеазиатской кухни разных стран, рекомендации и рассуждения относительно правильного устройства семейной жизни и соблюдения религиозных норм) (ил. 9). В подобных виртуальных группах нередко используются как русский, так и национальные языки.



Ил. 9. Превью видеоролика сообщества «Таджики в Москве» ВКонтакте. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://web.archive.org/web/20220827170315/https://vk.com/tadjiki>

Транслокальные цифровые форматы коллективной самопрезентации позволяют людям с миграционной историей совместно решать проблемы адаптации к российской правовой, экономической, культурной, бытовой среде. Исследователи Томского государственного университета «на основании мониторинга контента и коммуникации в социальных этногруппах и данных интервью и фокус-групп» [Кужелева-Саган и др., 2016: 85] выделили такие функции среднеазиатских «цифровых диаспор», как размещение подробной информации о России как стране пребывания для других потенциальных мигрантов; получение/оказание помощи и услуг в области культурной адаптации и правовой легализации, трудоустройства, рекрутинга рабочих рук; психоэмоциональная поддержка соотечественников; вместе с тем – анонсирование культурно-национальных

мероприятий, сохранение языковой компетенции через общение на национальном языке, поддержание культурных связей диаспоры с исторической родиной [Кужелева-Саган и др., 2016: 85-98]. Таким образом, стремление содействовать успешному приспособлению к реалиям страны пребывания соседствует здесь с целями этнонационального самовыражения, укрепления соответствующей коллективной идентичности, ощущения «принадлежности к своим», что повышает самооценку и уверенность в себе [Чухрова & Золотых, 2024: 470]. Сам факт представленности идентичности в публичном пространстве, в том числе сетевом, служит свидетельством ее существования, способствует внешнему признанию и дальнейшему развитию.

В современном мире все более очевидным становится формирование мусульманской глобальной идентичности. Разумеется, понятие мусульманской уммы, которое в своем широком значении охватывает всех последователей этой религии, известно давно. Но в последнее время идея всемирного единства интересов мусульман, проявляющаяся, в частности, в активном выражении всемерной поддержки страдающим где-либо единоверцам, становится распространенной и заметной как никогда ранее. Причин тому несколько – это и рост мусульманского населения в мире в абсолютном и относительном выражении, и то обстоятельство, что последователи ислама составляют немалую долю в потоках мигрантов, перемещающихся с глобального Юга на Север и Запад, в результате чего мусульманские общины существуют сегодня во многих странах и регионах, и уже упомянутое развитие сетевых социальных медиа,

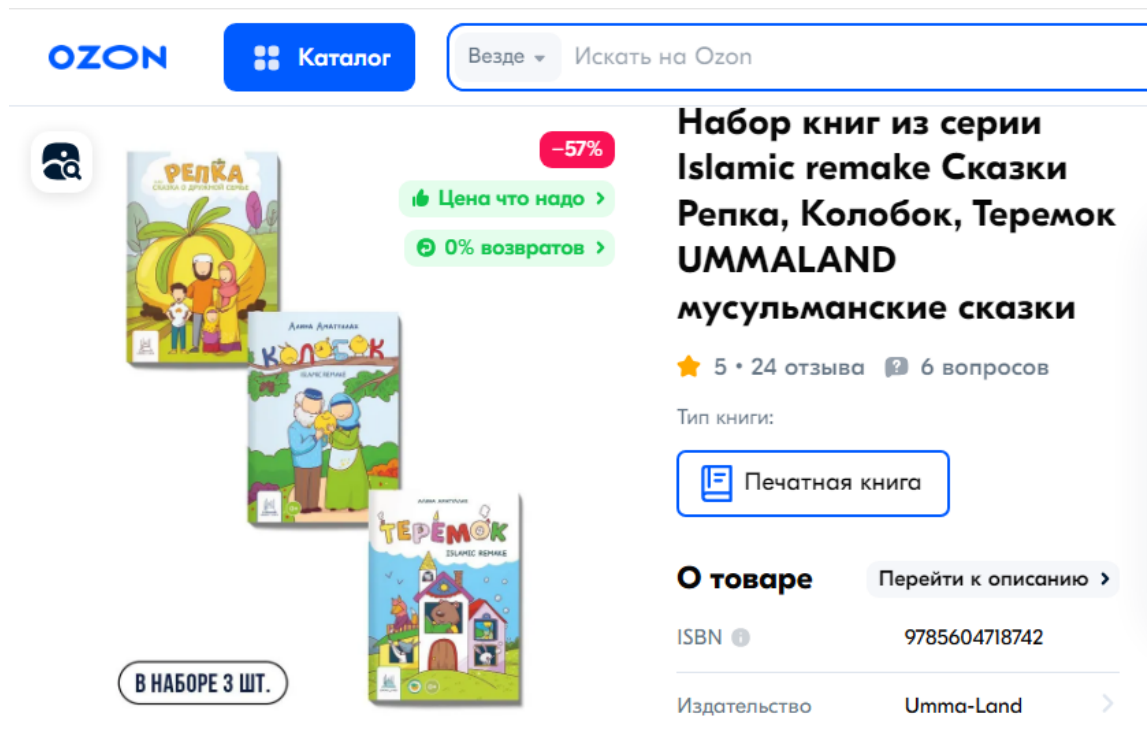
способствующее воспроизводству коллективной идентичности на расстоянии. Применительно к российской действительности это означает, что миллионы проживающих в стране мусульман – среди которых и представителей коренных народов, и те, кто прибыл в Россию из других стран – ощущают свою одновременную причастность к двум и более идентичностям, одна из которых – исламская.

Маркеры мусульманской идентичности сегодня становятся все более заметны в российском публичном пространстве. На улицах разных городов все чаще можно встретить женщин в мусульманской одежде, открываются новые мечети, соответствующие группы и сообщества присутствуют и вновь создаются в Рунете, запускаются специальные социальные сети для мусульман. Продвижение атрибутов этнонациональной и религиозной специфики может осуществляться параллельно с решением коммерческих, образовательных, политических задач, происходить при активном соучастии государственных и корпоративных инстанций. Так, начиная с 2023 года в финансовой системе страны начинает внедряться институт исламского банкинга, подразумевающий оказание финансовых услуг в соответствии с нормами шариата (предполагающих запрет финансирования производства алкоголя, свинины, игорного бизнеса, использование иной модели получения дохода взамен заработка на процентах от кредитования и пр.). В торговых сетях активно продвигается халяльная продукция, она же в ряде регионов вводится и в школьное меню – в тех случаях, когда среди обучающихся присутствуют дети из мусульманских семей, дабы не

нарушать их религиозные обычаи. На отдельных станциях метрополитена Москвы появились указатели с надписями на таджикском (фарси) и узбекском языках для удобства ориентации мигрантов из этих стран, обслуживание на этих языках стало возможным в Сбере и других российских банках.

Не так давно российское издательство «Umma-Land» выпустило набор из книг, в который вошли три русские народные сказки, переписанные на мусульманский лад: «Репка», «Колобок» и «Теремок» (ил. 10). Все персонажи там – мусульмане и стараются жить по законам Аллаха. Очевидно, целевой аудиторией этих книг являются мусульманские семьи, дети которых социализированы преимущественно в русской языковой и культурной среде. Таких немало как в ряде национальных республик Российской Федерации, так и среди мигрантов второго поколения, это могут быть и русские или иные с точки зрения этнического происхождения семьи, состоящие из немусульман по рождению, но сознательно сделавшие выбор в пользу этой религиозной идентичности. Задача сохранения и трансляции уже имеющейся / обретения новой идентичности решается в данном случае за счет апроприации элементов иной культурной традиции, исторически более распространенной в стране. Мы видим здесь феномен, отчасти сходный по своей сущности и целеполаганию с продвижением праздника Межнациональной Масленицы, когда в давно известное и определенным образом трактуемое коллективным сознанием культурное явление инкорпорируются новые идентификационные смыслы. Отличие в том, что в одном

случае конструктивистские усилия направлены «сверху», в другом – «снизу».



Ил. 10. Набор книг из серии «Islamic remake»: мусульманские сказки «Репка», «Колобок», «Теремок». OZON Скриншот. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: clck.ru/3Bgc3S

Образ многокультурности как общая цель

Теоретик когнитивно-лингвистического направления в социальном конструктивизме Р. Брубейкер, считая нацию, этнос, расу не вещами-в-мире, имеющими субстанциональную природу, а результирующими коллективной инструментальной интерпретационно-репрезентационной деятельности, призывает трактовать их не онтологически, а в предикативно-процессуальном ключе:

«этнизация, расизация и национализация должны быть осмыслены как политические, социальные, культурные и психологические процессы» [Брубейкер, 2012: 29-30].

В этой логике некоторые, проанализированные автором в настоящей статье, актуальные способы презентации коллективных идентичностей в российской политической и культурной реальности вполне можно рассматривать в качестве инструментов их дальнейшего проектирования, упрочения и продвижения с определенными целями. Причем приоритетной выступает акцентирование национального, культурного, религиозного многообразия страны, воспринимаемого во многих случаях в качестве самодостаточной ценности.

В ситуации, когда «заказчиком» проекта идентичности выступает государство, организуемые им символические сценарии ориентированы на инкорпорацию маркеров многокультурности в ткань образа интегрального российского социума, единство которого не мыслится иначе, чем через взаимодействие национально и культурно гетерогенных элементов. При этом в ряде случаев можно усмотреть следование логике своего рода контраккультурации, когда специальные усилия прилагаются для того, чтобы ни одна самая малая этнонациональная общность не утратила своей специфики, не была полностью ассимилирована в русской языковой и культурной среде. Если же идентификационные смыслы и символы продвигаются самими этнокультурными комьюнити, то стремление продемонстрировать приверженность сохранению своей языковой, культурной, религиозной самобытности в пространстве преобладания русской культурной традиции, желание избежать ассимиляции дополняется желанием извлекать определенные выгоды, предлагая себя тому же государству в качестве партнеров для взаимодействия. В обоих

случаях все активнее применяется практика переформатирования и перекодирования, насыщения полинациональным и инокультурным контентом содержания и семантики культурных феноменов, смыслы и нарративы которых в сознании большинства населения прежде расшифровывались по-другому.

Литература

- Аполлонов, И. А., & Тарба, И. Д. (2017). Проблема оснований этнокультурной идентичности в контексте глобализации. *Вопросы философии*, 8, 30-42.
- Брубейкер, Р. (2012). *Этничность без групп*. Москва: Изд. дом Высшей школы экономики.
- В Новосибирске прошел мультикультурный фестиваль (2022). *KP.ru*. Режим доступа: <https://www.nsk.kp.ru/daily/27467/4673506/> (дата обращения: 09.08.2024).
- В ФАДН считают, что нацполитика России выдержала испытания (2023). *Tass.ru*. Режим доступа: <https://tass.ru/politika/17836299?ysclid=lxucpkuwac899699750> (дата обращения: 09.08.2024).
- Конституция Российской Федерации (2020). *Base.garant.ru*. Режим доступа: clck.ru/3VnhDw (дата обращения: 09.08.2024).
- Крапчунов, Д. Е. (2022). Практики конструирования этнокультурной идентичности русского народа: от возникновения русской традиции и государственности к современным фальсификациям. *Ортодоксия*, 3, 175-198. <https://doi.org/10.53822/2712-9276-2022-3-175-198>
- Кужелева-Саган, И. П., Глухов, А. П., Ахметова, Л. В., Бычкова М.Н., Гужова, И. В., Носова, С. С., Окушова, Г. А., & Стаховская, Ю. М. (2016). «Цифровые диаспоры» мигрантов из Центральной Азии: виртуальная сетевая организация, дискурс «воображаемого сообщества» и конкуренция идентичностей. Томск: Издательский Дом Томского государственного университета.
- Международная широкая масленица состоялась на Среднем Урале (2024). *Официальный сайт Правительства Свердловской области*. Режим доступа: clck.ru/3Vnimw (дата обращения: 09.08.2024).
- Многонациональная масленица: что за явление? (2024). *Наше Время. Интерактивный канал*. Режим доступа: <https://smotrim.ru/audio/2759356> (дата обращения: 09.08.2024).
- Пропп, В. Я. (1995). *Русские аграрные праздники*. Санкт-Петербург: Азбука.
- Указ Президента Российской Федерации от 19.12.2012 г. № 1666 «О Стратегии национальной политики Российской Федерации на период до

- 2025 года» (в редакции указов Президента Российской Федерации от 06.12.2018 г. № 703, от 15.01.2024 г. № 36) (2012). *Pravo.gov.ru*. Режим доступа: clck.ru/3BoEnM (дата обращения: 09.08.2024).
- Чухрова, М. Г., & Золотых, Н. А. (2024). Этническая идентичность подростков-таджиков, обучающихся в школах Новосибирска, и ее связь с самооценкой. *Идеи и идеалы*, 16(5:2), 469-481. <https://doi.org/10.17212/2075-0862-2024-16.1.2-469-481>
- Шипулин, В. О. (2023). Множественная идентичность как феномен глобального цифрового социума. *Современная идентичность в пространстве глобальных вызовов: сб. материалов конф., Санкт-Петербург, 22-23 февраля 2022 г.* (стр. 42-50). Санкт-Петербург: Изд-во Санкт-Петербургского гос. экономического ун-та.
- Шипулин, В. О. (2023). От «групп смерти» до умных толп: социальный смысл сценариев самопрезентации молодежи в цифровой медиакультуре постсовременности. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(6), 220-250. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1\(6\)-220-250](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1(6)-220-250)
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Minneapolis; London: University of Minnesota Press.

Информация об авторе

Шипулин Всеволод Олегович – кандидат философских наук, доцент кафедры философии, культурологии и социологии. Новгородский государственный университет им. Ярослава Мудрого (Россия, 173003, Великий Новгород, ул. Б. Санкт-Петербургская, 41), ORCID: 0000-0002-8921-3752, shipulin74@mail.ru

THE PHENOMENON OF INTERETHNIC MASLENITSA: INNOVATIVE PRACTICES OF PRESENTING COLLECTIVE IDENTITIES IN THE RUSSIAN MULTICULTURAL ENVIRONMENT

Vsevolod Shipulin

Abstract. The article analyzes the formats and scenarios of designing and promoting collective identities in the political and cultural realities of the Russian Federation. The goal of many of them, especially those initiated at the political level, is to develop and strengthen collective ideas about the unity of the Russian people, anchored by common values of civic patriotism, but at the same time preserving national and cultural diversity. For this purpose, the tools of mass culture are actively used, including the practice of reformatting and recoding, saturating the content and semantics of cultural phenomena with multinational content, the meanings and narratives of which were previously deciphered differently in the minds of the majority of the population. Among the examples confirming the thesis

is the celebration of the international Carnival. At the same time, various ways of presenting collective identity by national, ethnocultural, and religious communities, including migrant communities, are analyzed, striving to adapt to Russian conditions, while preserving their identity and avoiding acculturation. The wide representation of such communities online and offline also contributes to the formation of a multicultural and multinational image of Russian society.

Keywords: identity, Russia, presentation, multiculturalism, interethnic Maslenitsa, acculturation, national and ethno-cultural communities.

References

- A multicultural festival was held in Novosibirsk (2022). *KP.ru*. Available at: <https://www.nsk.kp.ru/daily/27467/4673506/> (accessed: 09.09.2024). (In Russian).
- Apollonov, I. A., Tarba, I. D. (2017). The Problem of the Grounds of Ethno-Cultural Identity in the Context of Globalization. *Questions of Philosophy*, 8, 30–42. (In Russian).
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: cultural dimensions of globalization*. Minneapolis; London: University of Minnesota Press. (In Russian).
- Brubejker, R. (2012). *Ethnicity without groups*. Moscow: High School of Economics Publ. (In Russian).
- Chuhrova, M. G., & Zolotyh, N. A. (2024). Ethnic identity of tajik teenagers studying in novosibirsk schools and its relation to self-esteem. *Ideas and Ideals*, 16(5:2), 469–481. (In Russian). <https://doi.org/10.17212/2075-0862-2024-16.1.2-469-481>
- Constitution of the Russian Federation (2020). *Base.garant.ru*. Available at: clck.ru/3BnhDw (accessed: 09.09.2024). (In Russian).
- Decree of the President of the Russian Federation dated December 19, 2012 No. 1666 "On the National Policy Strategy of the Russian Federation for the period until 2025" (as amended by Decrees of the President of the Russian Federation dated December 6, 2018 No. 703, dated January 15, 2024 No. 36) (2012). *Pravo.gov.ru*. Available at: clck.ru/3BoEnM (accessed: 09.09.2024). (In Russian).
- Interethnic wide Maslenitsa took place in the Middle Urals (2024). *Official Website of the Government of the Sverdlovsk Region*. Available at: clck.ru/3Bnimw (In Russian) (accessed: 09.09.2024). (In Russian).
- Krapchunov, D. E. (2022). Formation practices for the russian people's ethno-cultural identity: from the emergence of the russian tradition and statehood to modern falsifications. *Orthodoxy*, 3, 175–198. (In Russian). <https://doi.org/10.53822/2712-9276-2022-3-175-198>
- Kuzheleva-Sagan, I. P., Gluhov, A. P., Ahmetova, L. V., Bychkova, M. N., Guzhova, I. V., Nosova, S. S., Okushova, G. A., & Stakhovskaya, Yu. M. (2016). "Digital diasporas" of migrants from Central Asia: virtual network

- organization, the discourse of "imagined community" and competition of identity. Tomsk: Tomsk State University Publ. (In Russian).
- Multinational Maslenitsa: what kind of phenomenon? (2024). *Nowadays. Interactive channel*. Available at: <https://smotrim.ru/audio/2759356> (accessed: 09.09.2024). (In Russian).
- Propp, V. Ya. (1995). *Russian agricultural holidays*. St. Petersburg: Azbuka Publ. (In Russian).
- Shipulin, V. O. (2023) Multiple identity as a phenomenon of global digital society. *Modern Identity in the space of global challenges: collection of conference materials, St. Petersburg, February 22-23, 2022* (pp. 42-50). St. Peterburg: St. Peterburg State University of Economics Publ. (In Russian).
- Shipulin, V. O. (2024). From "death groups" to smart mobs: the social meaning of self-presentation scenarios of youth in postmodern digital media culture. *Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies* (EISCRT), 1(6), 220-250. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1\(6\)-220-250](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2024-1(6)-220-250)
- The FADN believes that Russia's national policy has passed the test (2023). *Tass.ru*. Available at: <https://tass.ru/politika/17836299?ysclid=lxucpkuwac899699750> (accessed: 09.09.2024). (In Russian).

Author's information

Shipulin Vsevolod Olegovich – Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of Department of Philosophy, Cultural Studies and Sociology, Yaroslav-the-Wise Novgorod State University (41, Bolshaya Sankt-Peterburgskaya str., Veliky Novgorod, 173003, Russia), ORCID: 0000-0002-8921-3752, shipulin74@mail.ru

For citation:

Shipulin, V. O. (2025). The phenomenon of interethnic Maslenitsa: innovative practices of presenting collective identities in the Russian multicultural environment. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies* (EISCRT), 1(10), 146-178. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-146-178](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-146-178)

ГОРИЗОНТЫ

УДК 172.4

5.7.7. Социальная и политическая философия

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-180-206](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-180-206)

ФРОНТОВЫЕ МЕДИА ХХІ ВЕКА: РАЗМЫШЛЕНИЯ НАД КНИГОЙ «ПОЛЕВАЯ ТЕТРАДЬ СВО»



Георгий Полеводов,
независимый исследователь
(Донецк, Россия)

George Polevodov,
independent researcher
(Donetsk, Russia)

ORCID: 0009-0000-26732910
e-mail: Grach-25SM@mail.ru



Артем Макулин,
Северный (Арктический)
федеральный университет
им. М. В. Ломоносова
(Архангельск, Россия)

Artyom Makulin,
Lomonosov Northern (Arctic)
Federal University
(Arkhangelsk, Russia)

ORCID: 0000-0002-7028-9650
e-mail: a.makulin@narfu.ru

Для цитирования статьи:

Полеводов, Г. В., & Макулин, А. В. (2025). Фронтные медиа XXI века: размышления над книгой «Полевая тетрадь СВО». *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(10), 180–206. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-180-206](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-180-206)

Аннотация. Статья посвящена осмыслению специфики формирования и принципов действия современных российских фронтных медиа на примере недавно изданной книги – межавторского проекта «Полевая тетрадь СВО». Специальная военная операция, начавшаяся 24 февраля 2022 г. по решению Президента Российской Федерации В. В. Путина, обозначила целый ряд проблемных вопросов как в области мировоззрения и экзистенциального подхода к осмыслению указанной проблематики, так и в сфере сугубо практической, непосредственно связанной с психологической помощью нашим бойцам в СВО и разъяснением ключевых гуманитарных моментов. Книга содержит в себе оригинальный философский поиск и реальную возможность снижения психологического напряжения российских военнослужащих, находящихся в зоне проведения Специальной военной операции, посредством демонстрации ярких примеров духовной культуры в свете сочетания научного подхода, религиозных мотивов и актуальной поэзии. На актуальном фактическом материале авторы демонстрируют непреходящую значимость открытого, честного и принципиального диалога военных, философов, культурологов, священников, поэтов, писателей, журналистов, блогеров, всех тех, кому не безразличны судьбы Родины и мира в это непростое время.

Ключевые слова: специальная военная операция, вооруженный конфликт, межавторский проект «Полевая тетрадь СВО», фронтные медиа, Русский мир, политика, идеология, героизм.

*Жить без пищи можно сутки,
Можно больше, но порой
На войне одной минутки
Не прожить без прибаутки,
Шутки самой немудрой.
Не прожить, как без махорки,
От бомбежки до другой
Без хорошей поговорки
Или присказки какой... [Твардовский, 2023].*

Российская спецоперация, начавшаяся 24 февраля 2022 г. по решению Президента В. В. Путина, обозначила целый ряд

проблемных вопросов как в области мировоззрения и экзистенциального подхода к осмыслению указанной проблематики, так и в сфере сугубо практических, непосредственно связанных с психологической помощью нашим бойцам в СВО и разъяснением ключевых гуманитарных моментов.

Книга, о которой пойдет речь в этих авторских размышлениях, как раз относится к такого рода изданиям и носит название «Полевая тетрадь СВО». По словам автора идеи, профессора О. К. Шевченко,

«книга родилась без указания “сверху”, вне полномасштабной помощи государственных органов, на чистом энтузиазме и вере в Россию. Ее цель – консолидация единомышленников на всех полях противостояния врагам России, формирование не столько единой идеологии, сколько общего мировоззрения людей Русского мира» [Шевченко, 2024: 9].



Обложка книги (художник О. Г. Даутова).

«Полевая тетрадь СВО» открывается православной молитвой «За Россию и воинство ее», и как раз это определяет всю дальнейшую наполненность медиа-контента. Следует указать, что она содержит в себе оригинальный философский поиск и возможность снижения психологического напряжения военнослужащих посредством демонстрации ярких примеров духовной культуры в свете сочетания научного подхода, религиозных мотивов и актуальной поэзии.

Важно отметить, что масштабной военной операции наших Вооруженных Сил предшествовали долгие годы безуспешных попыток разрешить конфронтацию украинской власти в Донбассе мирным, дипломатическим путем. Но вместо переговоров в формате Вторых Минских соглашений от 12 февраля 2015 г. преступное украинское военно-политическое руководство при попустительстве США и стран Евросоюза проводило политику вялотекущего геноцида против мирного населения ДНР и ЛНР. Также сегрегации и прямому преследованию со стороны радикальных украинских националистов подвергались русскоязычные граждане Украины, которые выступали за культурно-историческое родство с Россией.

Но все же режим «вялотекущего гуманитарного конфликта» наложил свой серьезный отпечаток на существование населения Донбасса. В ДНР и ЛНР он де-факто длился 10 лет, что привело к пагубным социально-гуманитарным последствиям. У людей сформировалось весьма своеобразное мировоззрение относительно длительной «жизни в войне». В этом случае устремления населения оказались направлены на удовлетворение

самых насущных проблем, таких как элементарный доступ к продовольствию, питьевой воде и относительно нормальным бытовым условиям. Но, вместе с тем, люди в Донбассе, исторически имея довольно высокий образовательный и культурный уровень, настойчиво стремятся и к более высокоорганизованной социальной активности – в частности, к получению качественного образования, профессиональной самореализации, повышению собственного социального статуса. Но все это в настоящий момент протекает в состоянии непрерывного стресса.



Презентация нового медиа-продукта, 16 ноября 2024 г.

Фото: Пресс-служба КФУ им. В. И. Вернадского. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://cfuv.ru/wp-content/uploads/2024/11/846A69150.jpg>

При этом постоянная угроза смерти, ранения или увечья в результате «вялотекущих» боевых действий остаются постоянной

экзистенциальной угрозой для мирного населения. Более того, можно отметить и своеобразный «двойной парадокс» новых социальных реалий Донбасса. С одной стороны, в армии или в других силовых структурах: МВД, МЧС, Росгвардии в ДНР и ЛНР служить гораздо комфортнее, чем в гражданских институтах. Но с другой – если все, образно говоря, «пойдут под ружье», исчезнет тыл – то самое мирное население, которое и нужно защищать. Так что можно с большой долей вероятности предположить, что основную тяжесть гуманитарного и вооруженного конфликта в Донбассе выносят именно мирные жители.

Вследствие этого у большинства населения вырабатываются определенные предохранительные механизмы, прежде всего когнитивно-поведенческие. Ряд тем, например, с обстрелами или человеческими жертвами, непрерывно актуализируются, другие, напротив, табуируются, вытесняются, как говорят сами люди, «до лучших времен». К таким темам относится, в частности, повышение уровня жизни и любые перспективы развития, выходящие за довольно узкие рамки непосредственных стратегий выживания. У военнослужащих и у гражданского населения на территории ДНР, ЛНР, а также Запорожской и Херсонской областей за годы конфликта формируется своеобразное мировоззрение «бытия-в-войне».

Но если феномен *Sein zum Tode* или «бытия-в-смерти» в философии М. Хайдеггера [Хайдеггер, 1991] детерминирует саму полноту наличного бытия человека, его онтологическое измерение (*Dasein*), то условное «бытие-в-войне», особенно длительное время, способствует моральной и когнитивной деградации

личности. Нечто подобное прослеживается в романе Дж. Оруэлла «1984» [Оруэлл, 2023]. К таким факторам относятся: отсутствие необходимости планирования жизни на какой-либо длительный период, своеобразная «унификация» общественного мнения, которая не допускает плюрализма относительно той или иной социально-политической или бытийной проблемы. Даже сама по себе победа в вооруженном конфликте отделена от повседневной деятельности индивидуумов и мыслится уже некоей абстракцией: «Когда-то мы, конечно победим, но...». При этом для отдельных людей в таких сложных условиях на грани выживания характерным является повышенный уровень стресса, апатия, ангедония и целый ряд деструктивных расстройств психологического характера. К этому добавляются и многочисленные вооруженные провокации со стороны украинских силовиков на линии соприкосновения, обстрелы и диверсионные вылазки, которые приводят к ранениям и гибели мирных жителей.

Но все же, несмотря на беспрецедентное гуманитарное давление со стороны украинских националистов и неонацистов, несмотря на факты геноцида со стороны украинских силовиков, население Донбасса с 2014 г. избрало позицию активного социокультурного и политического протеста против навязанной Киевом идеологии радикального украинского национализма и неонацизма. В этом проявилось особое мировоззрение вольного края шахтеров и металлургов.

С философской точки зрения проблематика вооруженного конфликта в Донбассе и связанного с этим мировоззрения мирных жителей, вставших на защиту своего края, стала предметом

изучения коллектива авторов монографии, изданной в 2017 г. в Донецке, «Полиэтничность как функциональная детерминанта Донбасса в рецепции философской мысли» [Андреева и др., 2017]. Также выходили и отдельные статьи: «Аксиологическая релевантность экзистенциального выбора Донбасса» [Емельянова, 2023]. Кроме того, этой теме посвящена и отдельная авторская статья «Эволюция мировоззрения Донбасса в парадигме Русского мира» [Полеводов, 2023]. В указанной сфере научной проблематики работает также старший лейтенант, кандидат философских наук, старший научный сотрудник научно-исследовательского отдела Донецкого Высшего общевоинского командного училища А. Коробов-Латынцев, который, кроме ряда актуальных научных публикаций, также выпустил книгу «Философ и война» [Коробов-Латынцев, 2020].

В этом направлении – что вполне логично в контексте общей ситуации, работает также философ и культуролог Н. Ищенко из Луганска. Так, стоит упомянуть ее статью (совместно с Е. Заславской) «Образ Другого как структурная характеристика культурной границы (на примере Украины и Донбасса)» [Ищенко & Заславская, 2021].

Тематику героизма, подвижничества и русского фронта исследует также в своих работах доктор философских наук, профессор Крымского федерального университета им. В. И. Вернадского, руководитель центра философии власти Института Социально-гуманитарных инициатив О. К. Шевченко. Ему принадлежат такие труды, как «Гражданское мужество русских философов (А. Н. Радищев, Н. С. Аксаков и Вл. Соловьев)»

[Шевченко, 2023a], «Республика Крым в условиях СВО – год 2022-ой» [Шевченко, 2023b], «Герои и героизм как репрезентация коллективной памяти» [Подлесная и др., 2023].

Несомненно, формирование и развитие мировоззрения жителей Донбасса в контексте вооруженного конфликта, который длится уже более десяти лет, является одной из важнейших проблем в контексте современной философии войны и мира, поскольку такие прецеденты редко случались не только в отечественной, но и в мировой истории. Эта проблема знаменует определяющий этап на пути социокультурного и научно-технического развития в общей для нас парадигме Русского мира. Гуманитарный потенциал ДНР и ЛНР сам по себе стал явлением уникальным, поскольку он отныне проверен самым суровым из судей – временем. Стойкость жителей Донбасса в сложных условиях фактической гражданской войны позволяет с достоинством и честью проходить серьезные испытания на пути воссоединения Донбасса с Россией. Со всей уверенностью можно утверждать, что и Россия высоко оценила жертвенный подвиг Донбасса.

*Благословляю огненный Донбасс.
Молюсь всему, что принесет победу.
Залечит раны и развеет беды.
Родные, светлые, – мы молимся за вас [Шевченко, 2024: 153].*

Как и о чем говорить с солдатом?

Или о поисках подходящего формата фронтовых медиа

Начало Спецоперации со стороны высшего военно-политического руководства РФ в таких условиях стало весьма

непростым, но вполне осознанным и обоснованным решением, направленным на защиту русского Донбасса как неотъемлемой части «Русского Мира».

Однако уже в ходе самой СВО назрела насущная необходимость в различных методических пособиях для работы с личным составом непосредственно на передовой. В основном, такие методические пособия издаются преимущественно в мини-формате – чтобы они могли легко поместиться в кармане камуфляжа или рюкзака. Да и имеют они довольно узкую направленность, выступая либо наставлениями по тактике, огневой или же, например, медицинской подготовке. Отдельно стоит отметить издания для заместителей командира подразделения по работе с личным составом. Но это, как правило, еще более специфические примеры методической литературы, созданные специально для офицеров.

Одним из немногих на сегодняшний день примеров философского осмысления и помощи военнослужащим в насыщении их духовных потребностей является философский мини-сборник «Русская философия войны. Карманная хрестоматия для бойца», автором-составителем которой является донецкий философ, офицер, сотрудник ГБОУУВО ДВОКУ, А. Ю. Коробов-Латынцев. В небольшом компактном, «карманном» издании собраны наиболее актуальные цитаты двадцати великих русских философов, в том числе Ф. Достоевского, Н. Федорова, В. Соловьева, П. Флоренского, Н. Бердяева, В. Варравы, А. Дугина. Несомненно, подобные изречения великих мыслителей земли

Русской способны укрепить дух воинов на передовой [Коробов-Латынцев, 2023].

Не умаляя значимости всех этих публикаций, отметим, что настоятельно требовалось издание в определенной степени «универсальное» и актуальное, прямо и простым языком отвечающее на наиболее острые вопросы военнослужащих, задействованных в Спецоперации.

На наш взгляд, «Полевая тетрадь СВО» стала именно таким востребованным медиа-продуктом для весьма широкой аудитории: не только военнослужащих, но и всех других думающих людей, постоянно ищущих ответы на сложные мировоззренческие и морально-этические вопросы с позиций концепции Русского мира.

Поскольку философия является еще и средством рефлексии над собственными переживаниями, позволю себе обратиться к личному опыту службы добровольцем, а затем и военнослужащим медицинского взвода Отдельного танкового батальона «Дизель» Народной милиции ДНР. Армейская служба в воюющем подразделении отличается целым рядом сложнейших морально-психологических факторов, которые вполне могут быть экстраполированы и в ситуации, связанной с набором по частичной мобилизации. Среди них такие как:

1) резкий переход от гражданской жизни к новым реалиям и обстановке воинской службы;

2) новизна обстановки и необходимость оперативно налаживать социально-психологические связи с большим количеством незнакомых людей;

- 3) жесткая армейская дисциплина;
- 4) ограниченность времени на выполнение тех или иных задач и личного времени;
- 5) повышенные физические и морально-психологические нагрузки;
- 6) страх смерти либо увечья;
- 7) длительное нахождение в стрессовой ситуации;
- 8) общая монотонность армейской службы;
- 9) низкая информационная осведомленность на уровне рядового или сержантского состава об общей оперативной или политической ситуации.

При этом стоит отметить, что со времен Великой Отечественной войны, когда массово выпускалась подобная «окопная литература», общий образовательный уровень, как рядовых солдат, так и офицеров звена «взвод – рота», которые чаще всех непосредственно участвуют в боевых действиях на переднем крае, существенно возрос. Хотя и опыт Великой Отечественной войны также оказался востребован, о чем мы скажем далее.

Несомненно, все эти негативные моменты в основном достойно преодолеваются нашими военнослужащими, однако стоит учесть, что все равно солдаты находятся в состоянии повышенного и пролонгированного стресса, с одной стороны, и отсутствия ситуационной осведомленности, с другой. Поэтому разного рода методические пособия очень важны для бойцов на передовой Спецоперации.

Именно такую непростую задачу, а именно: создание качественно-нового и актуального в условиях СВО медиа-продукта, поставил перед собой коллектив авторов под руководством доктора философских наук, профессора Крымского федерального университета им. В. И. Вернадского, руководителя центра философии власти Института Социально-гуманитарных инициатив О. К. Шевченко. Неоценимую помощь также в реализации этого медиа-проекта оказал его главный редактор и продюсер, доктор философских наук, профессор Крымского федерального университета им. В. И. Вернадского О. А. Габриелян.

Безусловно, сильной стороной этого литературного сборника стал творческий коллектив, насчитывающий более двадцати специалистов в разных областях знаний. В него вошли философы, политологи, иерархи Русской православной церкви Московского патриархата, поэты и писатели, члены Союза писателей ДНР и России. Межавторский проект также представляет и широкую географию нашей страны: Москва, Санкт-Петербург, Серпухов, Ростов-на-Дону, Нижний Новгород, Ялта, Симферополь и Евпатория (Крым), Донецк и Макеевка (ДНР), Луганск (ЛНР) и даже Киев. Авторы из разных городов нашей необъятной Родины объединились, чтобы дать ответ на, пожалуй, самый важный вопрос на сегодняшний день: что необходимо сделать, чтобы победить нацизм, как и восемьдесят лет назад?

Была проделана огромная работа по самым разным направлениям деятельности: от философии и военно-политической аналитики – до литературы и поэзии. Автор настоящей статьи под литературным псевдонимом Георгий Савицкий также принял

участие в этом фронтовом медиа-проекте. Отметим, что работать в такой высокопрофессиональной команде было сложно и одновременно интересно. Необходимо было выдерживать высокий уровень подхода к решению обозначенных в книге проблем, но вместе с тем было интересно узнавать мнения других специалистов по интересующим и волнующим лично каждого вопросам. В этом контексте «Полевая тетрадь СВО» еще на этапе разработки концепции «фронтового медиа XXI века» и ее воплощения в жизнь стала, к тому же, и своеобразной площадкой для обмена мнениями.

С точки зрения философской рефлексии в этом случае явно прослеживается синергия, заключенная в эклектизме подходов к осмыслению поставленных проблем различными авторами. И в этом случае мировоззренческая синергия порождает эмерджентность – возникновение новых качеств при общем взаимодействии. Применительно к «Полевой тетради СВО» как фронтовому медиа-контенту XXI века можно говорить и об эффекте сверхаддитивности в малой группе как о результате коллективной деятельности, количественно и качественно более высокому по сравнению с индивидуальной работой.

«Полевая тетрадь СВО» мало похожа на стандартные армейские методички по масштабу охватываемого предметно-проблемного поля. Во-первых, составлена она учеными-философами и литераторами, а значит, имеет четко поставленные цели и задачи, а также методику, которая позволяет раскрыть их с максимальной полнотой и широтой смыслов. В таком аспекте сохраняется некая академичность структуры текста, которая

только пошла ей на пользу. Но, во-вторых, прежде всего, это – научно-популярное и литературное издание.

Профессионалы постарались написать о сложных категориях бытия максимально простым и понятным для широкого круга читателей языком. И это очень важно. Особо отметим, что темы, которые затрагивает «Полевая тетрадь СВО», исключительно актуальны как для широкой аудитории, так и для тех читателей, которые находятся на передовой Спецоперации России.

Отметим, что содержание «Полевой тетради СВО» направлено не на утилитарные задачи выживания, но на не менее важную для солдат и офицеров интеллектуальную духовно-нравственную сферу. Авторы издания раскрывают ряд важнейших философских и морально-этических проблем, касающихся вооруженного конфликта на Украине. Особо отмечается, что Спецоперация направлена против радикальных националистов, бандеровских формирований и неонацистов, выступающих против России и русскоязычных граждан Донбасса и всей Украины. При этом русский солдат не воюет с мирным населением, а СВО, имея ограниченные цели и задачи по демилитаризации и денацификации Украины, отнюдь не ставит целью уничтожение государственности или же народа в целом.

«Полевая тетрадь СВО» как раз и призывает не видеть врага в каждом обычном мирном жителе, но при этом с беспощадной объективностью вскрывает сущность радикального национализма и неонацизма в реалиях современной Украины. Кроме того, авторы раскрывают и глубоко философские темы: о «сложности» мира как явления и «простоте» войны; о влиянии Западного мира и, в

частности, США на провоцирование и эскалацию конфликта между Украиной и Россией; о самой мировоззренческой концепции Русского мира как единого поля смыслов и социокультурного и культурно-исторического пространства.

Мировоззренческая, глубоко философская проблематика «Полевой тетради СВО» эффектно проиллюстрирована литературно-художественными вставками, лирическими стихотворениями. И в них также выражена гражданская позиция участников Спецоперации. Более того, двое из ее авторов: Игорь Грач и Владимир Гавриленко, к сожалению, погибли, выполняя воинский долг в рамках СВО.



Памятник Твардовскому и Василию Теркину в г. Смоленске.

Фото размещено в открытом доступе на платформе:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tvardovsky_Monument_Smolensk.JPG?uselang=ru

В целом, «Полевая тетрадь СВО» благодаря усилиям творческого коллектива авторов стала своеобразным культурно-философским феноменом, представляя современный взгляд на забытый ранее пласт фронтовых медиа в современной парадигме войны и мира как важнейших социальных явлений.

Великая Отечественная война и Специальная военная операция: сакральная поколенческая преемственность «тогда» и «сейчас»

Также описываемый нами литературный проект наглядно продемонстрировал не только идеологическое, но и сугубо прикладное значение феномена исторической памяти о событиях Великой Отечественной войны. Лично автора этой статьи в период коллективной работы над «Полевой тетрадью СВО» не покидало ощущение ее преемственности с изданиями периода 1941 – 1945 гг. И наиболее сильная аналогия прослеживалась с фронтовой поэмой А. Твардовского «Василий Теркин». Вероятно, потому что «Полевая тетрадь СВО» адресована, прежде всего, таким вот обычным солдатам, как и сам Василий Теркин, который, напомним, представляет собой мастерски созданный А. Твардовским образ защитника нашей Родины, вобравший в себя черты сотен и тысяч биографий таких же простых солдат, пришедших с «гражданки» по мобилизации или добровольцами работяг, которые и войну воспринимают, прежде всего, как тяжелый, кровавый и грязный – но такой жизненно необходимый ратный труд. Они далеки от сантиментов и скептически относятся к красивым словам и лозунгам, но честно исполняют свой воинский долг и с честью

выходят из самых сложных ситуаций, которыми так богата переменчивая фронтовая судьба.

*Российский доброволец
Бронежилет, разгрузка, автомат,
Шлагбаум, рация, тоска по дому...
Опять солдат,
как много лет назад.
Должно быть, не умею по-другому.
Мальчишка,
не сумевший повзрослеть,
укрытый сединой, как маскхалатом,
я назовусь,
коль выйдет уцелеть,
героем
и Империи солдатом [Шевченко, 2024: 66].*

Что еще особо отличает настоящих фронтовиков – и во времена Великой Отечественной войны, и сейчас, на Спецоперации, – так это очень глубокое внутренне чувство собственного достоинства и обостренное чувство справедливости. Они являются своеобразным преломлением экзистенциального опыта переживаний суровых реалий войны и фронтового быта.

Книга «Полевая тетрадь СВО», так же, как и великая поэма Твардовского о Великой Отечественной войне, написана ярким и образным, но вместе с тем народным русским языком, понятным и проникновенным для каждого.

«Русский мир для меня, как и для каждого современного человека, гражданского и военного – это цивилизация. Моя цивилизация, где я могу разговаривать на одном языке, зная, что меня поймут. Да, это не избавляет от разногласий, но дает шанс их преодолеть и выйти из конфликта мнений достойно», – считает один из авторов «Полевой тетради СВО» [Шевченко, 2024: 51].

Как и великая фронтовая поэма «Василий Теркин», литературно-публицистическое издание «Полевая тетрадь СВО» имеет весьма простую структуру, читать эту книгу можно с любого места. При этом название глав, которых в книге восемь, также предельно конкретны: «I. Война»; «II. Русский мир» и так далее. Обращает на себя внимание последняя – VIII глава книги: «Мир после...». И наиболее актуальный вопрос, отраженный в ней: какое именно место займет Украина в мире после окончания СВО? Стоит признать, вопросы, поставленные профессиональными философами и литераторами, отличаются остротой и актуальностью. Можно сказать – своей злободневностью.

Выскажем, на наш взгляд, вполне обоснованное предположение, что, соответственно, «Полевая тетрадь СВО» стала своеобразным продолжением той славной литературной традиции, заложенной во фронтовой прозе и поэзии времен Великой Отечественной войны.

Стоит особенно отметить тот факт, что «Полевая тетрадь СВО» стала весьма своеобразным явлением в мире фронтовой медиасферы XXI века. Необходимо признать, что современный вооруженный конфликт на Украине имеет все признаки сетецентрической войны [Полеводов, 2023]. Согласно концепции Network-centric Warfare или NCW, основные ее отличия от войн предыдущих поколений заключаются в следующем:

– высокая скорость самих по себе боевых действий, когда ситуация для противника меняется с очень большой скоростью. В этом случае штабы теряют ситуационную осведомленность и возможность принимать оперативно-стратегические решения;

– оперативные действия связанных воедино боевых систем, видов и родов войск, которые находятся в едином «цифровом поле боя»;

– применение «асимметричных» видов вооружения, когда эффективность определяется новизной применяемого оружия;

– широкое использование информационных технологий [Cebrowski & Garstka, 1998].

Также концепцию сетецентрической войны в более широком смысле можно описать как

«совокупность действий, направленных на формирование модели поведения друзей, нейтральных сил и врагов в ситуации мира, кризиса и войны» [Smith, 2002].

Казалось бы, в современных условиях сетецентрической войны такое явление, как «Полевая тетрадь СВО», должно восприниматься как явный анахронизм. Рассматривая вооруженный конфликт в Донбассе с самого начала в 2014 г. и уже непосредственно в ходе проведения СВО, отметим его высокую информационную насыщенность, а также высокую степень вовлеченности в эти события не только военнослужащих, но и мирного населения. Обе противоборствующие стороны активно применяют информационные способы ведения войны, стремясь вести пропаганду и распространять дезинформацию в отношении противника в открытых информационных ресурсах, формируя тем самым выгодное им общественное мнение. Также происходит своеобразная «перегрузка» информацией электронных сетей и иных средств связи с обеих сторон.

Война фактически ведется в «онлайн-режиме» из-за высокой насыщенности информационными средствами сторон конфликта.

Активная деятельность в информационном поле военных блогеров, ведущих репортажи и стрим-вещания в социальных сетях зачастую осуществляется вообще без всякой цензуры. В этом аспекте можно говорить о феномене войны, основанной, прежде всего, на восприятии и анализе информации из открытых источников, а также о противостоянии агрессивно насаждаемым пропагандистским нарративам противника.

Однако необходимо сказать, что непосредственно на линии боевого соприкосновения в настоящее время любая электромагнитная активность – даже разговор по обычному мобильному телефону – становится поводом для нанесения удара противной стороной. Также из-за широкого применения средств радиоэлектронной борьбы (РЭБ) происходит «глушение» всех сигналов. В таких условиях солдаты и офицеры в СВО прибегают к использованию так называемых «оффлайн-смартфонов». Это гаджеты без подключения к сети Интернет, в память которых загружена актуальная тактическая информация, топографические карты, программы баллистических вычислений, различные тактические наставления или, например, алгоритмы оказания первой доврачебной помощи раненым. Но и «оффлайн-смартфоны» также зависят от заряда батареи питания.

В таком случае именно небольшая книжка «карманного формата», которая удобно располагается в рюкзаке или в подсумке разгрузочной системы, является реальной альтернативой карманной электронике. «Полевая тетрадь СВО» позволяет бойцу на привале получить ту самую психоэмоциональную разгрузку, отвлечься от тягот и лишений

войны, «перезагрузить» свой мозг для дальнейшей эффективной боевой работы на передовой. Немаловажным, на наш взгляд, психологическим моментом разгрузки и антистресса является и сама возможность перелистать страницы на привале. Книга сама по себе дарит уют и расслабление, позволяет отвлечься от тягот воинской службы. По словам бойцов, с которыми доводилось общаться, они искали и спасали в развалинах в том числе и книги – в основном, русскую литературу, которая как раз словом лечит израненную душу.

Более того, опираясь, в том числе, и на собственный фронтовой опыт, отметим, что воинская служба по большей части состоит не из напряженных боев, а из окопной рутины. В этом случае «Полевая тетрадь СВО» позволит бойцам находить новые темы для разговоров и обсуждений за чашкой чая возле печки-буржуйки, а также разнообразить ту самую окопную рутину, с которой сталкиваются все солдаты без исключения. В этом контексте «Полевая тетрадь СВО» выступает в роли своеобразного «карманного замполита», укрепляя бойцов в их принадлежности не просто к данному подразделению, но и к гораздо большему по масштабам Русскому миру.

К тому же «Полевая тетрадь СВО» написана таким образом, что рассчитана именно на современную аудиторию военнослужащих, имеющих, как минимум, среднее или среднее профессиональное образование. А ведь многие из рядовых имеют еще и высшее образование и весьма эрудированны в различных гуманитарных или социально-политических вопросах. Так что содержание данного образца современных фронтовых медиа

максимально приближено к образовательному уровню российских военнослужащих. Эта книга транслирует аудитории современные нарративы и месседжи, которые формируют сознание солдат и офицеров. В этом отношении такой формат издания видится наиболее оптимальным и по форме, и по содержанию.

Однако добавим все же, что слабой стороной литературно-публицистического издания «Полевая тетрадь СВО» является отсутствие лицензированной электронной версии, которую можно было бы загрузить в «оффлайн-смартфон». Также малый тираж самого издания не позволяет охватить большую аудиторию читателей. Вполне возможным видится в дальнейшем и выпуск аудиокниги «Полевая тетрадь СВО» – такое издание позволило бы значительно расширить охват читателей или слушателей. Но это уже вопрос дальнейшей проработки и развития данного концептуального решения фронтовых медиа XXI века.

Таким образом, можно со всей уверенностью отметить, что книга «Полевая тетрадь СВО» стала своеобразным и достаточно заметным явлением фронтового медиа XXI века, транслируя актуальные в рамках Спецоперации содержания для достаточно разношерстной аудитории современных российских военнослужащих. Само по себе издание стало еще и актуальной площадкой для обмена мнениями творческого коллектива. Межавторский проект продемонстрировал творческую синергию, которая, воплотившись в нем в полной мере, продемонстрировала эффект сверхаддитивности в малой группе как результат коллективной деятельности, количественно и качественно более высокий по сравнению с индивидуальной работой.

Вместе с тем издание во многом опирается на опыт создания подобных публикаций еще времен Великой Отечественной войны. В этом отношении следует отметить, что историческая память поколений оказалась востребованной не только с идеологической или морально-этической точки зрения, но и в сугубо утилитарном аспекте деятельности. Удобный карманный формат, богатое содержание, созданное коллективом ученых и литераторов, позволили создать, по сути, универсальное издание, рассчитанное на широкий круг читателей – как, собственно, военнослужащих, так и гражданского населения.

Литература

- Андриенко, Е. В., Андреева, Т. А., & Волошин, В. В. (2017). *Полиэтничность как функциональная детерминанта Донбасса в рецепции философской мысли*. Донецк: ДонНУ.
- Емельянова, Н. Н. (2023). Аксиологическая релевантность экзистенциального выбора Донбасса. *Вестник ДонНУ. Сер. Б: Гуманитарные науки*, 3, 43-49.
- Ищенко, Н. С., & Заславская, Е. А. (2021). Образ Другого как структурная характеристика культурной границы (на примере Украины и Донбасса). *Гуманитарный вектор*, 16(2), 124-136.
- Коробов-Латынцев, А. (2020). *Философ и война. О русской военной философии*. Москва: ИД Русская философия.
- Коробов-Латынцев, А. (сост.). (2020). *Русская философия войны. Карманная хрестоматия для бойца*. Москва.
- Оруэлл, Дж. (2023). *1984*. Москва: АСТ.
- Подлесная, М. А., Шевченко, О. К., & Ильина, И. В. (2023). Герои и героизм как репрезентация коллективной памяти. *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Социология*, 23(3), 503-524.
- Полевая тетрадь СВО* (2024). Симферополь: Форма.
- Полеводов, Г. В. (2023). Сетецентрическая война в аспекте философской пропедевтики. *Вестник ДонНУ. Серия Б: Гуманитарные науки*, 1, 74-79.
- Полеводов, Г. В. (2023). Эволюция мировоззрения Донбасса в парадигме Русского мира. *Вестник ДонНУ. Серия Б: Гуманитарные науки*, 3, 57-64.
- Твардовский, А. Т. (2023). *Василий Теркин*. Москва: АСТ.
- Хайдеггер, М. (1991). *Разговор на проселочной дороге: Сборник*. Москва: Высшая школа.

- Шевченко, О. К. (2023а). Гражданское мужество русских философов (А. Н. Радищев, И. С. Аксаков и Вл. Соловьев). В книге *Духовно-нравственное развитие современной молодежи как фактор самосовершенствования на основе самопознания. Материалы Всероссийской научно-практической конференции* (стр. 237-242). Симферополь: Ариал.
- Шевченко, О. К. (2023b). Республика Крым в условиях СВО – год 2022-ой. В книге *Россия: Центр и регионы. Сборник научных статей* (стр. 164-173). Архангельск: Северный (Арктический) федеральный университет имени М. В. Ломоносова.
- Cebrowski, A. K., & Garstka, J. J. (1998). Network-centric Warfare: Its Origin and Future. *Proceedings*, 124(1 (1:139)). Available at: <http://www.usni.org/magazines/proceedings/1998-01/network-centric-warfare-its-origin-and-future> (accessed: 05.12.2024).
- Smith, E. A. (2002). *Effects Based Operations. Applying Network-Centric Warfare in Peace, Crisis and War*. Washington: DC CCRP.

Информация об авторах

Полеводов Георгий Валериевич – член Союза писателей России, писатель-фантаст (Россия, Донецк), ORCID: 0009-0000-26732910, Grach-25SM@mail.ru

Макулин Артем Владимирович – доктор философских наук, доцент, профессор кафедры философии и социологии, председатель Архангельского отделения Российского философского общества. Северный (Арктический) федеральный университет имени М.В. Ломоносова (Россия, 163002, г. Архангельск, Смольный Буян, 1), ORCID: 0000-0002-7028-9650, a.makulin@narfu.ru

FRONTLINE MEDIA OF THE 21ST CENTURY: REFLECTIONS ON THE BOOK "THE FIELD NOTEBOOK OF SMO"

George Polevodov, Artyom Makulin

Abstract. The article is devoted to understanding the specifics of the formation and principles of operation of modern Russian front-line media using the example of a recently published book, the inter-author's project "The Field Notebook of the SMO". The special military operation that began on February 24, 2022 by decision of the President of the Russian Federation, Vladimir Putin, identified a number of problematic issues both in the field of worldview and an existential approach to understanding these issues, as well as in the field of purely practical, directly related to psychological assistance to our soldiers in SMO and clarifying key humanitarian issues. The book contains an original philosophical

search and a real opportunity to reduce the psychological stress of Russian servicemen stationed in the area of a Special Military Operation by demonstrating vivid examples of spiritual culture in the light of a combination of scientific approach, religious motives, and relevant poetry. Using actual factual material, the author demonstrates the enduring importance of an open, honest and principled dialogue between military men, philosophers, cultural scientists, priests, poets, writers, journalists, bloggers, and all those who care about the fate of the Motherland and the world in this difficult time.

Keywords: special military operation, armed conflict, inter-author's project "Field Notebook of the SMO", frontline media, Russian world, politics, ideology, heroism.

References

- Andrienko, E. V., Andreeva, T. A., & Voloshin, V. V. (2017). *Polyethnicity as a functional determinant of Donbass in the reception of philosophical thought*. Donetsk: Donna. (In Russian).
- Cebrowski, A. K., & Garstka, J. J. (1998). Network-centric Warfare: Its Origin and Future. *Proceedings*, 124(1(1,139)). Available at: <http://www.usni.org/magazines/proceedings/1998-01/network-centric-warfare-its-origin-and-future> (accessed: 05.12.2024).
- Heidegger, M. (1991). *A conversation on a country road: A collection*. Moscow: Higher school Publ. (In Russian).
- His field notebook* (2024). Simferopol: The form Publ. (In Russian).
- Ishchenko, N. S., & Zaslavskaya, E. A. (2021). The image of the Other as a structural characteristic of the cultural border (using the example of Ukraine and Donbass). *Humanitarian Vector*, 16(2), 124-136. (In Russian).
- Korobov-Latintsev, A. (2020). *The Philosopher and the war. About Russian military philosophy*. Moscow: Russian Philosophy Publishing house. (In Russian).
- Korobov-Latintsev, A. (compilation). (2020). *The Russian philosophy of war. A pocket textbook for a fighter*. Moscow. (In Russian).
- Orwell, J. (2023). *1984*. Moscow: AST Publ. (In Russian).
- Podlesnaya, M. A., Shevchenko, O. K., & Ilyina, I. V. (2023). Heroes and heroism as a representation of collective memory. *Bulletin of the Peoples' Friendship University of Russia. Series: Sociology*, 23(3), 503-524. (In Russian).
- Polevodov, G. V. (2023). Network-centric warfare in the aspect of philosophical propaedeutics. *The messenger of Donnu. Series B: Humanities*, 1, 74-79. (In Russian).
- Polevodov, G. V. (2023). The evolution of the Donbass worldview in the paradigm of the Russian world. *The messenger of Donnu. Series B: Humanities*, 3, 57-64. (In Russian).
- Shevchenko, O. K. (2023a). The civic courage of Russian philosophers (A. N. Radishchev, I. S. Aksakov and V. Solovyov). In *Spiritual and moral development of modern youth as a factor of self-improvement based on self-knowledge. Materials of the All-Russian Scientific and Practical Conference* (pp. 237-242). Simferopol: Arial Publ. (In Russian).

Shevchenko, O. K. (2023b). The Republic of Crimea under its own conditions is the year 2022. In *Russia: The center and the regions. Collection of scientific articles* (pp. 164-173). Arkhangelsk: Northern (Arctic) Federal University named after M. V. Lomonosov Publ. (In Russian).

Smith, E. A. (2002). *Effects Based Operations. Applying Network-Centric Warfare in Peace, Crisis and War*. Washington: DC CCRP.

Tvardovsky, A. T. (2023). *Vasily Terkin*. Moscow: AST Publ. (In Russian).

Yemelyanova, N. N. (2023). The axiological relevance of the existential choice of Donbass. *Bulletin of DonNU. Ser. B: Humanities*, 3, 43-49. (In Russian).

Author's information

Polevodov Georgiy Valerievich – member of the Russian Writers' Union, science fiction writer (Donetsk, Russia), ORCID: 0009-0000-26732910, Grach-25SM@mail.ru

Makulin Artem Vladimirovich – Doctor of Philosophy, Associate Professor, Professor of the Department of Philosophy and Sociology, Chairman of the Arkhangelsk Branch of the Russian Philosophical Society. Northern (Arctic) Federal University named after M.V. Lomonosov (1, Smolny Buyan, Arkhangelsk, 163002, Russia), ORCID: 0000-0002-7028-9650, a.makulin@narfu.ru

For citation:

Polevodov, G. V., & Makulin, A. V. (2025). Frontline media of the 21st century: reflections on the book "The field notebook of SMO". *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1(10), 180-206. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-180-206](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-180-206)

УДК: 130.121:316.77

5.7.7. Социальная и политическая философия

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-207-278](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-207-278)

РЕКУРСИЯ «ЦАРСТВА ИГРЫ» И «ЦАРСТВА ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ», ИЛИ ДИАЛЕКТИКА СИМВОЛИКИ «ДРУГОГО» В ИГРОВЫХ ВСЕЛЕННЫХ: СОЦИАЛЬНО-ФИЛОСОФСКИЙ АНАЛИЗ



Ирида Еникеева,
Уфимский государственный
нефтяной технический
университет (Уфа, Россия)

Irida Enikeeva,
Ufa State Petroleum
Technological University
(Ufa, Russia)

ORCID: 0000-0003-2116-1375
e-mail: zekrist@mail.ru



Лев Семушкин,
Башкирский государственный
педагогический университет
им. М. Акмуллы (Уфа, Россия)

Lev Semushkin,
Bashkir State Pedagogical
University named after M. Akmulla
(Ufa, Russia)

ORCID: 0009-0001-4908-9988
e-mail: semushkin_la@mail.ru

Для цитирования статьи:

Еникеева, И. И., & Семушкин, Л. А. (2025). Рекурсия «Царства Игры» и «Царства Действительности», или диалектика символики «Другого» в игровых вселенных: социально-философский анализ. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(10), 207-278. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-207-278](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-207-278)

Аннотация. Настоящая статья посвящена социально-философскому исследованию проблемы связи игровых вселенных и возможных источников их вдохновения в окружающей социальной действительности. Подобные вымышленные миры, представляющие собой результат многолетнего коллективного творчества игротехника и игрока, практически никогда не составляют предмет рассмотрения специалистов из философского научного сообщества. Для качественного осмысления сути увлечения современных людей подобным хобби авторами был проведен сравнительный анализ, опирающийся на: особенности понимания символов в духе Эрнста Кассирера, сетевой культуры по Мануэлю Кастельсу, симуляций по Жану Бодрийяру, двойников и Другого по Жаку Лакану. В результате исследования была выявлена одна из форм рекурсии между действительной и игровой вселенными, которая проявляется в специфическом отражении исторических событий, в их переосмыслении в рамках символических структур, а также в игровом характере перехода человека между притягательными для него мирами. Также авторы рассматривают особенности такого явления, как сетевые сообщества фанатов, которые формируют и продвигают игровые субкультуры. Определено, что объекты игрового мира становятся симулякрами, утрачивая связь с первичным источником вдохновения, получая материальное воплощение в фанатском творчестве и товарах для представителей игровой субкультуры. Подчеркивается ответственность игротехника за влияние на пользовательскую аудиторию через игру в отношении изменения ее культурных предпочтений, стратегий и характера поведения.

Ключевые слова: сравнительный анализ, игровые вселенные, Мир Тьмы, Warhammer 40000, рекурсия, сетевое игровое сообщество, двойник в игре, Другой в игре, сетевая игровая субкультура.

«В начале было слово»¹, или вместо введения

В пространстве современного потребительского общества, или как его еще часто именуют исследователи «общества развлечений», крайне широкое распространение получили самые

¹ Иоан. 1: 1.

различные игры (словесные, настольные, цифровые и т. д.), многие из которых являются частью тех или иных игровых вселенных. Показательно, что сегодня молодежь увлекается не только собственно игровым продуктом, но и активно проникается фабулой событий, идеями фракций и вдохновляется героическими свершениями в таких мирах. Зачастую сегодняшние «разговоры на кухне» (в том числе и сетевые!) достаточно часто посвящаются обсуждению различных аспектов подобных вселенных.

В том числе, несложно встретить и ироническое обыгрывание со стороны фанатов некоторых из популярных игровых вселенных. Конечно, подобное присваивание тех или иных черт – это не более чем юмор. С другой стороны, распространенность такой иронии может говорить о массовости интереса к подобной форме хобби. Поэтому на различных платформах не так уж и сложно найти контент, который посвящен той или иной игровой вселенной.

«И слово было»², или к истории вопроса...

Игровые вселенные – это явление зачастую коллективного творчества. Единоличный разработчик или же некий коллектив авторов составляют нечто основное, что в последующем обрывает иллюстрациями, становится частью произведений художественной литературы и кинематографа, игровыми продуктами и прочим. Нередко все эти вселенные называют «кривым зеркалом» или же плодом воображения, а подмечая многочисленные отсылки, именуют симулякром. Но стоит

² *Иоан. 1: 1.*

разобраться, а действительно все ли так просто в отношении таких «бастионов творчества» множества людей, которые сегодня повсеместно захватывают внимание молодежи?

Настоящей теме внимание серьезных исследователей уделяется крайне редко [Семущкин, 2024]. Ввиду чего фанаты остаются предоставленными сами себе в борьбе с частно-научными исследователями и противоречивыми реакциями общественности за осмысление собственного хобби. Сегодня настоятельно необходима серьезная и профессиональная философская рефлексия воображаемых игровых миров для того, чтобы осознать их значимость для мира действительного.

Итак, основная проблема нашего исследования состоит в недостатке философского осмысления природы и форм игровых вселенных, исходя из чего его объектами являются игровые и действительная вселенные, а предметом – взаимные связи между ними. Цель же авторского исследования заключается в обнаружении значимых связей между игровыми и действительными мирами. Тогда как его методология представлена синтезом сравнительного анализа и диалектического подхода.

«А судьи кто?»³, или к методологии исследования

Итак, методология авторского рассмотрения комплекса обозначенных проблем представлена сравнительным методом в традиции анализа символов Эрнста Кассирера [Кассирер, 1998: 469-472], спецификой осмысления сетевой формы культуры по

³ [Грибоедов, 1987: 47].

Мануэлю Кастельсу [Кастельс, 2004: 43–45] и контекстом изучения симуляции и симулякров Жана Бодрийяра [Бодрийяр, 2015: 12]. Подобный анализ чреват недостатками в сравнении объектов, имеющих неоднозначные переменные, ввиду чего их сопоставление может происходить вне всех объективных параметров. С другой стороны, такая методология позволит усмотреть и выделить в рассматриваемых объектах общие черты и особенности.

В качестве ведущего методологического компонента применяется анализ в ключе структурализма Жака Лакана [Лакан, 1999: 486], который позволит авторам статьи рассмотреть специфику перехода человека между вселенными. С другой стороны, структуралистский метод так же упускает некоторые важные моменты устройства игровых вселенных, которые могут представлять серьезный и долговременный научный интерес.

Диалектический подход позволяет усмотреть связи и рекурсию изучаемых объектов, в том числе на основе применения компонентов цифровой диалектики при анализе виртуальных объектов.

«Сие да будет вам известно»⁴, или непосредственный анализ материала

Отметим, что в качестве игровых вселенных нами рассматриваются и вселенные, уже ранее описанные в литературе, по которым были выпущены те или иные игры, что

⁴ Деян. 2: 2.

определяет существенное расширение пользовательской аудитории.

В настоящей статье в качестве объектов для исследования рассматриваются две игровые вселенные: разработанная британской фирмой «Games Workshop» «Warhammer 40000» и созданная для американской фирмы «White Wolf Publishing» «World of Darkness» (далее «Мир Тьмы»).

Необходимо учесть, что при изучении вселенных, как действительной, так и игровой, следует рассматривать их с неким абстрагированием от большинства аспектов и событий. История развития человечества и так переполнена всевозможными тайнами и загадками, а с другой стороны, разработчики игровых вселенных еще и дополнительно перегружают ее намеренно туманными формулировками и сюжетами. В то же время известные и частично отрефлексированные наукой (даже без формулировки какого бы то ни было однозначного мнения) и ярко отмеченные авторами игровой литературы сюжеты представляются нам гораздо более интересными, продуктивными, а главное, доступными для исследования.

Сами же игровые вселенные также оказываются представленными в различных художественных и игротехнических произведениях. Например, такими являются книги правил, в которых описываются не только предписания по проведению игрового процесса, но и нарративные тексты. Кроме того, давно и широко распространено также творчество фанатов игр, традиционно размещаемое на специальных ресурсах и различных платформах (видеохостинги, социальные сети, сборники обзорных

статей и прочие источники). Таким образом, сегодня для этого сегмента пользователей наиболее доступным и динамичным источником информации становятся именно профильные Интернет-ресурсы, нежели традиционная печатная литература.

**«В нашем будущем есть место только для войны»⁵,
или «слегка» затянувшийся конец света...**



*Шпили верхнего уровня мира-улья в далеком мрачном будущем
(Уильям Голдинг, не ты ли автор шедевра сего?)*

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GGu4W>

Наш анализ будет начат с рассмотрения игровой вселенной «Warhammer 40000». В рамках настоящего исследования нами будет обращено особое внимание на некоторые моменты альтернативной истории человечества, которые более или менее

⁵ [HMKids, n.d.].



Бог-Император выступает перед космодесантниками во времена Великого Крестового Похода и нахваливает пайки для несущих ему службу. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GGuAh>



Примархи на смотре войск во времена Великого Крестового Похода. (Сразу видно, что с пайками их все-таки не обманули). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GGuNK>

подробно описывают авторы игровых миров, представляющих далекое мрачное будущее.

Если говорить кратко, то в пределах описываемой игровой вселенной человечество, сформировавшее галактическую державу, распадается на изолированные техноварварские колонии из-за восстания машин и целого ряда иных сопутствующих событий. На фоне такого упадка объединять род людской взялся некий Бог-Император [Император человечества. Warhammer 40000 Wiki]. Некоторое время ушло на собрание большого количества колоний под его стягом, что в игровой вселенной получило название Великого Крестового Похода. Попутно Бог-Император собирал утерянных генетически модифицированных «сыновей» – Примархов, которые в итоге примкнули к делу своего «отца».

«Имя мне легион!»⁶



*Изображение Варпа с пролетающим по нему космическим кораблем Империиума.
Как видно, штормит, но зато без скучных и тягостных штилей!
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GGuzM>*

⁶ Мк.: 5: 9.

Ведущей проблемой становится один из важных компонентов игровой вселенной, который представлен в виде параллельного измерения Варпа, в котором отражаются все эмоции живых существ (по крайней мере тех, кто имеет души) [Варп. Warhammer 40000 Wiki]. Чувства в этом пространстве собираются по принципу подобия в некие сущности – Богов Хаоса (они же Темные Боги, Губительные Силы и т. д.), отражающие в игровом мире все пороки и крайности [Боги хаоса. Warhammer 40000 Wiki].

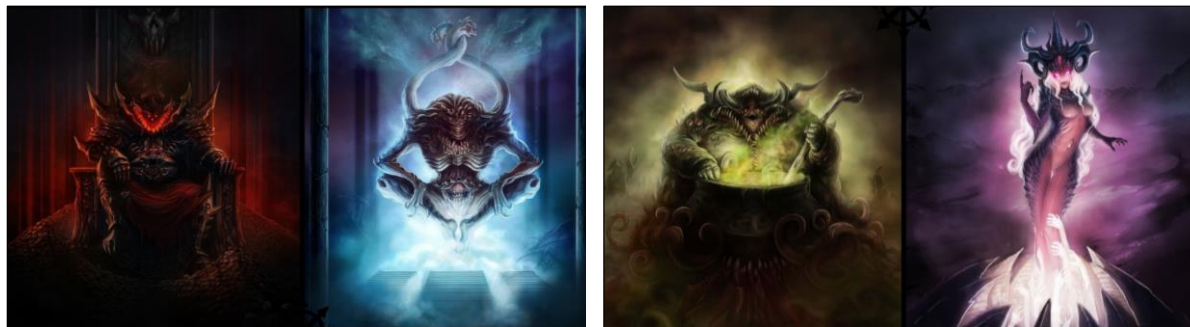


Любвеобильное гостеприимство и щедрые гостинцы от обитателей Варпа
Изображения размены в свободном доступе на платформе:
<https://clck.ru/3GGvDT>

<https://clck.ru/3GGvBw>



Губительные Силы в лицах, видеть которые (не)приятно.
Изображения размещены в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GGvbL>



Губительные Силы в лицах, видеть которые (не)приятно.

Изображения размещены в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GH3aR>

Подобные сущности крайне зависят от смертных, от их эмоций и переживаний, которые подпитывают их. Зачастую приспешники Богов Хаоса (они же демоны одного из богов) являются «группам лиц по предварительному оккультному сговору» или же единичным почитателям по разным вопросам (например, принятие кровавых и иных жертв, заключение сделок ценой в душу, свидетельство ритуального поклонения и т. п.). Показательно, что интересы



Сделка Императора и Богов Хаоса,

или сомнительная хагиография «лучшего из людей».

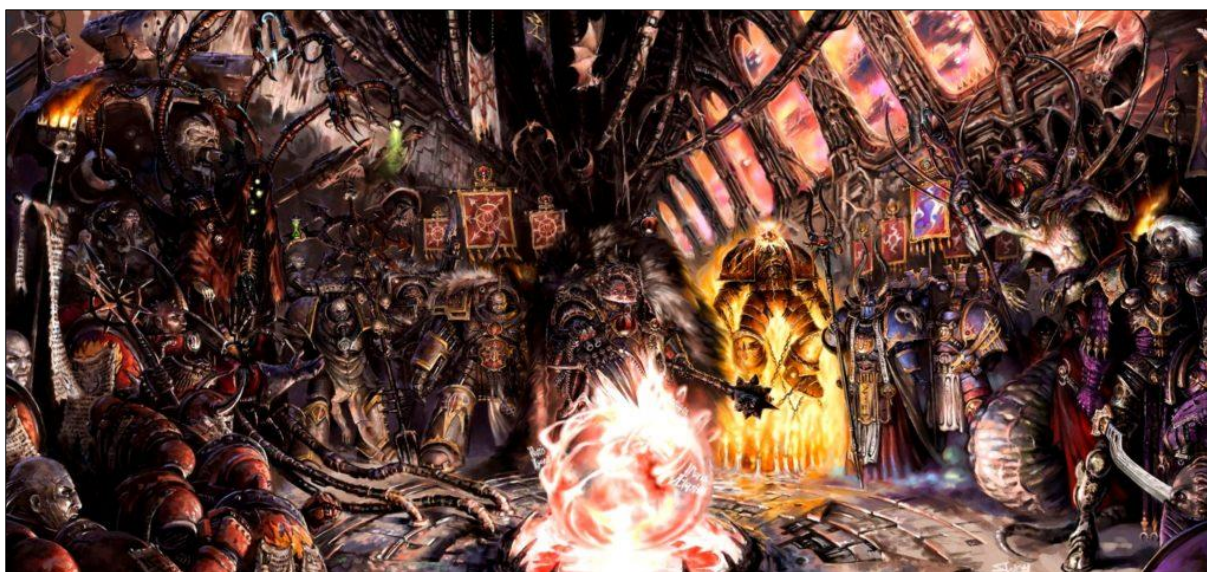
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lul.su/jEDC>



Примархи-лоялисты со свитой перед обороной Терры (изменений довольствия не поступило...).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://i.pinimg.com/736x/ac/cc/66/accc66a122455c21c7b6664433723599.jpg>



Примархи-предатели со свитой на военном совете (а вот тут сразу заметно, что пайки уже явно другого качества). Изображение размещено в свободном доступе по ссылке на платформе:

<https://lxl.su/BrmD>

Бога-Императора и обитателей Варпа не просто расходятся, но и резко конфликтуют. В некоторых источниках упоминается сделка

сторон конфликта, а также трактовка по поводу того, что впоследствии восстановитель человечества предал своих «коллег по опасному божественному бизнесу».

Так или иначе, часть (если быть точнее, то практически половина) Примархов предали своего отца, встав на сторону Богов Хаоса, ввергнув молодое государство людей, Империум человечества, в гражданскую войну.

«Без Него мы – ничто», или религиозный аспект игровой вселенной

Итогом подобного противостояния стало то, что изначальные атеистическо-светские идеалы были заменены фанатично-религиозным почитанием Бога-Императора, уже в явно предсмертном состоянии воссевшего на Золотой Трон, а также последующим застоём в десять тысяч лет с непримиримой борьбой с ахриврагом – еретиками, встающими на сторону обитателей Варпа (и явно не сочувствующим принятой господствующей парадигме).

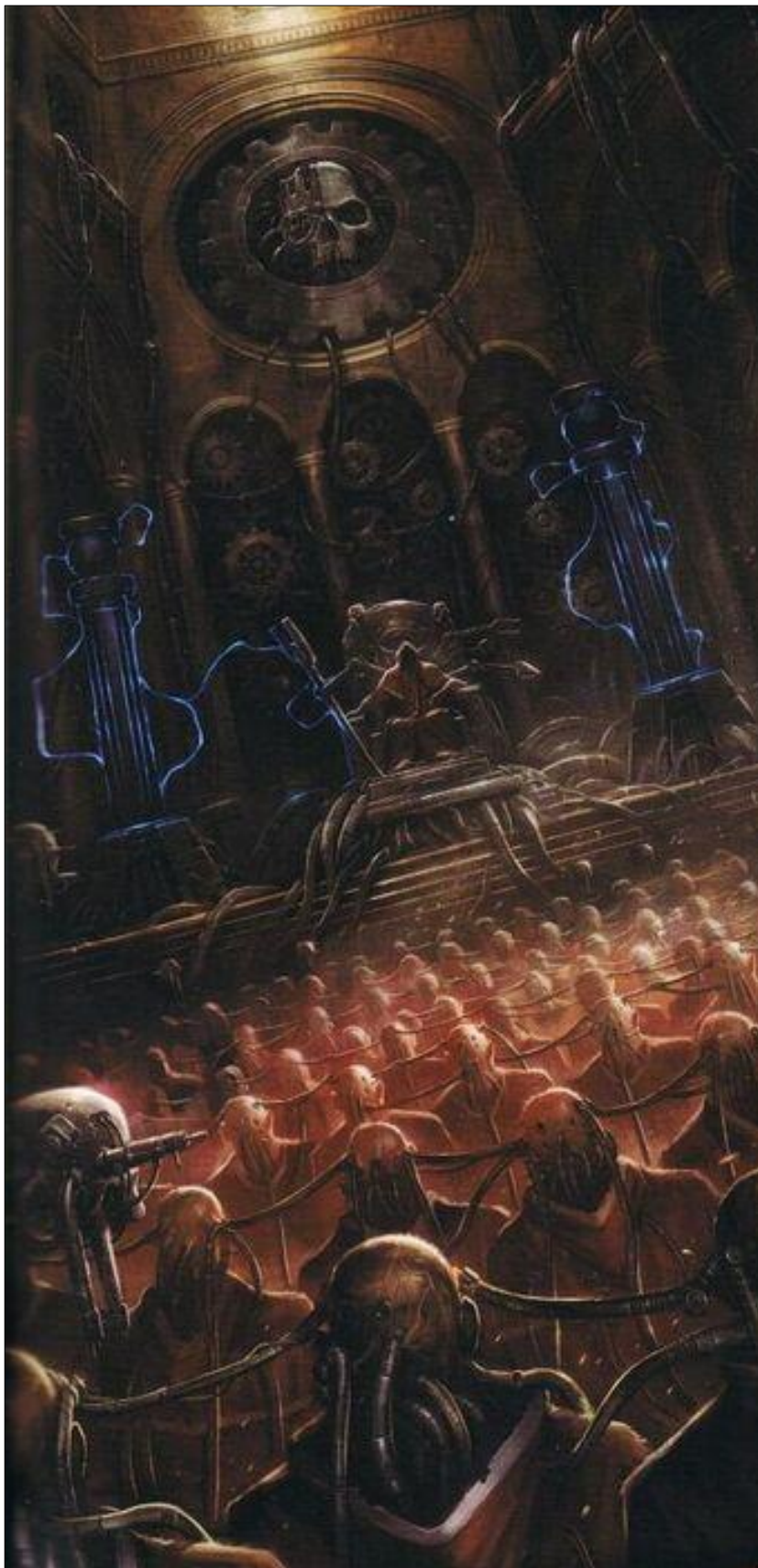


*Бог-Император, восседающий (гниющий) на Золотом Троне на протяжении 10000 лет.
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lxl.su/g8AA>*

Стоит отметить и тот факт, что о большей части событий этой гражданской войны львиная доля граждан Империи просто-напросто не знает, как и об участии в ней Примархов и причин происходящего в их мире. Общество стало чем-то наподобие гибрида галактического «перфеодализма» и «недокапитализма» в состоянии войны против иных форм жизни (ксеносов), демонов и еретиков. Основная особенность этого государства состоит в открытой клерикальной диктатуре, в которой есть только две официальные церкви [Экклезиархия. Warhammer 40000 Wiki]: Адептус Министорум (или же Экклезиархия, исповедующая различные формы веры в Бога-Императора, например, как Спасителя, Героя и т. п.) и Адептус Механикус (исповедующая веру в Бога-Машину, Движущую Силу и Омниссию – воплощение Бога-Машины, который представляется Богом-Императором) [Адептус механикус. Warhammer 40000 Wiki].



Одно из изображений проповеди народу Империи (стоит обратить особое внимание на предметы у священнослужителя и человека, используемого в качестве аналога).
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lxl.su/mWGT>



Одно из изображений ритуала церкви Омниссии (достойн особого внимания читателя вид общего подключения адептов между собой и со старшим техножрецом). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lyl.su/dqYw>

«Да будет свет»⁷

Переходя к рассмотрению вселенной «Мира Тьмы», стоит оговориться, что это не только альтернативное настоящее, но и альтернативное прошлое, которое прописывается создателями от самого момента сотворения мира. В рамках этой вселенной нами также будут рассмотрены некоторые аспекты.



Художественное изображение космологического устройства «Мира Тьмы» (факт систематического употребления художником этой картины крови и иных веществ документально не подтвержден...).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lul.su/KnSU>

⁷ Быт.: 1: 3.

При более близком изучении, вселенная «Мира Тьмы» оказывается крайне интересной альтернативой действительности, где кошмары, «страшилки» и «пугалки» скорее реальны, нежели вымышлены. Это объясняется, в частности, наличием в этом мире вампиров. Причина их возникновения не подается однозначно: либо это такая новая ступень эволюции, либо это проклятие Каина за убийство Авеля [Каиниты. Мир Тьмы Вики].



Вампиры и их «прекрасные» образы.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lyl.su/ihqC>

Обращенный в вампира человек получает доступ к постижению сверхъестественных способностей, набор которых зависит именно от того, вампир какого «клана» совершил этот ритуал.



«Тауматургия» – магия или же колдовство крови, применяемое вампирами клана Тремер. (Это вам не рядовые подростки с привычными колодами Таро...).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lul.su/Hbr6>

Более того, вампиры собираются в сообщества, в которых регулируют отношения между собой, занимаются проблемами роста своей популяции, разделения территории и так далее. Такие сообщества называются сектами, в частности, нами далее будут рассматриваться две из них [Секты. Мир Тьмы Вики]: Камарилья и Шабаш (Сабат в ином прочтении).

Особенность этого момента в том, что существуют определенные причины возникновения подобных сект. В частности, в Средние века люди гораздо больше верили в наличие магии, вампиризма и оборотней, ввиду чего активно пытались бороться с ними. Это представляло угрозу для вампиров, но окончательно отказываться от употребления человеческой крови они все же не стали. Некоторые старейшины, то есть вампиры, живущие (а внутри самой вселенной применяется термин «не-живущие») несколько столетий назад, предложили организовать такую систему

взаимодействия, которая управляла бы обществом смертных из тени [История вампиров. Мир Тьмы Вики], скрывая и отрицая наличие сверхъестественных существ (эта практика еще называется «Маскарадом»).

Оговоримся, что упомянутая нами Камарилья представляет из себя достаточно чопорное светское общество, которое не просто скрывает присутствие вампиров среди людей, но еще и целенаправленно занимается одурманиванием человечества. Неудивительно, ведь вампирам этой секты теперь не нужны дикие охоты за людьми или особый силовой контроль своего «стада». Теперь они могут привлекать и заманивать смертных под видом того или иного интереса, например, манипулируя распущенностью и жаждой удовольствий, которую они всячески культивируют (увы, попытки завлечения смертного в ловушку под предлогом полового интереса нередки среди вампиров). Грамотно этим пользуясь, кровососы не раскрывают своей истинной природы, но, тем не менее, всегда находятся в рискованном положении. Простой человек ничего не должен узнать, а тому, кто все-таки раскроет свою природу, полагается наказание от специально уполномоченных лиц (и, как правило, вполне суровое даже по меркам не-живущих).

Здесь следует пояснить, что выражения «оно самое», «это самое» и подобные эвфемизмы широко применяются в молодёжной среде в отношении половой жизни. Достаточно часто аналогичные фразы звучат в мемах из уст приличных или «смущающихся» этой скользкой темы персонажей.

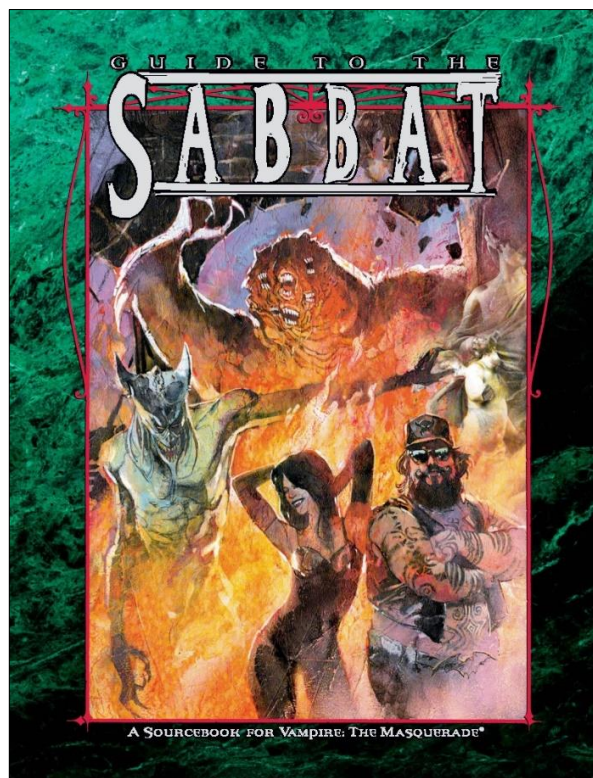
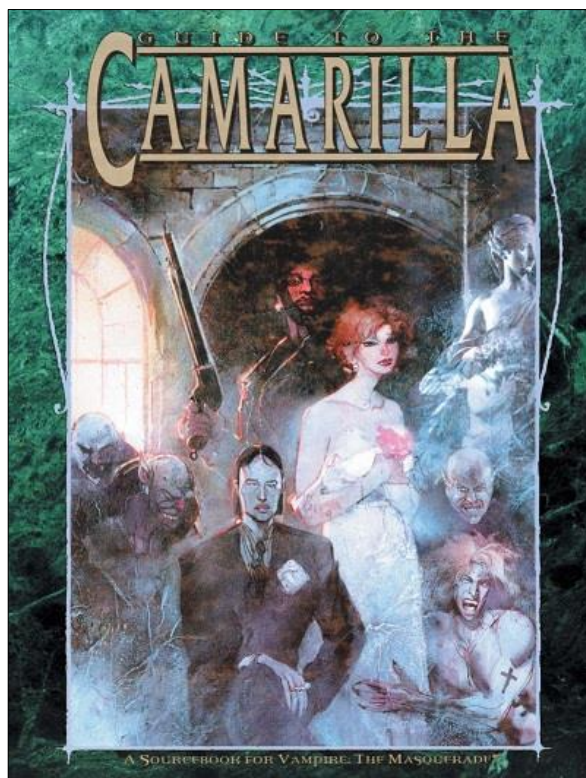
Приведенное нами выше изображение передаёт ситуацию, в которой вампир под видом сексуального соблазна выманивает



*Застали за «всяким» в публичном месте,
или наглядный пример нарушения правил Маскарада.
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lxl.su/3WzG>*

свою жертву в наиболее уединенное место, после чего жестоко расправляется над ним. Однако в самый решающий момент их кто-то застал. Причем следует отметить, что этот кто-то, судя по всему, не вампир и не особо сведущий человек, который, скажем так, просто засмотрелся. Почему мы делаем именно такой вывод? Вампир начал бы издеваться над сородичем, если бы решил быть «застуканным» за подглядыванием, тогда как охотник не медлил бы, атакуя. А так только несведущий обыватель мог оторопеть при виде

подобного зрелища, направив свет фонарика не на чью-то несостоявшуюся интрижку, а на чью-то несостоявшуюся трапезу. Показывать же доказательства бытия вампиров – прямое нарушение правил Маскарада.



Обложки официальных книг-руководств по Камарилье и Шабашу соответственно, стоит обратить внимание на то, что вампиры обоих сект находятся в рамках одной и той же локации, но в разные моменты времени («Guide to the Camarilla» Richard E. Dansky et al., USA, 1999; «Guide to the Sabbat» Justin R. Achilli et al., USA, 1999).

Изображения размещены в свободном доступе на платформе:

<https://lxl.su/JWIZ>

<https://clck.ru/3GHlQ>

В то же время все, кого не устраивало положение вечного трепета перед подобной тайной, а также неизбежно возникающие чувства страха и ошеломления из-за разоблачения, приправленные предвкушением огромного количества проблем как со стороны людей, так и со стороны вампиров (как на приведенной нами выше иллюстрации), собрались во второе

сообщество. Оно отвечало интересам гораздо более агрессивно настроенных кровопийц, не гнушающихся открытого террористического воздействия на смертных. Так и возник Шабаш – сообщество последователей веры в возвращение Каина и основателей кланов – патриархов, что стремятся уничтожить всех своих детей (то есть обращенных от их линии крови вампиров). Стоит отметить, что в этой секте также не поощряется раскрытие своей сверхъестественной сущности, но отношение к этому может быть более простое (особенно, если такой шаг уже сам по себе запугивает смертных).

«Заповедь новую вам даю»⁸

Необходимо отметить, что само по себе обращение не меняет ориентиры жертвы такого ритуала сразу. Поначалу человек



*Вампирская «трапеза», или как парней разводят «тарелочницы»
Изображение размещено в свободном доступе на платформе:
<https://clck.ru/3GHjgt>*

⁸ Иоан.: 13: 34.

опирается на общепринятую в обществе смертных мораль [Рейн-Хаген и др., 1999]. Но полученные способности, необходимость регулярно пить кровь, постоянные интриги в сообществе вампиров, а также невозможность умереть от старости – буквально сводят его с ума. В одной из книг подробно описывается то, как старейшины Камарильи, чей возраст можно исчислять столетиями, теряют свою человечность, предаваясь мрачным утехам. Показательно, что в играх по этой вселенной имеется прописанная создателями отдельная механика соответствия морали смертных, при полной потере которой вампир окончательно дичает, становясь чем-то средним между сумасшедшим человеком и бешеным зверем.



*«Сделай сам», или лепка плоти в исполнении вампира клана Тзимисцы.
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GHjzk>*

Но религиозное сообщество Шабаша может предложить и иные альтернативы такому концу. Вампиры принимают на себя так

называемые «пути», которые предполагают иные этические установки, которые гораздо больше соответствуют хищнической и в некотором понимании нечеловеческой природы обращенного [Bennett et al., 2003].

Зачастую игра в таких вампиров разворачивается в ракурсе присущего им стиля жизни в одной из сект с их интригами или же в рамках их войн за территории со скотом в роли смертных, кровью которых они и питаются.

«Не мир Я вам принес, а меч»⁹

Невозможно не упомянуть и факты сопротивления со стороны людей, которые представлены либо организациями, появившимися еще в Средние века [Bridges, 1992], либо же людьми, которые тем



*Динамика развития методов борьбы с кровососами сквозь времена и эпохи.
(Сожжение светом Солнца и огнеметом соответственно).*

Изображения размещены в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GHnaU>

⁹ Матф.: 10: 34.

или иным образом столкнулись с вампирами, в стремлении бороться с ними [Vaugh et al., 1999]. Зачастую простой смертный не может сопротивляться даже самому молодому кровососу.

Как правило, жизнь охотника заключается в героическом самопожертвовании, разрыве отношений с другими людьми (кто же из истинных любителей подобного тематизма не знаком со всей этой вампирской подоплекой) и постепенной утрате рассудка. Ветеран такой опасной войны, сходя от нее с ума, даже в мелочах обывательской жизни может увидеть тонкую манипуляцию злых существ, хотя порой ее там и вовсе нет.

«Чему мы все свидетели»¹⁰, или промежуточные результаты исследования

Перед подведением промежуточных итогов анализа, проведенного нами выше, стоит заметить следующее. Рассмотренные вселенные являются зарубежными продуктами массовой культуры (британский «Warhammer 40000» и американский «Мир Тьмы»). Потому, если они и поднимают проблемы падения человека и необходимости вызова темным сторонам души, которые могут быть близки широкой аудитории, то их основной «посыл» несколько в ином. Люди постсоветского пространства (правда, последнее время все реже...) традиционно черпают свое вдохновение и перенимают народный миф из советского кинематографа и мультипликации.

По мнению исследователей советской визуальной культуры, это

¹⁰ Деян.: 2: 32.

«обычные люди с высокими моральными качествами, для которых нравственные отношения являются ключом для выполнения сложных социальных задач или же решения личных проблем. В таком социальном окружении любые материальные невзгоды не только перестают быть неразрешимыми проблемами. <...> В подобной доктрине советский киномиф уверенно вводит в контекст своих повествований историю обычного человека со спектром его уникальных переживаний за себя, других людей, свою страну и все человечество. С этого момента советская культура в лице послевоенного кинематографа экзистенциальную ориентацию со специфической сюжетикой, героикой, идеалами и сценариями их достижения» [Некита & Маленко, 2022: 106–107].

Андрей Некита и Сергей Маленко пишут о том самом мифе, что был исторически передан нашим современникам в наследство и который отличается тем, что

«советский человек стал новым и главным символом архетипа “Самости”, его эталоном, созданным коллективными усилиями советской культуры в XX веке и полностью соответствовавшим антропологическим и культурным параметрам способа производства “совершенного человека”» [Некита & Маленко, 2022: 110].

Рассматриваемые нами вселенные, как и многие другие феномены массовой культуры (если не все), несут в себе «посыл» именно такого универсального мифа. Немного приоткрывая завесу анализа всего гротеска насилия и жестокости, изложенного нами далее, стоит заметить, что все эти конструкты, по нашему убеждению, представляют собой звенья и этапы издевательства разработчиками этих игровых вселенных над их собственными отечествами. Свести же, скажем так, подобный миф видится возможным к нескольким следующим формулировкам:

- зло, насилие и произвол власть имущих были, есть и будут всегда, какой бы бесчеловечной их природа ни была;

- нравственный человек, скорее всего, слаб и беззащитен перед лицом зла, поэтому единственный путь для него в таких условиях – фанатизм и ревностное самопожертвование;
- если индивиду не представляется возможным или желаемым принятие участия нравственного человека, то ему всегда можно перевернуться на другую сторону, пойти на сделку со злом, получая при этом могущество и/или несколько лишних дней существования (а может и больше!).

Постепенно после развала СССР эти вселенные проникали и в нашу отечественную культуру, качественно трансформируя объединяющий миф, который «носит» в себе и современная молодежь. Ввиду чего становится «немного не по себе» от возможных мрачных перспектив. Игротехники, которые были заняты разработкой подобных игровых вселенных, скорее, зло высмеивают человечество и издеваются над свои национальными традициями и народными фольклорными историями, руководствуясь в качестве нравственных ориентиров приведенными нами выше тремя пунктами, нежели стремятся к чему-то разумному, доброму и вечному.

Оценивая промежуточные результаты исследования, стоит обобщить анализ игровой вселенной «Warhammer 40000». Некий Сверхчеловек (если его вообще можно назвать человеком) Бог-Император, пытаясь бросить вызов судьбе, в состоянии фанатичного религиозного почитания пустых образов ума перед бурей в океане иррационального, втравил все человечество в

вечную войну со всем чужеродным и потусторонним. Сравнивая подобную абсурдно-игровую ситуацию с нынешней действительностью, отметим, что все это отлично транспонируется на общество постмодерна и присущую ему массовую культуру.

«Слепой ведет слепца»¹¹

Современный социум буквально разрывается между слепым следованием «наукосообразности», «целесообразности» и «духовности» (опять-таки, критика не в сторону подлинных последователей таких идеалов, а как раз в сторону мнимых!) и открытым потаканием своим низменным порокам [Пивоваров, 2009]. Смерть Бога-Императора удивительно схожа со смертью Бога в словах Ницше, но вместо общества Сверхчеловека приходит новое и более мрачное невежество. В нашем мире дыру в душе размером с Бога люди охотно и бездумно заполняют наркотиками, спиртным, промискуитетом, с фанатично-религиозным рвением оправдывая это теми или иными научными открытиями, а вернее сказать, ненаучными интерпретациями этих открытий. Игровой мир



Вид демонов Слаанеш, Бога удовольствий и излишеств
и фотография участников гей-парада соответственно. (Найдите 10 отличий!).
Изображения размещены в свободном доступе на платформе:
<https://clck.ru/3GHnye> <https://clck.ru/3GHnzu>

¹¹ Матф.: 15: 14.

«Warhammer 40000» во всем ужасе показывает подобную удручающую картину страшных альтернатив: или человечество держится в жестких рамках, установленных открытой клерикальной диктатурой, или же человечество разлагается в мутном океане своих пороков.

Отдельно привлекает внимание то, что обе противоборствующие стороны имеют своих «наставников-родителей» в форме религиозного культа – Император или Омниссия у так называемых лоялистов и Губительные Силы у последователей хаоса (отдельно отметим тот забавный факт, что Нургла порой называют «дедушкой»). Раскрывая такое «сценарное программирование» широких масс, населяющих эту вселенную, нельзя не вспомнить слова психолога Эрика Берна:

«сценарий дается человеку на всю жизнь. В основе его лежат детские решения и родительское программирование, которое постоянно подкрепляется» [Берн, 2022: 283].

Показательно, что как и в действительной жизни на нас влияют родители и социальные институты, так и в «Warhammer 40000», но не без особенностей. Так властные институты (представители церкви, планетарные администрации, правоохранители «федерального» и планетарного уровней и т. п.) всячески стремятся к вытеснению иных акторов формирования мировоззрения (сладкими речами, холодным расчетом, огнем и мечом, а порой и всем сразу или же в той или иной комбинации). Порой они конкурируют за влияние между собой, намеренно порождая интриги, провоцируя локальные «войнушки» и более мелкие

вооруженные столкновения. В итоге, у обывателя не остается никакого иного выбора, кроме как следовать навязанной сверху воле (или же погибнуть, пытаясь сопротивляться).

При этом вспомним, что Эрик Берн специально отмечал в этой связи:

«Победитель – это тот, кто становится капитаном футбольной команды, встречается с самой красивой девушкой или выигрывает в покер. Непобедитель никогда не промахивается по мячу, назначает свидание симпатичной девушке или по окончании игры остается при своих. Неудачник вообще не попадает в команду, у него нет девушки, или он проигрывает все деньги. <...> Классическим примером неудачника является человек, который без достаточных оснований заставляет себя страдать от той или иной болезни либо наносит себе увечья. Если же у него есть достаточные основания, он может стать мучеником, а это лучший путь к победе через поражение» [Берн, 2022: 285].



Когда отец застал старшего за избиванием младшего, или битва Императора с примархом Хорусом, повергшим примарха Сангвиния.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GHoAa>

Показательно, что именно эта мысль родоначальника транзактного анализа крайне интересным образом перекладывается на учение Империи о мучениках, на жертвах которых он и стоит.

Отметим еще тот факт, что церковные конфессии в мрачном будущем человечества даже не пытаются привести каждого верующего к победе в игре именно своего сценария, а обращают поражение своих граждан «неудачников» в подлинное торжество мученика. Такое усердие превращается в проповедь именно наиболее пагубного пути для самого человека, ради всего общества (или тех, кто был рожден и воспитан для того, чтобы быть «победителем»). Отдельный и одновременно забавный момент состоит в том, что в сообществе нет однозначной позиции о том, был ли выполнен замысел Бога-Императора, то есть нет однозначного ответа: «победитель» он или «неудачник»? С другой стороны, служение Хаосу – это уже и есть полное поражение из-за факта продажи своей души и ее осквернения, или же есть лазейка для выгодного обмена (как, например, у некоторых избранников Темных Богов)?

«Кесарю кесарево»¹²

Особенно интересно посмотреть на общественный строй человечества мрачного будущего. Отметим, что экономика практически «упускается» из виду, фанаты часто рассматривают какие-то частности, но не видят самого главного. В социуме Империи есть и потомственная аристократия, и частные

¹² Матф.: 22: 21.

собственники средств производства (порой вместе со всей планетой), и есть даже собственность в руках церквей. Власть не против какого бы то ни было строя на планете, если это не мешает уплате налога и основным принципам устройства (религия, договоренности прошлого и прочее). Таким образом, у исследователей возникает закономерное сравнение такого социального устройства с «неофеодализмом» [Березуев & Петров, 2022], которое прослеживается в современности. В итоге, что в действительности, что в самой игре, человек сталкивается с тем, что кто-то «наверху» с кем-то договаривается, а ему остается лишь принять этот факт и следовать указаниям непосредственного начальства (которое, вполне вероятно, находится в аналогичном положении).

Говоря об игровом «неофеодализме», сразу же вспоминаются «вольные торговцы», получившие свою власть от самого Бога-Императора, что закреплено в соответствующем патенте. Эту ценную бумагу передают по наследству вместе со всем имуществом, которое может включать не только огромные капиталы, но и целые планетарные системы со всем населением. Впрочем, «вольный торговец» обязуется, собственно, вести торговлю, осваивать новые планеты и так далее. Это представляет собой своеобразную экстраполяция политики «Ост-Индской Компании» в выдуманное будущее. При этом в русле того же «неофеодализма», возвращение потерянных колоний человечества (в том числе посредством порабощения их населения) тоже входит в обязанности такого представителя Империи.



Планетарный губернатор с ожирением - формообразующим «профессиональным заболеванием».
Изображение размещено в свободном доступе на платформе:
<https://clck.ru/3GHoRG>



Вольный торговец в «скромном» облачении, или сколько же звездных систем на самом деле стоит твой повседневный «шмот»?

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://i.pinimg.com/736x/4e/d1/80/4ed180f897d125b475768cf3ea79cc7a.jpg>

Колониальная политика, завоевания планет с сырьем, непомерно тяжелые налоги (и ореол «имперскости» в придачу) очень напоминают описание империализма, данное в свое время Владимиром Лениным: «во-первых, монополия выросла из концентрации производства на очень высокой степени ее развития» [Ленин, 1952: 213]. Например, адепты Культа Механикус являются практически монополистами на высокотехнологичное производство (а их миры-кузни освобождены от налогов!). Зачастую на той или иной территории Империи действует одна единственная фирма по производству той или иной провизии (или разные аристократические династии пользуются аналогом «франшизы»). Продолжим наши аналогии. По мнению Владимира Ленина, именно «монополии привели к усиленному захвату важнейших источников сырья, особенно для основной, и наиболее

картелированной, промышленности капиталистического общества» [Ленин, 1952: 214].



Чернь, или господа, которые уплатят за все! Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://ru.pinterest.com/pin/66498531981979352/>

Как раз это и отображается в деятельности по освоению новых планет вольными торговцами под собственными протекторатами: происходит торговля планетами вкупе с их важнейшим ресурсом – населением. И если деятельность банков по большей части вообще не освещается разработчиком игры, то колониальная экспансия, подразумевающая

«борьбу за источники сырья, за вывоз капитала, за “сферы влияния” – т. е. сферы выгодных сделок, концессий, монополистических прибылей и пр. – наконец за хозяйственную территорию вообще» [Ленин, 1952: 215],

представлена вполне явно, начиная от завоеваний Императора, заканчивая актуальными 41-ому тысячелетию действиями власть имущих, которые действуют от Его имени.

«И в Меня веруйте»¹³

Рассмотрение же верований Министорума наводят авторов на мысль о том, что и в нашем обществе есть некая Сверхидея о верховенстве человека как некоего существа над остальной природой. При этом традиции и обычаи имеют плюралистичный характер. Вера Империи имеет всего две догмы: «Император = единственный Бог» и «Император жил среди людей». Учитывая то, что сам же Бог-Император себя Богом не считал и не требовал поклонения, то стоит обратить внимание на то, что само это кредо разработал Примарх Лоргар, за что и был наказан своим «отцом». В последующем «блудный сын» перешел на сторону Губительных

¹³ Иоан.: 14: 1.

сил, осуществляя отправление религиозных поклонений уже исключительно в их адрес.



Лоргар-последователь Императора и Лоргар-последователь Хаоса; или ты то, во что ты веруешь! Изображения размещены в свободном доступе на платформе:
<https://clck.ru/3GHpJ4> <https://wh.reactor.cc/post/4074306>

Примечательно, но лишь единицы в рамках описываемой игровой вселенной знают о том, что главный апологет веры в Бога-Императора стал в ряд главных врагов Империи. Спору нет, выглядит это довольно иронично, но, с другой стороны, уж очень напоминает реальную историю зарождения научного этического кодекса после разработки ядерного оружия в XX веке. Уже после его разработки и первого применения власть имущие предприняли все меры, чтобы ввести обывателей по всему миру в состояние сильного страха перед грядущей атомной трагедией, нагнетаемого от десятилетия к десятилетию, однако эти исследователи и разработчики зачастую продолжают иметь статус «почитаемых» и «лучших» людей.



«Крестный» ход каждое воскресенье, или религиозное факельное шествие Министорума. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://lxl.su/xwCQ>

«Итак, будьте мудры, как змии, и просты, как голуби»¹⁴

Таким образом, здесь напрямую задевается вопрос о Кредо Механикус, которое, скорее, является верой в научные достижения прошлого при формальной тотальной профанации оногo. Зачастую люди в рамках той или иной дискуссии требуют критичности, обоснованности и доказательности, преподнося себя в качестве неких «вершин разума», но в случае прямого вопроса о сути научной методологии просто не способны дать вразумительный ответ. В том числе, культ Механикус отвергает тот искусственный интеллект, который способен, по некоторым

¹⁴ Матф.: 10: 16.

оценкам, навредить человечеству, но более простые его формы охотно обожествляются в качестве «Машинного Духа». Это напоминает ситуацию из реального мира, когда проблемы, связанные с искусственным интеллектом, преподносятся людям как однозначно безопасные, хотя, на самом деле, это как раз полностью наоборот. Потребительские массы намеренно «подсаживаются» властями на повсеместное использование таких цифровых средств, с помощью которых появляются новые возможности держать их в страхе. Притом никто не объясняет людям сути различий между искусственным интеллектом и искусственным сознанием, что и является главной точкой преткновения. Нельзя упустить в этом контексте и явную параллель с культом технического трансгуманизма. Адептус Механикус, за редким исключением, отказываются от собственного естественного тела в пользу имплантов, которые заменяют им не только мышцы, кожу, скелет, но и органы восприятия, а также участки мозга. Что явно напоминает процессы, связанные с внедрением в мозг и/или тело человека тех или иных устройств, что не обязательно связано с утратой конечности или иной формой инвалидности.



Член культа Механикус чинит свою искусственную руку. Рядом приведена фотография современного протеза руки. Изображения размещены в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GKcuo>



<https://clck.ru/3GKcvq>

Невозможно не вспомнить в этой связи слова немецкого философа Мартина Хайдеггера:

«мы можем использовать эти приспособления так, как их и нужно использовать, но при этом оставить их в покое как то, что на самом деле не имеет отношения к нашей сущности. Мы можем сказать “да” неизбежному использованию технических средств и одновременно сказать “нет”, поскольку мы запретим им затребовать нас и таким образом извращать, сбивать с толку и опустошать нашу сущность» [Хайдеггер, без даты].

Однако, в случае с культом почитателей машин (показательно, что порой это применимо и к современному человечеству, которое будто бы нарочно подражает его адептам), налицо явная подмена, попытка, насколько это возможно, сдвинуть границу слияния органического с синтетическим: будь то с компьютеризированным или же металлическим телом.

Таким образом, Адептус Механикус представляет собой культ киборгов, почитающих и боготворящих древние (зачастую уже устаревшие и упрощенные) технологии, проповедующих превращение человека в машину или ее подобие. После такого вывода по этому культу, невольно задумываешься о том, насколько мы сегодня «далеки» от того «далекого» будущего рабства людей во владении машин...

«Ибо отец ваш дьявол»¹⁵

Фиксируя результаты нашего исследования, стоит несколько обобщить анализ вселенной «Мира Тьмы». Однажды в ней по некоторым причинам возникли вампиры, которые оказались

¹⁵ Иоан.: 8: 44.

Вампир клана Гангрел в облике морского чудовища, или на что способна прогрессивная вампирская «косметика».

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GKd9q>



наделенными сверхъестественными способностями, черпаемыми ими из своего проклятья и специфики применения крови. Однако общество вампиров по примеру человеческого также неоднородно, а потому после организованного сопротивления людей на пороге индустриальной революции произошло разделение вампиров на так называемые секты. Резюмируя суть их идеологий, заметим, что они сводятся к «капитализму с человеческим лицом» и террористической диктатуре, притом обе системы строятся на насилии [Чернов, 2016: 114].

Это отлично сопоставляется с борьбой различных форм капитализма между собой. Невозможно не припомнить в этой связи слова Ленина:

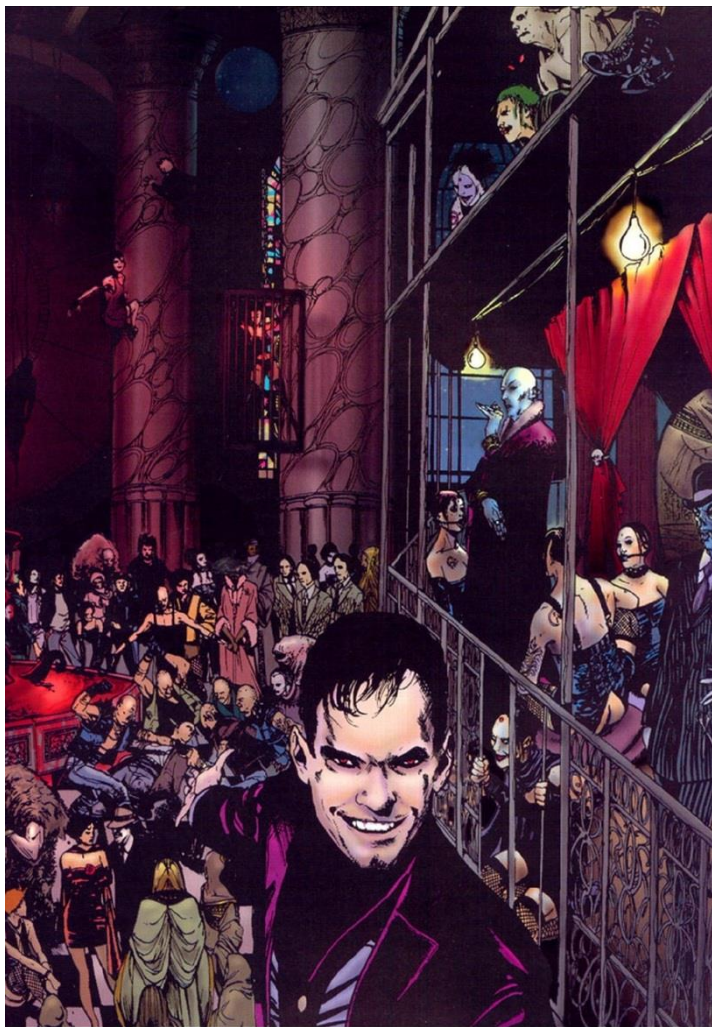
«интересы алчной буржуазии, интересы капитала, готового продать и разорить свою родину в погоне за прибылью, – вот что вызвало эту преступную войну, несущую неисчислимы бедствия рабочему народу» [Ленин, 1967: 173].

Поразительно, но в приведенной нами выше цитате остается только поменять буржуазию на вампиров, капитал – на голод зверя, а прибыль на – витэ – она же кровь человека (которой, собственно, вампир и питается).

При этом обращенный в вампира не просто получает большую власть над смертными. Осознание себя «не человеком», невозможность умереть от старости, вынужденное включение в, казалось бы, потусторонний мир, открывает не только путь к самореализации на новом поприще, к достижению «мечт» и повышению ставок в интригах, но и полную утерю прежних смыслов, а также интереса к существованию.

Некоторые книги правил представлены записями отдельных персонажей из самой вселенной, однако и научные, исторические, религиозные изыскания также прослеживаются. Но что потом? А при всем этом вампир, как проклятое или уже не совсем человеческое существо, встречается один на один с самыми мрачными и злостными страстями, которые подвигают его лишь на различные зверства и излишества.

Игрокам этой вселенной предлагается не только альтернативная борьба на политической арене, не только война между сектами вампиров, но и проживание/переживание внутренней трагедии, которая изнутри съедает все остатки человечности. Чем не готовая картина осмысления и переживания



*Сбор вампиров Шабаша, или
типичная вечеринка современной
молодежи.
Изображение размещено в свободном
доступе на платформе:
<https://goo.su/t4xRLkV>*

бессмыслицы собственной жизни у некоторых представителей человечества в реальной сегодняшней действительности? Обладая возможностью в пару кликов открыть доступ к большому объему информации, побывать во многих местах мира, освоить чуть ли не любую профессию, современный человек вполне может растеряться, потерять нить между смыслом и происходящим, пытаться закрыть в душе «дыру размером в Бога» самыми разными весьма и весьма сомнительными удовольствиями.



Вампир клана Носферату, получившая свойственные этому клану уродства, вспоминает дни своей бытности человеком, или «Свет мой зеркальце скажи...».

*Изображение размещено в свободном доступе на платформе:
<https://goo.su/z72sDxo>*

«Порождения ехиднины»¹⁶

Здесь-то как раз и появляются пути. Если сторонники Камарильи высмеивают веру в Каина и основателей кланов, то Шабаш, наоборот, ее исповедует и жаждет расправы над своими «предками». Однако, зададимся вопросом, если эта секта настолько жестокая, то как она сохраняет хоть какой-то цивилизованный вид? Ранее рассмотренные нами пути становятся возможной альтернативой человечности, поскольку вампир принимает новую парадигму восприятия, которая помогает ему бороться с внутренним зверем либо же проявлять зверства «не

¹⁶ Матф.: 3: 7.

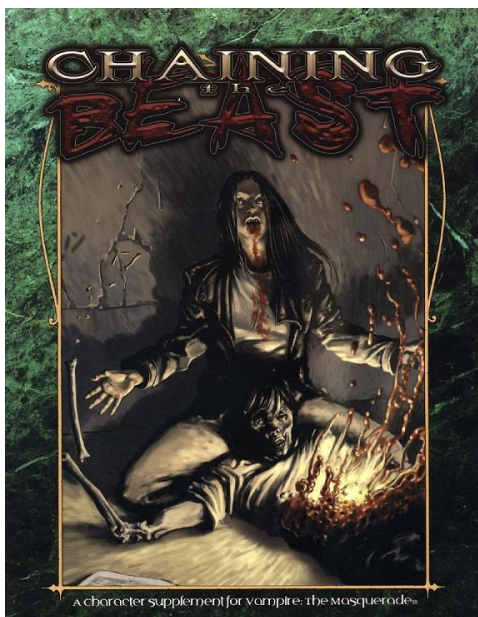
теряя рассудка», то есть направить ее в необходимое русло (зачастую гораздо более интересное для старейшин Шабаша).



Архитектура из тел живых людей за авторством вампиров клана Тзимисци.
Изображение размещено в электронной книге «Clanbook: Tzimisce, Revised ed.» [Lucien Soulban et al., 2001] на странице 26 в свободном доступе на платформе: <https://goo.su/igf5j>

В этом месте нам хотелось бы обратить внимание на явную параллель, связанную с тактикой популяризации альтернативной, нетрадиционной культуры, которая дает новые смыслы в контексте изобилия развлечений и удовольствий. Нельзя не упомянуть идеи Виктора Франкла, отмечавшего, что человек – «это существо, которое всегда может сказать "нет" своим влечениям и которое не должно всегда говорить им "да" и "аминь". Когда он говорит им "да", это происходит всегда лишь путем идентификации с ними» [Франкл, 1990: 107], а указанные выше пути «выбираются» тогда, когда от человечности вампира остается только след. Новые ориентиры

кровососа предлагают ему сжиться со своей проклятой, зверской природой, сказать ей «да» (но иногда категорически ответить «нет»), но не раствориться в ней. Путь – это попытка синергии с внутренним зверем и жаждой крови в буквальном смысле. Не так ли редко многие представители нашего общества составляют для себя совершенно безумное и бесчеловечное личное кредо, чтобы избежать самоосуждения за совершаемое?



Обложка официальной книги правил по вампирским путям (Сковывая Зверя), или «не ты ты девушку бессердечной назвал...». («Chaining the Beast» Gavin Bennett et al., USA, 2003).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://goo.su/8pZcPYe>

«Сим знаком победишь», или к вопросу о символической структуре игровой вселенной

Таким образом, события и тенденции действительности в игровых вселенных традиционно отражаются через символические структуры. Э. Кассирера в связи с этим отмечал, что

«есть еще третье звено, которое можно назвать символической системой. Это новое приобретение целиком преобразовало всю человеческую жизнь. По сравнению с другими животными человек живет не просто в более широкой реальности – он живет как бы в новом измерении реальности» [Кассирер, 1998: 470–471],

А это значит, что мы должны уделить этому феномену особое внимание.

И, действительно, игровой процесс непрерывно погружает в себя человека – «копиями», рисунками, миниатюрами, текстами и прочими предметами, которые являются символами. Порой это заходит так далеко, что игрок теряется в них, ведь соответствующей действительности за ними и вовсе нет, разве что присутствует ее иносказательная и сатирическая трактовка.

Далее Э. Кассирер пишет:

«Человек уже не противостоит реальности непосредственно, он не сталкивается с ней, так сказать, лицом к лицу. Физическая реальность как бы отдалается по мере того, как растет символическая деятельность человека. Вместо того чтобы обратиться к самим вещам, человек постоянно обращен на самого себя. Он настолько погружен в лингвистические формы, художественные образы, мифические символы или религиозные ритуалы, что не может ничего видеть и знать без вмешательства этого искусственного посредника» [Кассирер, 1998: 471].

Однако, в подобном случае, как же возможно обнаружить то, что же именно символизируется?

Оговоримся, что игрок попадает в иное, отличное от реального мира пространство, где происходит символическое обыгрывание тех конфликтов, которые ему интуитивно понятны из опыта его жизни в действительности. То есть человеку представляется эдакое «обновление» видения хорошо известных проблем, порою в очень утрированных, гротескных и мрачных тонах. Знакомство игрока с литературой, не только, собственно, игротехнической, содержащей указания по правилам и условиям игры, но и художественной, описывающей те или иные события и

сюжеты обитателей этих вселенных, значительно приближают человека к пониманию полюбившейся игровой «химеры». Невозможно обойти стороной и фанатское творчество, которое проявляется не только в обсуждениях на различных платформах, оригинальных рисунках и теориях по поводу тех или иных загадок игровых вселенных, но и написание собственных модификаций к цифровым играм. Ко всему этому добавляется кинематограф, литература, изображения, игровые фигурки, имитации предметов быта, оружия, одежды из вселенной и т. д., и игровой мир только разрастается и ширится.

Возвращаясь к социальной действительности и тому, как она преломляется в этой игре, стоит отметить, что в ней, как можно заметить, все намерено исполнено в тонах гротеска, вычурности и «показухи». Действительно, далеко не каждый представитель современной молодежи может осилить труды социальных философов прошлого и настоящего, поймет книги и мысли представителей экзистенциальной или постмодернистской философии. Но вот «осилить» драматизм отступничества примархов и постичь перипетии жизни имперских граждан, растянутые на несколько десятков популярных книг, сможет запросто. Ввиду чего, вполне можно представить литературу, посвященную такого рода играм (как и самое игровое участие в событиях или последствиях этих событий), как некую особую форму усвоения критики современности, ее строя и сонма ее главенствующих «несуразиц», о чем на рубеже XIX–XX веков писал такой политический деятель, как неоднократно цитировавшийся нами В. И. Ленин. Благодаря спонтанно и специфично подобранным

символическим структурам, подобные практики становятся не только гипотетически представимыми, но и действительно реализуемыми.

Таким образом, обычный человек причудливо сплетает свою повседневность с фантазиями игровых миров с тем, чтобы хоть как-то выразить то, что чувствует или о чем думает. Именно так и возникают сетевые фанатские сообщества.

«Ибо, где двое или трое собраны»¹⁷

Пытаясь разбираться в сущности игрового фанатизма и особенностях коммуникации таких сообществ между собой, необходимо обратиться к идеям М. Кастельса. Он справедливо указывал, что возможно,

«нужно сделать следующий аналитический шаг к пониманию новых форм социального взаимодействия в эпоху Интернета: переопределить понятие «сообщество», пересмотреть значимость его культурной составляющей, обратить внимание на поддержку с его стороны для отдельных индивидуумов и семей и перестать увязывать его социальное существование исключительно с материальным базисом» [Кастельс, 2004: 133].

Благодаря подобной интерпретации Интернет-движений как раз и стала возможной квалификация групп поклонников таких и иных компьютерных игр как своеобразных «сообществ».

Ведь интерес ко вселенной проявляется не только в виде клубов по интересам, которые коммуницируют именно в «живом» игровом процессе. Многие знакомы с подобными вселенными благодаря как раз таким сетевым сообществам, которые трактуют те

¹⁷ Матф.: 18: 20.

или иные игровые сюжеты и символы в разных ключах, распространяя свое творчество в Сети. Об этом М. Кастельс пишет следующее:

«сообщают о результатах исследования общественного участия, которые показывают, что пользователи Интернета (при совпадении всех прочих параметров) чаще посещают художественные мероприятия, читают больше книг, чаще ходят в кино» [Кастельс, 2004: 147].

Более того, как было показано ранее, в Сети происходит непрерывный обмен товарами, тематическим творчеством, авторскими сюжетами для ролевых игр, описанием собственных трактовок их сюжетов и прочими продуктами игрового интереса. Все это как раз и составляет специфичную информационную игровую субкультуру. В рамках настоящего исследования нами были частично продемонстрированы ее проявления в виде ссылок на иллюстрации, статьи на соответствующие ресурсы по типу энциклопедий с тематическими статьями, которые составляют и сами фанаты, а не только разработчики игр. Некоторые члены такого сообщества проявляют «героизм», например, покупая и самостоятельно переводя книги правил, собирая материалы на сайтах, предоставляя их другим членам сообществ в бесплатное пользование.

Специфика включенности в такую сетевую среду непременно преобразует цифровую повседневность. О чем М. Кастельс писал так:

«Люди, живущие параллельной жизнью на экране, тем не менее связаны желаниями, страданиями и брэнностью их физических сущностей. Виртуальные сообщества предлагают новый драматический контекст для размышлений о человеческой идентичности в эпоху Интернета» [Кастельс, 2004: 144].

Итак, преобразование в иных символах тех или иных переживаний образует особый дискурс, посвященный именно этой вселенной, направленный на обсуждение ее внутренней истории,

персонажей, книг и переводов, тому или иному художественному творчеству, а также анализу замыслов, достижений и просчетов разработчиков.

Что интересно, М. Кастельс специально акцентировал внимание на игровой специфике коммуникаций подростков в таких Интернет-сообществах, указывая, что ролевые игры и

«конструирование идентичности в качестве основы онлайн-взаимодействия составляют лишь малую долю системы социальных связей, основанную на Интернете, и этот вид практики большей частью концентрируется вокруг тинейджеров. В самом деле, подростки — это люди, пребывающие в процессе открытия своей идентичности, экспериментирования с нею и выяснения того, кем они на самом деле являются или, возможно, станут. Они представляют собой увлекательный объект исследования для понимания того, как происходит формирование личности и экспериментирование с нею» [Кастельс, 2004: 143].

Что лишь подкрепляет авторскую идею о том, что есть тесная взаимосвязь между фанатом, вселенной и сообществом, ей посвященным.

«Не приходило то на сердце человеку»¹⁸

Есть и еще одна интересная деталь, состоящая в том, что разработчики вселенных при создании своих миров вдохновляются теми или иными явлениями нашего мира. С другой стороны, формулировки: «Империиум – самое жестокое государство человечества за всю его историю», «Мир Тьмы – это как наш мир, только хуже» и прочие (в том числе отсылающие к истории конкретных государств и реальным литературным произведениям)

¹⁸ Кор. 1: 2: 9.

высказывания о вселенных (исходящие как от игротехников, так и от фанатов) вызывают серьезные сомнения в том, насколько связь с действительностью крепка.

Рассматривая особенности «химерических эманаций творческого гения» разработчиков, нельзя не упомянуть концепцию симулякров и гиперреального Ж. Бодрийяра, который писал:

«Фактически это уже больше и не реальное, поскольку его больше не обволакивает никакое воображаемое. Это гиперреальное, синтетический продукт излучения комбинаторных моделей в безвоздушном гиперпространстве. В этом переходе в пространство, искривление которого больше не является ни искривлением реального, ни искривлением истины, эра симуляции открывается, таким образом, через ликвидацию всех референтов – хуже того: через искусственное воскрешение их в системах знаков, материале еще более гибком, чем смысл, поскольку он предлагает себя всяческим системам эквивалентности, всяческим бинарным оппозициям, всяческой комбинаторной алгебре. Речь идет уже не об имитации, не о дублировании, даже не о пародии. Речь идет о субституции, подмене реального знаками реального» [Бодрийяр, 2015: 7].

Действительно, при более детальном рассмотрении становится заметно, что все эти отражения скорее соответствуют симулякрам. Игра в вечную войну, жестокую диктатуру, небывалые зверства, кровавую борьбу могущественных существ между собой и иные символические структуры конфликтов в описываемой вселенной как раз и составляют суть того самого гиперреального:

«именно как гиперреальные события, которые уже не имеют конкретного содержания и собственных целей и лишь бесконечно отражаются друг в друге (точно так же, как так называемые исторические события: забастовки, демонстрации, кризисы и т. д.)» [Бодрийяр, 2015: 33–34].

Конечно, все рассмотренные сравнения имеют некоторую условность, ввиду которой большинство фанатов не относятся к

таким параллелям серьезно. Заключается же такая условность в «самостоятельной» жизни этих вселенных. Эта «самостоятельная» жизнь заключается в том, что именно группы разработчиков занимаются продвижением сюжетов в глобальном контексте, а совместно с фанатами – в локальном. В том числе невозможно точно ответить, был ли настолько глубоко вложен творцами в игровой контекст именно этот конкретный смысл или нет. С другой стороны, точно возможно утверждать, что вселенная представляется исключительно симулякрами, либо необходимо признать существование Бога-Императора и сообществ вампиров. Притом представляется возможным рассмотреть то, как изначальные некие отсылки на действительные феномены (например, отсылка на британские частные школы и университеты в виде закрытых образовательных учреждений, воспитывающих элиту общества Империиума, Схол Прогениум) обретают самостоятельную жизнь по отношению к источнику вдохновения (а также по отношению к упомянутым реальным местам, например, городам, планетам, галактикам и т. п.).

Однако, все более углубляясь в понимание игровых симуляций, мы понимаем, что недостаточно знать, что та или иная вселенная непрерывно симулирует те или иные события, общественные отношения и прочие явления, необходимо учитывать и то, что и сами игровые сессии симулируют жизнь в этом универсуме. И, при этом, здесь нет никакого притворства, поскольку этого действительно нет. Но, с другой стороны, подобные коллизии вполне могут подтолкнуть и самих игроков, и исследователей к рефлексии и проведению параллелей.

«Называемый Близнец»¹⁹

При рассмотрении игровых вселенных нельзя не задаться вопросами о том, как вообще такое можно было придумать, как такое смогло стать популярным, каким образом подобные символы и симулякры «оживают»? При изучении такого специфического объекта, стоит прибегнуть к идеям структурализма Ж. Лакана. Он указывал, что в конечном итоге,

«Я всегда оказывается только половиной субъекта – причем той, которую, находя, он одновременно теряет. Понятно теперь, что он за нее держится, стараясь удержать ее во всем, что, будь то в другом или в нем самом, мнится ему ее двойником и принимает сходный с ней облик» [Лакан, 1999: 489].

Благодаря пониманию двойников в природе человека выявляется то, что все эти вселенные предлагают интуитивно понятные альтернативы полей символического и воображаемого. Например, в рамках сессии ролевой игры в «Warhammer 40000» можно встретить техножреца, который будет представлять те или иные возможности взаимодействия с сопутствующим образом его действий и внешнего вида, что составляет символическую структуру для игрока. Вполне очевидно, что любые инновации он встретит агрессивно, считая это оскорблением Бога-Машины, а подарок в виде древней (даже не особо полезной) техники – с большой благодарностью.

Или же, например, в рамках «Мира Тьмы» в городе случайно всплывает новость о том, что некий серийный маньяк-убийца утверждал, что он является вампиром и пьет кровь своих жертв.

¹⁹ Иоан.: 20: 24.

Сообщество Камариллы будет яростно бороться против доверия населения к этой новости, поскольку она нарушает Маскарад, а агенты Шабаша, скорее всего, намеренно подстроили данный инцидент и умышленно навели журналистов на такую «сенсацию». В это же самое время охотники могут «клюнуть» на такую информацию и организовать расследование, нарвавшись на вампиров Камариллы, которые пытаются «замести следы». Все в такой сессии ориентировано на развитое воображение группы игроков и ведущего. Именно игра призывает сплести свое «реальное» с предлагаемой альтернативой.

В процессе взаимодействия игрок «создает» нового двойника – игрового персонажа, который более не ограничен предыдущими рамками, голос Другого на него не действует, теперь этот двойник подвержен голосу «иного» Другого, что диктуется самой игровой вселенной. Это реализуется в понятных и утрированных формах, что и становится для игрока наиболее заманчивым. Игровая вселенная дает человеку возможность именно в ней проявить его нереализованные желания и мечты. Например, принятие роли агента Инквизитора в мире вечной войны с последователями Хаоса, слуги ксеносов и прочих предателей людского рода на перенаселенных мирах Империиума и т. д. Или же игроку представляется возможность «прожить» роль вампира, теряющего нить осмысленного существования, который попал в зависимость от хитрых и злонравных старейшин, столетиями плетущих свои замыслы друг против друга.

При первичном ознакомлении с игровой вселенной и получении опыта игры, некоторые ведущие настоятельно рекомендуют пользователю отыгрывать именно себя. Это вполне важно, так как в таком случае проживается конфликт между Другими как из игровой, так и из действительной вселенных. С получением «игрового стажа» человек все больше научается переключаться между мирами, создавая более адекватного двойника, активно вытесняя в него то, что более соответствует условиям вселенной. Нельзя не отметить и того факта, что полученный игровой опыт не забывается и не пропадает. Некоторые фанаты не только проецируют своих двойников на игровой мир, но и проецируют игровой мир на свое понимание действительности. Узрев некоторые параллели коммуникации вселенных, человек смешивает символическое и воображаемое вселенных. При этом все действие происходит на фоне того, что выбор вселенной уже заранее подразумевает наличие там двойника, который и притягивает будущего фаната. Это может протекать через эстетические образы, сюжеты художественных произведений, игровые интеракции, но только как «увидев себя в зеркале», человек начинает интересоваться и углубляться в игровой мир.

Исходя из мысли Ж. Лакана о том, что

«когда мы обращаем внимание на роль зеркального аппарата в явлениях двойника, служащих проявлением определенных психических

реальностей, порою разнородных, образ, зримый в зеркале, представляется для них порогом видимого мира» [Лакан, 1999: 511],

хорошо видно, что взаимодействие со вселенной, казалось бы, в действительности не проявляющейся, одновременно дает возможность пользователю в игровой форме выйти за границу собственного понимания о себе. Даже в условиях разрыва с объектом вдохновения, человек не только прибегает к игровому, но и привносит из него в обыденное свою рефлексию опыта и новые увлечения. Таким образом, происходит некоторый обмен местами с игровым персонажем, для которого тот самый поклонник становится кем-то запредельным и недоступным. Переработанные игровые символы могут стать частью повседневности фаната, что способствует его идентификации в игровой субкультуре как «своего». Переходы между мирами требуют содержания фаната – то есть его двойников, что определяется созвучностью образов, символов и поднимаемых конфликтов в наборе сюжетов.

Говоря о Лакане, нельзя и не упомянуть позицию Эрика Берна:

«Антропологи хорошо представляют себе всю серьезность слов “играть” и “игра” и знают, к каким последствиям они могут привести. <...> Ну и, конечно, самой жестокой из всех игр является “Война» [Берн, 2022: 95].

Не такие ли сценарии, изложенные Берном, как раз больше всего и привлекают молодежь? Не они ли – те самые «недоступные» двойники (Император с его провалом; вампиры с их проклятием кровопийцы, имперские богачи со сверхприбылями и старейшины на грани утери последних осколков человечности)? С другой стороны, не в игре ли можно по-настоящему трансформировать самого себя и свой сценарий и, таким образом,

в условно безопасной среде разглядеть своего двойника? Но такая трансформация (с лучшим для человека исходом) является чем-то скорее гипотетическим.

Отдельно отметим, что такое воззрение, состоящее в том, что человек уже содержит те или иные желания, образы действий и стоящие за ними состояния, определяет притворство, подмену, своеобразное применение символов игры как масок исключительно в качестве формы, а не в качестве содержания игры. Таким образом, полагание того, что формула, приведенная Виктором Костецким:

«Если человек представляется словами “я – Гамлет”, это не игра, но фраза “я – как бы Гамлет” уже игра. Если человек говорит: “Я женился”, это не игра, но если он говорит: “Я нарочно женился”, то без игрового отношения к браку здесь явно не обошлось <...> Игру как модальность деятельности можно выразить через отрицание закона тождества, на чем в свое время настаивал Г. Гегель, то есть, А не есть А: А как бы А, но не А или А еще А, но уже не А» [Костецкий, 2020: 202] –

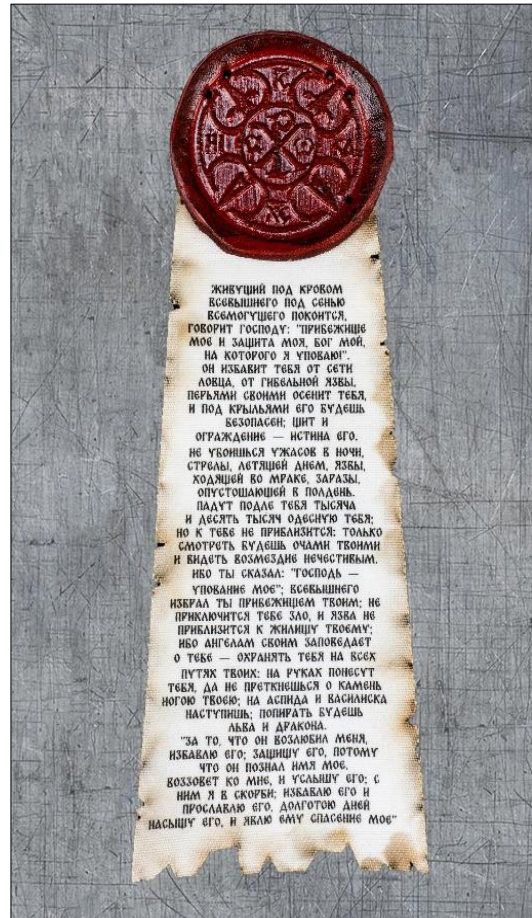
не во всем верно. Получается, если человек только проецирует на свою игровую маску содержание своих собственных желаний, фантазий и сценариев, то, в нашем понимании, это будет игрок, но как бы не он, но все еще он, что снимает отрицание себя в самом себе через игрового не себя, которого в себе содержит, отрицая, что это он. В случае такой «квантовой запутанности» и выявления, по сути, парадокса, следует лучше сменить парадигму рассмотрения объекта исследования, чем дальше продолжать пережевывать всех «неправых» и «некритичных», ведь таким, в случае тупика, можно оказаться и самому.

«И отойдя в сторону, говорили между собой», или обсуждение и дискуссии²⁰

В наши дни рекурсия между игровой, вымышленной интерактивной и действительной вселенными становится все более осязаемой и ощутимой. Например, не так давно, фанаты вселенной «Warhammer 40000» обсуждали освящение так называемых «печатей чистоты» из любимой вселенной для военнослужащих [Достоевский, 2024]. Если же представитель церкви, идя на встречу, «подыгрывал» их увлечениям, то производители, скорее, начали критиковать с указанием на разницу в символах. А истина кроется в древней традиции иудейской религии отмечать «чистое» и «нечистое», которая теперь и вовсе отделилась от оригинала, тогда как пользователи и не помнят его вовсе (по крайней мере, не упоминают).

В настоящее время в кругах поклонников описываемой игры достаточно широко распространено искусство косплея среди фанатов, которые охотно и с превеликим удовольствием «меняются местами» со своими двойниками настолько, что буквально «влезают в их шкуру», попутно радуя не только себя и свои сообщества, но и удивляя сторонних, совершенно не посвященных и случайных наблюдателей. Нельзя не упомянуть, что косплей также проводится и в рекламных целях, поскольку напрямую связан с последующей продажей наиболее удачно получившихся образов всем желающим приобщиться ко вселенной игры и, соответственно, заплатить за это.

²⁰ Деян.: 26: 31.



Изображение «печати чистоты» из вселенной Warhammer 40000 и отечественный аналог в его религиозной интерпретации соответственно.

Изображения размещены в свободном доступе на платформе:
<https://goo.su/mtgWeP9> <https://clck.ru/3GKeER> (ссылка на товар).



Копия копии (в качестве товара), или симулякр-лазган, даже не скрывающий отсутствие оригинала.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:
<https://clck.ru/3GKeTB>



Космодесантник-предатель снова на Terre, или фото одного красивого косплея.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:
https://cdn.shazoo.ru/585799_BfzqyAaоoc_3.jpg



Боевая монахиня и космодесантник в терминаторской броне, или косплеи с учетом канонического роста космодесанта.

<https://clck.ru/3GKesw>



Отряд гвардейцев полка «Корпус Смерти Крига», или ностальгия косплееров по службе в химических войсках. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

https://i.ytimg.com/vi/eiElQ6i_k5Y/maxresdefault.jpg

С другой стороны, благодаря популярности и узнаваемости того или иного образа из игровой вселенной, он может быть примененным и с успехом применяется в качестве выражения той или иной позиции. Например, на одном из мероприятий в сатирических целях была представлена огромная статуя Бога-Императора с лицом Дональда Трампа.



Статуя Трампа (автор Фабрицио Галли), созданная для Карнавала в Виареджо, или заочная «интронизация» вождя!

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://i.dailymail.co.uk/1s/2019/02/19/09/9989624-o-image-a-34-1550568994351.jpg>

Стоит отметить, что такая «недостоверность» передачи образа игрового персонажа, вполне вероятно, может быть специфическим средством общения элит, сценарием коммуникации этих элит с массами, а также достаточно оригинальной и весьма продуктивной политической технологией.

Отдельные неоднозначные впечатления могут возникнуть и при прямом сравнении компонентов игровых вселенных с действительностью. И если в случае с фанатами это более чем ожидаемо, поскольку становится некоторым связующим «тайным» языком (плохо скрываемым или практически не скрываемым «секретом Полишинеля»), то те же самые действия со стороны известных и публичных людей выглядят несколько удивительно.



Фотография соответствующей статьи в газете, гениальность или людомания?

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GKfJ7>

Особо отметим, что такое специфическое социокультурное явление как игровое сообщество, основные занятия которого, по сути, составлять лишь игра и коммуникация «по поводу» этой игры, само подобно игре. При этом то, о чем считают нужным говорить игротехники, активно осмысливается и передается публичному обсуждению. Тогда как все, что остается за этой гранью дополняется фанатскими домыслами, предположениями и различную трактовками. Порой эта разница в понимании игровой вселенной различных разработчиков способна вполне серьезно изменить ощущение пользователя от игровой сессии. Более того, откуда же взяться доработкам игр, если не из законов реальной действительности, так или иначе «адаптированных» к игровой вселенной? Таким образом, получается надстраивание некой игры

по созданию развитой культуры игровой вселенной пользователей вместе с игротехниками, что в свою очередь (осознанно или нет) создает и развивает культуру фанатского сообщества.

Российский исследователь Дмитрий Шинкаренко в этой связи отмечает, что к

«социально-культурным играм относятся игры, моделирующие социальные процессы. <...> Основной целью и задачей культурных игр является формирование культурных моделей поведения, которые содержат в себе элементы биологических и социальных игр, но резко от них отличаются. <...> В этих играх моделируются любые, как реальные, так и виртуальные процессы всевозможных видов и сочетаний между собой» [Шинкаренко, 2010: 53–54].

Следовательно, само по себе творчество в рамках развития игровой вселенной вполне можно воспринимать в качестве игры. Фанат проникается логикой полюбившейся ему химеры, «вкладывается» в нее, отражая действительность языком игровых символов. В то же время происходит обратное встраивание игры в повседневность и дальнейшее развитие череды взаимных проекций действительности на игру и игры на действительность, что существенно размывает грань между обыденным и игровым.

Зачастую это проявляется в юморе фанатов над жизненными ситуациями, а также над самими собой (или людьми со стороны). С другой стороны, В. Шинкаренко провозглашает тождество «Жизнь – это игра, а игра – это жизнь», что оставляет «на задворках» такие формы свободы, как творчество и любовь, с чем невозможно однозначно согласиться. Высказывание этого автора о том, что жизнь «раскрывает и обретает себя в игре, а игра является душой жизни, невидимым механизмом, приводящим в движение инертную материю» [Шинкаренко, 2010: 46], по нашему

мнению, менее радикально, но все еще настораживает. Более того, стоит отметить, что возникает ощущение тождества процесса самоорганизации системы с игрой, что также оставляет большое количество вопросов.

Также исследователями поднимается проблема погружения в игры с помощью виртуальной реальности через создание аватара. Такой феномен именуется «метавселенной» и порой значительно путает умы из-за своей неопределенности [Dwivedi et al., 2022]. В частности, можно ли представить разворачивающийся сюжет любимой игровой вселенной в условно реальном времени как метавселенную? А можно ли рассмотреть творческую свободу в корректировке конца света, предложенную, например, разработчиками «Мира Тьмы», как метавселенную? А обязательна ли именно виртуальная цифровая среда, ведь участники ролевой игры, например, словесного или живого отыгрыша, параллельно разворачивают события игрового и действительного миров? Скорее всего, описанному выше подошло бы определение «паравселенные» или «квазивселенные», а заперение человека в цифровых симуляциях, по скромному авторскому видению, называть метавселенной – слишком «громко».

Игра, помимо всего прочего, становится полем для «реализации» всего того, что человек не всегда может осуществить в действительной жизни: карьерный рост, профессиональный и личный успех, протестные настроения, гротескное насилие, «эфемерный» героизм, хитросплетение заговоров и прочие подобные приключения. Порой игровой опыт подталкивает человека к чтению и общению с другими участниками сообщества.

Притом человек может замкнуться в данном сообществе с преимущественно Интернет-знакомствами, что, скорее всего, вырывает его из нормальной общественной жизни, нежели наоборот. Именно такие основания определяют тесную связь между целевой аудиторией вселенной, ее разработчиком и играми, которые раскрывают этот вымышленный мир.

«И дана мне трость, подобная жезлу, и сказано: встань и измерь»²¹, или некоторые предварительные выводы

Настоящую статью мы посвятили рассмотрению игровых вселенных «Warhammer 40000» и «Мир Тьмы» (как наиболее частных и ярких примеров) в их сравнении с действительностью. Формулируя промежуточные выводы, сведем их к следующим пунктам:

1) игровая вселенная представляется символическими структурами, источниками вдохновения которых являются действительные события и явления;

2) игровая вселенная собирает вокруг себя сетевое сообщество фанатов, которые осуществляют тематические коммуникации, организуя и развивая цифровые формы игровой субкультуры;

3) игровая вселенная рано или поздно все-таки «отрывается» от своего вдохновителя и «прототипа», становясь симулякром, жизнь которого реализуется через различные игры;

4) игровая вселенная не только предлагает замену полей воображения и символов, но и побуждает иного Другого,

²¹ Откр.: 11: 1.

поменяться местами со своим «двойником», а также предоставляет возможности интериоризации игрового опыта;

5) игровая и действительные вселенные рекурсивны друг по отношению к другу за счет рассмотренных переходов и двухстороннего сотворчества и взаимодополнения;

6) подобная рекурсивная связь предполагает большую ответственностью игротехника, вводящего своего игрока в состояние «игрового безумия». В настоящий момент нет точных оснований заявлять о том, что разработчики целенаправленно воспитывают аудиторию в том или ином ключе (если не иметь ввиду строго коммерческий интерес).

С другой стороны, в настоящем исследовании хоть и были очерчены контуры и основные черты сетевого игрового сообщества и сопутствующей субкультуры, но не была полностью раскрыта специфика их существования и взаимодействия. В том числе не были выявлены все закономерности развития игровой вселенной, включающей в себя такое сообщество.

Также не была раскрыта проблема компьютерных игр в деталях, которые, собственно, и транслируют символические структуры вселенных, привлекают через двойников и альтернативные, но интуитивно понятные модели отношений персонажей.

Указанные проблемы являются ближайшими перспективами для наших дальнейших исследований, предполагающих также раскрытие понятия «метавселенной» и ее альтернативных определений в свете различных виртуальных сред путешествия по игровым вселенным.

Литература

- Адептус механикус. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com*. Режим доступа: <https://clck.ru/3GW7nA> (дата обращения: 16.01.2025).
- Березуев, Е. А., & Петров, Г. Л. (2022). К вопросу феномена неофеодализма. *Общество: философия, история, культура*, 5(97), 49–56.
- Берн, Э. (2022). *За пределами игр и сценариев*. Москва: Эксмо.
- Библия (2005). *Азбука веры*. Режим доступа: <https://azbyka.ru/biblia/?r> (дата обращения: 16.01.2025).
- Боги хаоса. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com*. Режим доступа: <https://goo.su/LtBJNX> (дата обращения: 16.01.2025).
- Бодрийяр, Ж. (2015). *Симулякры и симуляции*. Москва: Постум.
- Варп. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com*. Режим доступа: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/%D0%92%D0%B0%D1%80%D0%BF> (дата обращения 16.01.2025).
- Грибоедов, А. С. (1987). *Горе от ума*. Москва: Наука.
- Достоевский, Г. (2024). Эксперт РПЦ объяснил сходство «Печатей чистоты» Warhammer с оберегами в главном храме Вооруженных сил. *RTVI*. Режим доступа: <https://clck.ru/3GWB2v> (дата обращения 16.01.2025).
- Император человечества. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com*. Режим доступа: <https://goo.su/BtJT> (дата обращения: 16.01.2025).
- История вампиров. Мир Тьмы Вики (без даты). *Fandom.com*. Режим доступа: <https://goo.su/EpWuc> (дата обращения: 16.01.2025).
- Каиниты. Мир Тьмы Вики (без даты). *Fandom.com*. Режим доступа: <https://goo.su/Gik1> (дата обращения: 16.01.2025).
- Кассирер, Э. (1998). *Избранное: опыт о человеке*. Москва: Гардарика, Лики Культуры.
- Кастельс, М. (2004). *Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе*. Екатеринбург: У-Фактория.
- Костецкий, В. В. (2020). Анти-Хейзинга: другая философия игры. *Вопросы философии*, 2, 196–204. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2020-2-196-204>
- Лакан, Ж. (1999). *Семинары. Книга 2: «Я» в теории Фрейда и в технике психоанализа (1954/55)*. Москва: Гнозис/Логос.
- Ленин, В. И. (1952). *Империализм, как высшая стадия капитализма*. Москва: Издательство политической литературы.
- Ленин, В. И. (1967). К русскому пролетариату. В книге В. И. Ленин *Полное собрание сочинений*. Т. 8 (стр. 170–174). Москва: Издательство политической литературы.
- Некита, А. Г., & Маленко, С. А. (2022). Визуальные киномифы советской эпохи в идеологическом созидании «нового» человека. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(1), 99–116. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-99-116](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-99-116)

- Пивоваров, Д. В. (2009). Атеизм: понятие и виды. *Вестник экономики, управления и права*, 4, 93-102.
- Рейн-Хаген, М., Браун, С. С., Доуд, Т., Гринберг, Э., Доноу, К. М. Стивенс, Л., Тимбрук, Дж., & Вик, С. и другие (1999). *Vampire: The Masquerade, Revised Ed.* White Wolf Publishing. Режим доступа: https://wod.su/vampire/book/vampire_masquerade (дата обращения: 16.01.2025).
- Секты. Мир Тьмы Вики (без даты). *Fandom.com*. Режим доступа: <https://clck.ru/3GW9tf> (дата обращения: 16.01.2025).
- Семускин, Л. А. (2024). Проблема типологизации игры в игротехнической деятельности: социально-философский анализ. *Общество: философия, история, культура*, 5, 150-156. <https://doi.org/10.24158/fik.2024.5.22>
- Франкл, В. (1990). *Человек в поисках смысла*. Москва: Прогресс.
- Хайдеггер, М. (без даты). *Отрешенность*. Режим доступа: https://lib.ru/HEIDEGGER/gelassen.txt_with-big-pictures.html (дата обращения 16.01.2025).
- Чернов, А. В. (2016). Фашизм и либерализм как родственные идеологии: культурно-исторический аспект. *Вестник Курганского государственного университета*, 1(40), 111-114.
- Шинкаренко, В. Д. (2010). *Смысловая структура социокультурного пространства: Игра, ритуал, магия*. Москва: Книжный дом «Либроком».
- Экклезиархия. Warhammer 40000 Wiki (без даты). *Fandom.com*. Режим доступа: <https://goo.su/a691TL> (дата обращения: 16.01.2025).
- Baugh, B., Bennett, E. J., Bowen, C., Cliffe, K., Fountain, G., Grabowski, G., Heinig, J., Hall, E., Martin, R. S., McCoy, A., Moore, J., Peacock, W., Stolze, G., Stratton, R., & Wieck, S. (1999). *Hunter: The Reckoning*. White Wolf Publishing.
- Bennett, G., Chase, T. & Kiley, J. (eds.) (2003). *Chaining the Beast*. White Wolf Publishing.
- Bridges, B. (1992). *The Hunters Hunted*. Stockholm: White Wolf Publishing.
- HMKids (n. d.). *Official Community VKontakte*. Available at: https://vk.com/wall-41838294_22169 (accessed: 16.01.2025).

Информация об авторах

Еникеева Ирида Ирековна – доктор философских наук, профессор кафедры Международных отношений, истории, востоковедения, Уфимский государственный нефтяной технический университет (Россия, 450064, Республика Башкортостан, г. Уфа, ул. Космонавтов, 1), ORCID: 0000-0003-2116-1375, zekrist@mail.ru

Семускин Лев Александрович – аспирант Башкирского государственного педагогического университета имени М. Акмуллы, (Россия, 450077, Республика Башкортостан, г. Уфа, ул. Октябрьской революции, 3-а), ORCID: 0009-0001-4908-9988, semushkin_la@mail.ru

THE RECURSION OF THE "KINGDOM OF THE GAME" AND THE "KINGDOM OF REALITY", OR THE DIALECTIC OF THE SYMBOLISM OF THE "OTHER" IN GAME UNIVERSES: SOCIO-PHILOSOPHICAL ANALYSIS

Irida Enikeeva, Lev Semushkin

Abstract. This article is devoted to a socio-philosophical study of the problem of the connection of game universes and possible sources of their inspiration in the surrounding social reality. Such fictional worlds, which are the result of many years of collective creativity between game technicians and gamblers, are almost never considered by experts from the philosophical scientific community. For a qualitative understanding of the essence of modern people's fascination with such a hobby, the authors conducted a comparative analysis based on: the peculiarities of understanding symbols in the spirit of Ernst Cassirer, network culture according to Manuel Castells, simulations according to Jean Baudrillard, doubles and the Other according to Jacques Lacan. As a result of the research, one of the forms of recursion between the real and game universes was revealed, which manifests itself in a specific reflection of historical events, in their reinterpretation within symbolic structures, as well as in the playful nature of a person's transition between worlds attractive to him. The authors also consider the features of such a phenomenon as online fan communities that form and promote gaming subcultures. It is determined that the objects of the game world become simulacra, losing their connection with the primary source of inspiration, becoming materialized in fan creativity and products for representatives of the gaming subculture. The responsibility of the game technician for influencing the user audience through the game in terms of changing its cultural preferences, strategies and behavior is emphasized.

Keywords: comparative analysis, game universes, World of Darkness, Warhammer 40,000, recursion, online gaming community, double in the game, the Other in the game, online gaming subculture.

References

- Baudrillard, J. (2015). *Simulacra and simulations*. Moscow: Postum Publ. (In Russian).
- Baugh, B., Bennett, E. J., Bowen, C., Cliffe, K., Fountain, G., Grabowski, G., Heinig, J., Hall, E., Martin, R. S., McCoy, A., Moore, J., Peacock, W., Stolze, G., Stratton, R., & Wieck, S. (1999). *Hunter: The Reckoning*. White Wolf Publishing.
- Bennett, G., Chase, T. & Kiley, J. (eds.) (2003). *Chaining the Beast*. White Wolf Publishing.
- Berezuev, E. A., & Petrov, G. L. (2022). On the issue of the phenomenon of neo-feudalism. *Society: Philosophy, History, Culture*, 5 (97), 49-56. (In Russian).
- Bern, E. (2022). *Beyond games and scenarios*. Moscow: Eksmo Publ. (In Russian).
- Bridges, B. (1992). *The Hunters Hunted*. Stockholm: White Wolf Publishing.
- Cainites. Wiki's World of Darkness (n.d.). *Fandom.com*. Available at: <https://goo.su/Gik1> (accessed: 16.01.2025). (In Russian).

- Castells, M. (2004). *Galaxy Internet: Reflections on the Internet, Business and Society*. Yekaterinburg: U-Factoria Publ. (In Russian).
- Chernov, A. V. (2016). Fascism and liberalism as related ideologies: cultural and historical aspect. *Bulletin of Kurgan State University*, 1(40), 111-114. (In Russian).
- Dostoevsky, G. (2024). An expert of the Russian Orthodox Church explained the similarity of the "Seals of Purity" of Warhammer with the amulets in the main temple of the Armed Forces. *RTVI*. Available at: <https://clck.ru/3GWB2v> (accessed: 16.01.2025). (In Russian).
- Frankl, V. (1990). *A man in search of meaning*. Moscow: Progress Publ. (In Russian).
- Griboyedov, A. S. (1987). *Woe from wit*. Moscow: Nauka Publ. (In Russian).
- Heidegger, M. (n.d.). *Detachment*. Available at: https://lib.ru/HEIDEGGER/gelassen.txt_with-big-pictures.html (accessed: 16.01.2025). (In Russian).
- HMKids (n. d.). *Official Community Vkontakte*. Available at: https://vk.com/wall-41838294_22169 (accessed: 16.01.2025).
- Kassirer, E. (1998). *Favorites: an experience about a person*. Moscow: Gardarika, Faces of Culture Publ. (In Russian).
- Kostetsky, V. V. (2020). Anti-Hazing: a different philosophy of the game. *Questions of Philosophy*, 2, 196-204. (In Russian). <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2020-2-196-204>
- Lacan, J. (1999). *Seminars. Book 2: The "I" in Freud's Theory and in the Technique of psychoanalysis (1954/55)*. Moscow: Gnosis/Logos Publ. (In Russian).
- Lenin, V. I. (1952). *Imperialism as the highest stage of capitalism*. Moscow: Publishing House of Political Literature. (In Russian).
- Lenin, V. I. (1967). To the Russian proletariat. In V. I. Lenin *The Complete works* (Vol. 8, pp. 170-174). Moscow: Publishing House of Political Literature. (In Russian).
- Nekita, A. G., & Malenko, S. A. (2022). Visual films of the post-Soviet era in the ideological creation of the "new" man. *Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1(1), 99-116. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1\(1\)-99-116](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2022-1(1)-99-116)
- Pivovarov, D. V. (2009). Atheism: concept and types. *Bulletin of Economics, Management and Law*, 4, 93-102. (In Russian).
- Rein-Hagen, M., Brown, S. S., Dowd, T., Greenberg, E., Donough, K. M. Stevens, L., Timbrook, J., & Wick, S. and others (1999). *Vampire: The Masquerade, Revised Ed.* White Wolf Publishing. Available at: https://wod.su/vampire/book/vampire_masquerade (accessed: 16.01.2025). (In Russian).
- Sects. Wiki's World of Darkness (n.d.). *Fandom.com*. Available at: <https://clck.ru/3GW9tf> (accessed: 01.02.2025). (In Russian).
- Semushkin, L. A. (2024). The problem of game typologization in game engineering: a socio-philosophical analysis. *Society: Philosophy, History, Culture*, 5, 150-156. (In Russian). <https://doi.org/10.24158/fik.2024.5.22>

- Shinkarenko, V. D. (2010). *The semantic structure of the socio-cultural space: The game, the ritual, the magic*. Moscow: Librocom Book House Publ. (In Russian).
- The Adeptus Mechanicus. Warhammer 40,000 Wiki (n.d.). *Fandom.com*. Available at: <https://clck.ru/3GW7nA> (accessed: 01.02.2025). (In Russian).
- The Bible (2005). *The ABC of faith*. Available at: <https://azbyka.ru/biblia/?r> (accessed: 16.01.2025). (In Russian).
- The Ecclesiarchy. Warhammer 40,000 Wiki (n.d.). *Fandom.com*. Available at: <https://goo.su/a691TL> (accessed: 16.01.2025). (In Russian).
- The Emperor of mankind. Warhammer 40,000 Wiki (n.d.). *Fandom.com*. Available at: <https://goo.su/BtJT> (accessed: 01.02.2025). (In Russian).
- The gods of chaos. Warhammer 40,000 Wiki (n.d.). *Fandom.com*. Available at: <https://goo.su/LtBJNX> (accessed: 01.02.2025). (In Russian).
- The Vampire Story. Wiki's World of Darkness (n.d.). *Fandom.com*. Available at: <https://goo.su/EpWuc> (accessed: 01.02.2025). (In Russian).
- The Warp. Warhammer 40,000 Wiki (n.d.). *Fandom.com*. Available at: <https://warhammer40k.fandom.com/ru/wiki/%D0%92%D0%B0%D1%80%D0%BF> (accessed: 16.01.2025). (In Russian).

Author's information

Enikeeva Irida Irekovna – Doctor of Philosophy, Professor of the Department of International Relations, History, Oriental Studies, Ufa State Oil Technical University (1, Kosmonavtov str., Ufa, 450064, Russia), ORCID: 0000-0003-2116-1375, zekrist@mail.ru

Semushkin Lev Aleksandrovich – PhD student, Bashkir State Pedagogical University named after M. Akmulla (3-a, Oktyabr'skoj revolyucii str., Ufa, 450077, Russia), ORCID: 0009-0001-4908-9988, semushkin_la@mail.ru

For citation:

Enikeeva, I. I., & Semushkin, L. A. (2025). The recursion of the "Kingdom of the Game" and the "Kingdom of Reality", or the dialectic of the symbolism of the "Other" in game universes: socio-philosophical analysis. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1(10), 207-278. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-207-278](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-207-278)

УДК 316.772.5

5.7.7. Социальная и политическая философия

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-279-308](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-279-308)

УНИЖЕНИЕ ИЛИ РАЗВЛЕЧЕНИЕ? ТРЭШ-СТРИМЫ КАК ГРЕХОВНОЕ НАСЛАЖДЕНИЕ «НИЖНЕГО ИНТЕРНЕТА»



Вадим Лапатин,
Ленинградский
государственный
университет
им. А. С. Пушкина
(Санкт-Петербург,
Россия)

Vadim Lapatin,
Pushkin Leningrad State
University
(Saint Petersburg, Russia)

ORCID: 0009-0004-0776-4385
e-mail:
lapatin.vadim@gmail.com

Для цитирования статьи:

Лапатин, В. А. (2025). Унижение или развлечение? Трэш-стримы как греховное наслаждение «нижнего Интернета». *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 1(10), 279-308. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-279-308](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-279-308)

Аннотация. Статья посвящена феномену трэш-стриминга в русскоязычном сегменте Интернета, который также имеет самоназвание «нижний Интернет». Анализируется современная российская законодательная практика в отношении трэш-стримов, а также подходы к определению изучаемого явления в отечественной научной литературе. Автор фокусируется на проблематике привлекательности трэш-стримов для пользователей русскоязычного Интернета. В статье выделяются несколько мотивов зрительской аудитории. Во-первых, привлекательность трэш-

стримов объясняется большим по сравнению с телевизионными реалити-шоу эффектом достоверности – зритель может в прямом эфире наблюдать за «реальной жизнью» героев. Во-вторых, аудитория уже во время онлайн-трансляции получает возможность канализировать накопившиеся в повседневном опыте подавленные агрессивные импульсы. В-третьих, трэш-стримы позволяют выйти за рамки повседневных ограничений и воплощать фантазии, которые в обычной жизни не поддаются реализации. Наконец, взаимодействуя за счет донатов с участниками трэш-стримов и заказывая им те или иные челленджи, анонимная аудитория видоизменяет и формирует контент – важнейшее символическое благо современной цифровой эпохи. Тем самым, зрители трэш-стримов получают перверсивное ощущение себя в качестве творцов выходящего за грань дозволенного контента.

Ключевые слова: трэш-стримы, реалити-шоу, медианасилие, донаты, челленджи, «нижний Интернет», Рунет, игровое пространство, контент, цифровая эпоха.

Вместо введения: о трэш-стримах и особенностях их законодательного регулирования

Летом 2024 года был принят Федеральный закон от 08.08.2024 № 216-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон “Об информации, информационных технологиях и о защите информации” и отдельные законодательные акты Российской Федерации». В средствах массовой информации этот закон, однако, фигурировал не под своим официальным названием, а скрывался под более доступной для широкой аудитории формулировкой – «закон о запрете трэш-стримов».

В России трэш-стримы стали заметным социальным феноменом приблизительно в 2020 году, еще в период карантина COVID-19, хотя специфической прослойке «ценителей» они были известны и раньше. Суть явления состоит в том, что на стриминговых платформах запускается онлайн-трансляция (стрим), в ходе которой устанавливается особого рода

взаимодействие между участниками стрима и его зрительской аудиторией. Взаимодействие это заключается в возможности зрителей писать сообщения в чат, а также совершать денежные пожертвования (донаты) по ходу трансляции. Как правило, в донатах, которые сопровождаются озвучиваемым роботом текстовым сообщением, содержатся заявки на совершение участниками стрима определенных действий (челленджей). Преимущественно эти действия носят унижительный, а в некоторых случаях и насильственный по отношению к «персонажам» (именно это слово нередко используется для обозначения участников и гостей онлайн-трансляции, причем ими же самими, чем подчеркивается частично «театральная», игровая направленность действия) трэш-стримов характер: разбить яйцо об голову, облить ведром холодной воды, съесть какую-либо отвратительную пищу, нанести татуировку с никнеймом человека, отправляющего донат (донатера), или унижительной надписью и прочее. Прайс на подобные челленджи оглашается во время трансляции. Также стоит отметить, что едва ли не в большинстве случаев участники трэш-стримов соглашаются на унижения добровольно, в основном ради получения части денег с донатов.

Происходящее вызывает справедливое возмущение общественности. Действительно, трэш-стримы очень далеки от гуманных идеалов: онлайн-трансляции нарушают моральные, а порой и правовые нормы, а также провоцируют публичные проявления не лучших сторон человеческой природы как в участниках, так и в зрителях. Не раз трэш-стриминг приводил к серьезному физическому и моральному вреду их участников, а в

некоторых случаях, вызывавших особенный общественный резонанс, и к летальным исходам.

Трэш: от «Токсичного мстителя» к токсичному интернет-контенту

Собственно, асоциальность изучаемого явления фиксируется уже в самом этом термине. Понятие «трэш-стрим» происходит от двух английских слов: *trash* – «отбросы», «мусор» и *stream* – «онлайн-трансляция». Отметим также, что еще задолго до всяких стримов термин «трэш» активно применялся к некоторым направлениям в искусстве (например, к кино), произведения которого отличаются нарочитой вульгарностью и эстетизацией безобразного. Лучшей иллюстрацией тому служат фильмы в жанре «трэш» с характерными названиями: «Оргия живых мертвецов» (1973), «Нападение помидоров-убийц» (1978), «Токсичный мститель» (1984) (ил. 1), «Нацисты-серфингисты должны умереть» (1987), «Дикарка-нимфоманка в аду у динозавров» (1990), «Тромео и Джульетта» (1996). Почти все эти фильмы были произведены студией Troma Entertainment – непревзойденными мастерами жанра. Так что в некотором смысле слово «трэш-стрим» не столько оценивает его участников и аудиторию как мусор и отбросов, сколько действительно может считаться описательным термином. Примечательно, что и сами трэш-стримеры, и близкие к этому сегменту Интернета деятели осознают свою деятельность как своего рода «низкий жанр», используя для ее описания еще один термин – «нижний Интернет». «Нижний Интернет» включает в себя не только трэш-стримы, однако последние – наиболее приметная

их часть. Для удобства в этом тексте эти понятия будут использоваться как взаимозаменяемые.



Ил. 1. Кадр из к/ф «Токсичный мститель» (реж. Л. Кауфман, М. Хери, 1984). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://www.ifccenter.com/films/the-toxic-avenger/>

Понятием «трэш-стрим» активно оперируют и журналисты, и законодатели, и публика, однако описать это явление оказывается гораздо проще, чем дать ему точное определение. К примеру, в упомянутом нами выше Федеральном законе даже не используется этот термин, хотя из его прочтения можно понять, как государство понимает сам феномен: «информация, оскорбляющая человеческое достоинство и общественную нравственность, выражающая явное неуважение к обществу, содержащая изображение действий с признаками противоправных, в том числе насильственных, и распространяемая из хулиганских, корыстных или иных низменных побуждений» [Федеральный закон, 2024]. Словом, определение в Федеральном законе дано такое, что, если

не знать контекста, будет решительно непонятно, что речь идет именно о трэш-стримах.

В научной литературе, однако, можно найти и другие дефиниции трэш-стримов. Так за последние годы вышло несколько десятков научных статей на эту тему. Большинство из них относятся к области юриспруденции, в то время как культурологов, антропологов, специалистов в области медиакоммуникации трэш-стримы интересуют слабо, по-видимому, из-за малопочтенности этого жанра. В научных статьях по юриспруденции авторы в основном пытаются за законодателей дать более четкое определение этому явлению, а также делятся соображениями по части регуляции контента на стримах и правоприменительной практике [Попов & Алтухов, 2021; Рахманова и др., 2023; Абрамян, 2024; Вохминова, 2024; Косых, 2024]. Также обращает на себя внимание то, что значительная часть этих исследований написана студентами и аспирантами. Вероятнее всего, это объясняется тем, что молодая аудитория гораздо больше погружена в подобный контекст, а также тем, что эта тематика может выглядеть более токсичной и не достойной изучения в глазах уже состоявшихся исследователей.

Приведем несколько определений, которые можно найти в актуальной отечественной научной литературе. Ш. Р. Гадельшин, Э. Р. Сафин и Р. И. Тазетдинов определяют трэш-стрим как

«вид прямого эфира, ведущий которого совершает над собой или гостями опасные для здоровья, унижительные и тому подобные действия, обычно с целью получения денежного вознаграждения со стороны зрителей» [Гадельшин и др., 2023: 191].

А. А. Маланьин и Д. Е. Савельева сообщают, что трэш-стриминг

«следует рассматривать в качестве отдельной формы прямых трансляций на онлайн-платформах, в ходе которых организаторы стримов, выполняя различные задания и получая за это “донаты”, совершают различные насильственные действия над лицами, добровольно участвующими в них» [Маланьин & Савельева, 2024: 1874–1875].

В свою очередь, С. В. Каипбекова указывает, что в Федеральном законе нет удовлетворительного определения трэш-стриминга и предлагает задуматься над его более точной формулировкой [Каипбекова, 2024].

Постановка проблемы: что заставляет обычных людей потреблять жестокий контент трэш-стримов

Настоящий текст, однако, будет сфокусирован на несколько иной проблематике. Его задачей не будет определение – ни юридическое, ни культурологическое – трэш-стримов, поскольку представленного выше описания вполне достаточно для понимания существа дела. Научная новизна этого текста связана с тем, что в нем будет исследоваться зрительская мотивация аудитории трэш-стримов: что же заставляет этих людей потреблять столь низкопробный и жестокий контент. В выходивших за последние годы научных работах эта тема затрагивалась мало. Лишь в одной статье [Берестовой & Цветков, 2024] нам удалось обнаружить попытку проникнуть в мотивацию вовлеченных в трэш-стриминговые трансляции людей, однако рассуждение на эту тему занимает всего лишь небольшой абзац в тексте и, увы, не получает достаточного развития. Кроме того, нередко при рассмотрении

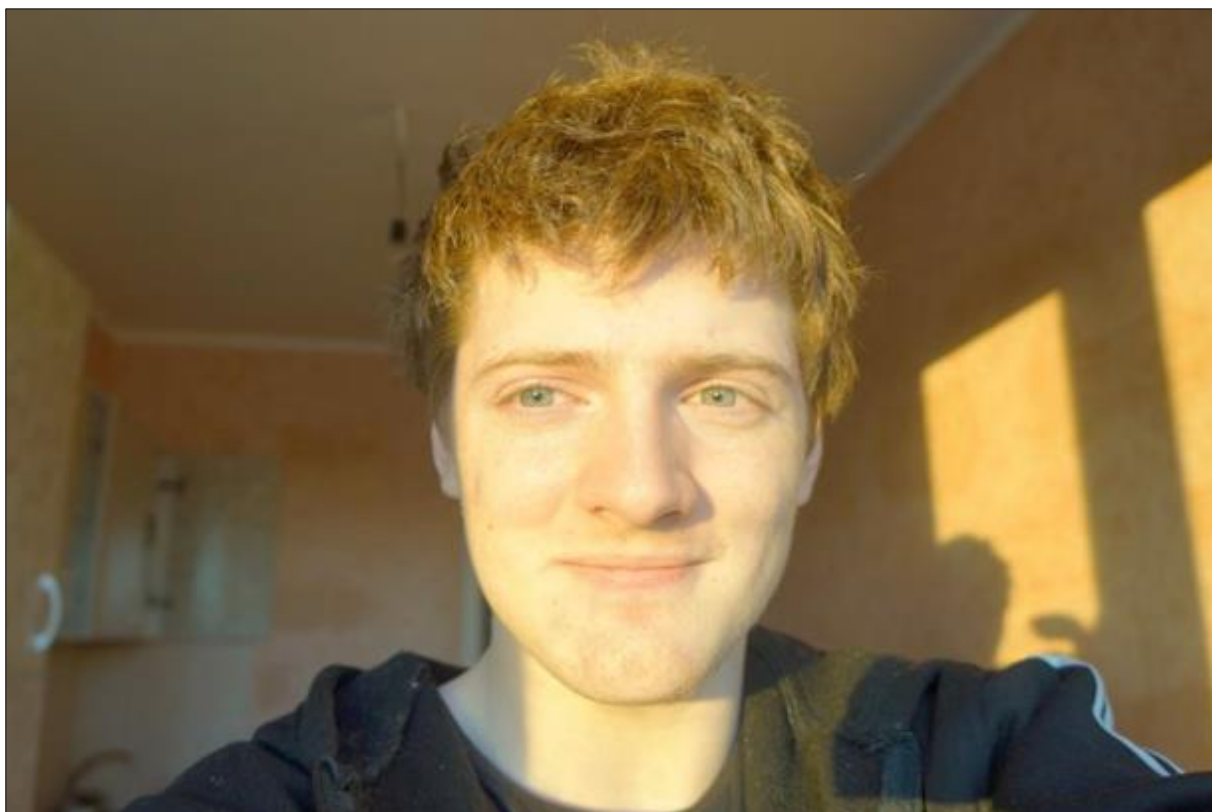
этой темы авторы проявляют оценочность, чего хотелось бы избежать в этой работе. Базовая предпосылка настоящего исследования заключается как раз в том, что, несмотря на порой асоциальный характер трэш-стримов, ни их участники, ни их аудитория не являются маргиналами, а выступают вполне ординарными людьми. Тем интереснее безоценочно изучать их мотивацию к потреблению настолько спорного контента.

Кто есть кто в «нижнем Интернете»

Статья об отечественном трэш-стриминге в 2025 году – это рассказ о практически ушедшей натуре. И причина тому – вовсе не законодательные запреты. В настоящий момент жанр переживает упадок, по-видимому, окончательный. Стримы подточили психическое и физическое здоровье многих трэш-стримеров. Значительная часть сидит (сидела) в тюрьме (*Станислав «Reeflay/Панини» Решетняк, Shkilla Team, Евгений «Маэстро Рыба» Дмитерко, Игорь «Репейник» Малихов, Владимир «Почта» Самоволькин*) или находится под следствием (*Аслан «Чурбан Абдулов», Миша «Катарсис»*), чему прямо или косвенно способствовал производимый ими трэш-контент в Интернете. Иных участников уже нет в живых. Тем не менее стоит коротко представить некоторых ведущих «представителей жанра».

Кирилл «VJLink» Зырянов (ил. 2) пришел в трэш-стриминг из видеообзоров на компьютерные игры и игровых стримов, или так называемых «летсплеев». Пик популярности жанра в Рунете пришелся на первую половину – середину 2010-х годов; тогда же VJLink проводил свои первые стримы. Приблизительно с 2015 года

его контент все больше стал смещаться в сторону трэша. В 2015–2017 годы VJLink провел несколько так называемых «Топ Хат». Кирилл и несколько его друзей-блогеров обычно арендовали на несколько дней загородный дом и запускали оттуда трансляцию со всеми атрибутами трэш-стриминга.



Ил. 2. Кирилл “VJLink” Зырянов. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:
<https://100biografiy.ru/blogery/strim/vjlink>

На Топ Хатах, по существу, началась «трэш-карьера» Владислава Урбана, более известного под своим сетевым псевдонимом – *Влад Савельев* (ил. 3). До трэш-стримов он был видеоблогером (по его признанию, «самым откровенным видеоблогером»), который рассказывал о своей жизни,

автомобилях, а также производил обзоры («обжоры», как он сам их называл) еды. Уже на этом этапе содержались предпосылки



Ил. 3. Владислав «Влад Савельев» Урбан. Скриншот онлайн-трансляции. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://i.ytimg.com/vi/5JZnR5bCwa8/maxresdefault.jpg>

будущего сползания Влада Савельева к трэш-контенту. Так, например, некоторые его рассказы о сексуальных предпочтениях действительно были избыточно откровенными и приводили к тому, что аудитория придумывала ему обидные прозвища и троллила, что всегда воспринималось им болезненно и провоцировало, тем самым, еще больший вал троллинга. Избыточный вес, обидчивость и интеллектуальная простота Влада Савельева делали его идеальным объектом насмешек на Топ Хатах. Впоследствии на своих соло-стримах он вполне добровольно производил трэш-контент за донаты: обмазывал лицо сгущенным молоком; брился с помощью майонеза; чистил зубы шампунем; выливал на голову колу; переодевался в женщину; хрюкал и визжал, изображая свинью. С 2018 года Влад Савельев жил в Салониках и вел оттуда

трэш-стримы. Однако хейтеры вычислили его место пребывания и от его имени стали распространять ложную информацию о терактах. Это привело к тому, что греческие власти выдворили гражданина РФ В. Урбана из страны в 2023 году. С тех пор трэш-стримерская карьера Влада Савельева находится на паузе.

Родившийся в Республике Беларусь Андрей “Mellstroy” Бурим, как и VJLink, начинал в 2016 году на YouTube как летсплеер, однако уже в следующем году перешел к трэш-стримингу. Всероссийскую известность Mellstroy приобрел в 2020 году, когда на одном из стримов начал душить и бить лицом о стол Instagram-модель (компания Meta – владелец Instagram – признана в России экстремистской и запрещена) Алену Ефремову (ил. 4). Такая деятельность ожидаемо привела стримера к заведению в отношении него уголовных дел сразу в нескольких странах. Сейчас Mellstroy находится в Турции, зарабатывает рекламой онлайн-казино и по-прежнему проводит стримы.



Ил. 4. Андрей “Mellstroy” Бурим избивает Алену Ефремову на стриме. Скриншот онлайн-трансляции. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GgGXw>

Андрей «Гобзавр» Яшин из Челябинска начал стримить в 2014 году. Пик его популярности пришелся на 2017–2019 годы, когда его стримы уже могли быть отнесены к жанру «трэш». Гобзавр – по-своему исключительный представитель этого жанра, поскольку он вел трансляции вместе со своей матерью Людмилой «Людмуриком» Яшиной. Особую пикантность этим стримам придавали вовсе не челленджи (вполне стандартные для трэш-стримов: за донат выпить спиртное, разбить яйцо об голову, разорвать одежду, поставить ногу на голову и т. д.), а инцестуозная природа отношений между стримерами.

Разумеется, мы не имеем в виду, что между Гобзавром и Людмуриком когда-либо существовали сексуальные отношения (хотя на декабрьском стриме 2017 года донатерам удалось вначале напоить челябинских стримеров, а затем уговорить их на долгий поцелуй взапас), однако Эдипова проблематика становится очевидной зрителю с первого взгляда: взрослый мужчина за 30 живет в одной квартире с матерью, не может от нее сепарироваться и завести полноценные отношения с другой женщиной, говорит на стриме детским голосом, ведет себя, как ребенок, вне стримов, проводя все свободное время за видеоиграми.

Стримы Гобзавра и Людмурика в свою «золотую эру» были интересны именно тем, что инцестуозная подоплека делала их контент наиболее приближенным к реальной жизни. Реальность прорывалась в трансляции драматическим образом: несколько раз Гобзавр, будучи не в силах, во-первых, выдерживать

истеричную мать, а во-вторых, не в силах освободиться от ее символической власти, не справлялся с гневом и переходил к физическому насилию. Самый серьезный эпизод произошел 30 ноября 2019 года, когда Гобзавр начал избивать Людмурику бутылкой из-под шампанского (ил. 5). Поскольку зрителям был известен челябинский адрес квартиры Яшиных, откуда запускались стримы, стримеры часто сталкивались с нездоровым вниманием хейтеров в свой адрес: Гобзавру и Людмиле неоднократно обрезали Интернет-кабели, обливали краской входную дверь, заливали монтажной пеной замок и т. п. По состоянию на 2025 год Андрей Яшин по-прежнему живет в Челябинске, однако больше не стримит, а его мать переехала в Санкт-Петербург к мужчине своего возраста.



Ил. 5. Андрей «Гобзавр» Яшин со своей матерью Людмилой «Людмуриком» Яшиной на стриме 30 ноября 2019 года. Скриншот онлайн-трансляции. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: https://100tv.eu/wp-content/uploads/2019/12/1575204904_maxresdefault.jpg

Полностью любительский стрим-проект *Tupa Splash*, основателем которого является Влад «Демон» Пекониди из Ярославля, можно считать целой вселенной трэш-стриминга в том смысле, в каком мы говорим о вселенных Marvel и DC, поскольку в его рамках зародилось несколько трэш-стримерских арок: Валентина «Депутата» Ганичева, Владимира «Почты» Самоволькина, Артема «Императрицы» Зверева, Аслана «Чурбана Абдулова». Эти и некоторые другие лица, изначально бывшие гостями стримов *Tupa Splash*, впоследствии либо сами стали стримерами, либо приобрели обширную трэш-стримерскую биографию.

Сам Демон так же, как и многие трэш-стримеры, начинал с игровых стримов, однако с 2017 года стал вести онлайн-трансляции, на которые приглашал своих друзей и вел с ними беседы. Поворотным моментом для *Tupa Splash* стало появление Валентина «Депутата» Ганичева. Этот человек в контексте трэш-стримов заслуживает отдельной статьи. Поскольку рассказ о его биографии выходит за предметные рамки исследования, отсылаем читателя к материалу И. Щербаковой [Щербакова, 2020].

Материал затрагивает биографию Депутата до лета 2020 года, и по большому счету этой информации достаточно, поскольку после этого, по мере непомерного роста эго Депутата, как контентмейкер он представлял все меньший интерес, и на начало 2025 года его трэш-стримерская карьера окончена. Стримы Демона и Депутата 2018–2019 годов, проходившие в ярославской квартире Валентина, были лучшими в истории *Tupa Splash* и представляли собой своего рода квинтэссенцию

российского трэш-стриминга (ил. 6). Составить впечатление об их содержании и «драматургии» можно по нарезкам YouTube. После того как Депутат покинул Tupa Splash в июле 2019 года, Демон не перестал стримить до сегодняшнего дня, однако ему так и не удалось открыть равного по значимости персонажа, а его стримы никогда не достигали уровня 2018–2019 годов.



Ил. 6. Влад «Демон» Пекониди. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3JVhUJ>

Это далеко не все трэш-стримеры, о которых можно было бы рассказать, но самые яркие. Остается добавить, что на текущий момент этот жанр переживает окончательное разложение. Стримы Миши «Катарсиса» 2022–2023 годов сопровождались не просто жестокими челленджами, а откровенным садизмом и сексуализированным насилием над воспитанником детского дома Владимиром «Басковым» Спириным. Сейчас Катарсис находится под следствием по статье об истязаниях, а Басков претерпел с

момента появления в 2021 году на стримах Shkilla Team ужасающую физическую и духовную трансформацию. И в целом, на фоне описанных в этом разделе персон наиболее популярные сегодня трэш-стримеры (Дмитрия «Тети Мрази» Горликова, Don_gryazi и пр.) выглядят чем-то, что вообще не имеет никакой градации, поскольку нет такого «низа», который мог бы вместить в себя эту версию «нижнего Интернета».

Реалити-шоу: гиперсимуляция «реальной жизни»

Вернемся, однако, к предмету исследования. В упоминавшейся нами ранее научной статье А. Н. Берестовой и П. В. Цветков пишут: «Гарантия реальности и невозможность предсказать концовку при осознании возможности повлиять на нее – вот черты, привлекающие зрителей к трэш-стримам» [Берестовой & Цветков, 2024: 291]. Авторы полагают, что главными факторами субъективной привлекательности трэш-контента в онлайн-трансляциях выступают именно эффект реалити-шоу и возможность управлять им. При несомненной справедливости этих соображений все же представляется, что они нуждаются в уточнениях и доработке.

Можно согласиться с тем, что трэш-стримы привлекательны благодаря тому, что создают эффект достоверности – зритель имеет возможность наблюдать за «реальной жизнью» других людей «по ту сторону» монитора, что вполне можно сравнить с практикой реалити-шоу. В отличие от других телевизионных передач, реалити-шоу формально не имеют сценария, а их участники – обычные люди, которые ведут себя так же, как в обычной жизни. В

большинстве случаев, когда телевизионный контент носит неигровой характер, зрители видят на экране знаменитостей, которые в сознании аудитории «не такие, как все», и словно бы обладают некоторой «маной». При просмотре же реалити-шоу у аудитории появляется возможность идентифицировать себя с похожими на себя людьми, благодаря чему она больше вовлекается в действие. На субъективном уровне устанавливаются парасоциальные связи: все выглядит так, будто вы хорошо знаете этих людей и сопереживаете их проблемам.

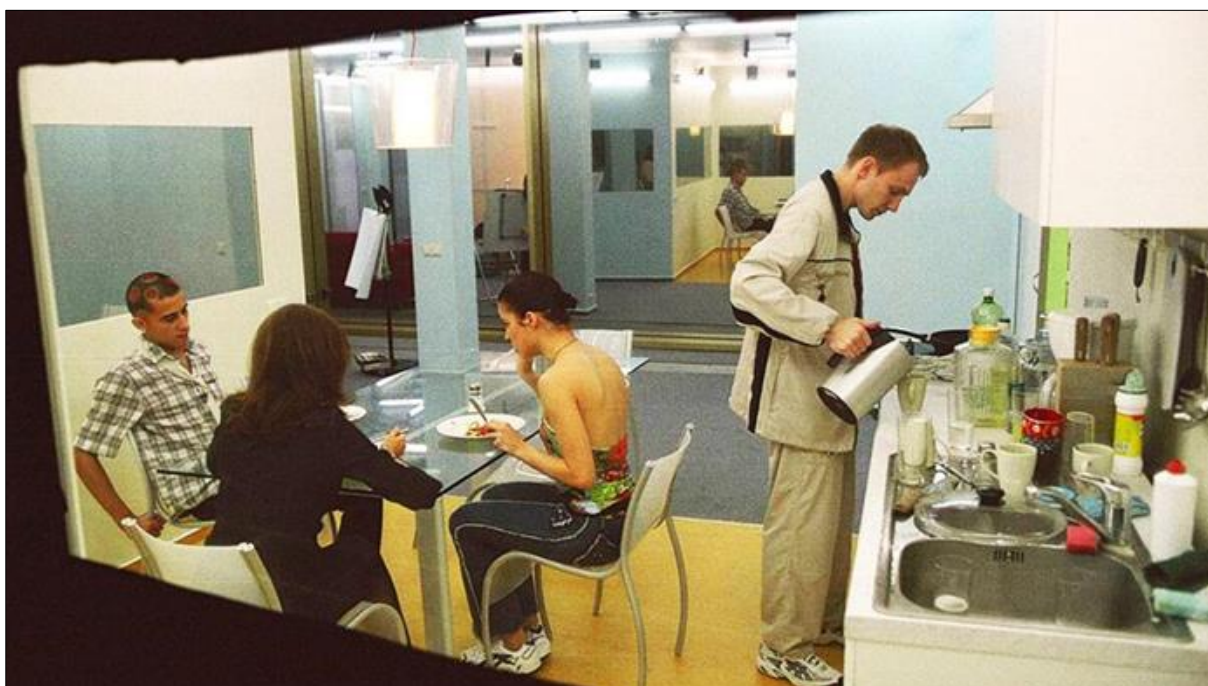
Однако представление о неимитированном контенте реалити-шоу не вполне верно.

Во-первых, любой человек, оказываясь перед камерой, начинает вести себя неестественно, а потому участники шоу также играют роли. Более того, баланс в этом случае смещается именно в сторону игры, причем в значительно большей степени, чем представляется зрителю. Иной раз, чтобы избежать игрового поведения и запечатлеть естественное состояние героя, режиссеры-документалисты прибегают к различным уловкам.

«Я включаю камеру до того момента, когда захожу в комнату, – признается в интервью З. К. Абдуллаевой известный кинодокументалист. – Она работает в сумке. Человек не должен видеть, что она включилась. Но в сумке она уже записывает звук. Вхожу, ставлю камеру на стол. И все, что происходит вокруг, она уже снимает. <...> Ухожу в другую комнату пить чай с героем. <...> Возвращаемся. Я к камере не подхожу. Но героя завожу в это пространство... И это дает совершенно другое состояние человека» [Абдуллаева, 2003: 337].

Во-вторых, от аудитории реалити-шоу ускользает то обстоятельство, что, как и любой экранный продукт, этот контент

все равно создается командой профессионалов, среди которых есть и сценаристы. Постановочный элемент в шоу наподобие «Битва шефов», «Битва экстрасенсов», «Пацанки», «Холостяк» очевиден, однако он присутствовал и в шоу «За стеклом» [Уразова, 2010], «Последний герой», «Голод», «Дом-2», которые напрямую «показывали» «реальную жизнь» (ил. 7). На деле, недостаточно просто оставить обычных людей на съемочной площадке и включить камеры. Такой контент был бы невыносимо скучным и очень скоро надоел бы аудитории. Поэтому в реалити-шоу обязательно осуществляется управление сюжетом [Кондрашов, 2023]. Обычно сценаристы задают участникам реалити-шоу общую сценарную рамку, позволяя свободу действий внутри ее, чем для аудитории таких программ как «За стеклом» и «Дома-2» и достигается эффект реальной жизни.



Ил. 7. Реалити-шоу «За стеклом» (2001 год). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3GgGwR>

Почему трэш-стримы также симулируют «реальную жизнь»

Стримы, казалось бы, больше должны претендовать на то, чтобы называться реалити-шоу: они создаются непрофессионалами, в них нет сценария, их участники во время трансляции гораздо в большей степени являются собой, чем участники упомянутых нами реалити-шоу. Для зрителей онлайн-трансляций эффект присутствия даже превышает телевизионный благодаря тому, что во время такой трансляции можно непосредственно взаимодействовать с участниками, отправляя сообщения в чат и донаты. Челленджи, в том числе унижительные и опасные, должны также выполняться по-настоящему, поскольку попытка имитации (например, когда трэш-стример пытается подменить водку, которую он должен выпить по желанию донатера, водой) встречает явное неодобрение со стороны зрителей и провоцирует негативную реакцию «Стоп донат!»

Тем не менее даже и в случае с трэш-стримами не получается в полной мере говорить об их абсолютной реальности.

Отчасти их игровой характер программируется медиаканалом: значительная часть трэш-стримов транслируется на изначально специализирующихся на трансляциях видеоигр платформах, таких как Twitch и GoodGame. Кроме того, не стоит забывать, что существенная часть трэш-стримеров пришла в «нижний Интернет» из обзоров игр и летсплеев, представляющих собой видеоролики, на которых отдельный игрок или же команда игроков, сопровождают процесс прохождения игры своими комментариями.

В некоторых случаях сами трэш-стримеры уверяют свою аудиторию в том, что «все совершается по сценарию», а себя и других участников стрима называют «актерами» или «персонажами». Так, например, поступали участники Shkilla Team Иван “Shkilla” Филатов и Аркадий «Аркаша» Стариков, чтобы обезопасить себя от возможного уголовного преследования. Специфика стримов Shkilla Team была такова, что Shkilla и Аркаша с помощью спиртного доводили до полубессознательного состояния Валентина «Депутата» Ганичева, после чего за донаты производили над ним различные унижительные действия: бросали в ванну с ледяной водой, подвешивали за нижнее белье, закапывали в землю. Легенда о том, что все происходило с согласия и по сценарию, однако, не уберегла Shkilla Team от тюрьмы: оба участника в 2022 году были приговорены к различным срокам заключения.

Несмотря на то, что в трэш-стримах нет сценария и постановки, их все же следует отнести к игре не в том смысле, что их участники – актеры, а в том, что пространство, в котором осуществляются трансляции, явно или неявно воспринимается участниками как игровое. Ведь в реальной жизни люди себя так не ведут. Они не могут позволить себе производить те же действия, поскольку их немедленно настигнет суровая социальная реальность в виде моральной и правовой ответственности. Трэш-стриминг, в свою очередь, позволяет осуществляться тайным желаниям людей – тому, что обыкновенно может осуществиться в пространстве ирреального: в сновидениях и фантазиях. Одним словом, когда речь идет о трэш-стримах, отношения между

реальностью и игрой в них неоднозначны и достаточно сильно переплетены. Впрочем, если делать широкие обобщения, это характерно для жизни в обществе как таковой: можно вспомнить рассуждения Й. Хёйзинги [Хёйзинга, 2011: 46–49] о том, что игра в период своего осуществления становится для игрока (актера) подлинной реальностью, правдой, а также производимое в своих произведениях И. Гофманом [Гофман, 2000; Гофман, 2003] не до конца метафорическое сопоставление социальной роли человека с игрой на театральной сцене.

Перверсивный катарсис

За счет того, что пространство трэш-стриминга воспринимается как игровое, то есть в каком-то отношении несерьезное, аудитория может позволить себе то, чего в обычных условиях она себе никогда не позволяет, а именно – выпустить на волю накопившуюся «темную энергию» психики. Было бы очень наивно объяснять происходящее тем, что трэш-стримы привлекают только «испорченных» людей или садистов. Хорошо известно, что самые обычные люди готовы причинять другим людям страдания, даже зная, что они тем самым творят злодеяния. Попытки надследственными, издевательства над заключенными в тюрьмах, военные преступления в отношении мирного населения совершают не садисты и не социопаты, а вполне нормальные – что бы это ни означало – люди, в других обстоятельствах – например, в семейном кругу, вне работы – проявляющие сердечность и доброту. Как раз изучению механизмов самооправдания и отчуждения моральной ответственности, к которым в этих случаях

прибегают индивиды, А. Бандура и посвятил одно из своих наиболее значимых исследований [Bandura, 2016]. Нельзя сказать и того, что аудитория трэш-стримов состоит сплошь из социально неблагонадежных и необеспеченных членов общества. Суммы донатов, которые достаточно регулярно совершают топ-донатеры, сопоставимы и иной раз превосходят месячную заработную плату, к примеру, университетского профессора в России.

Агрессивные импульсы, которые в повседневности испытывает индивид, входят в резкое противоречие с социокультурными ограничениями, подавляются и в дальнейшем уже функционируют как бессознательный комплекс. Не имея социально приемлемых возможностей для канализации, эта накопленная энергия выплескивается как раз в виде деструктивной агрессии. В некотором смысле мы имеем дело с перверсивным катарсисом: наблюдая за причиняемыми участникам трэш-стримов страданиями, зритель дает выход тем импульсам, которые причиняют дискомфорт ему самому. Изучение комментариев зрителей трэш-стримов в социальных сетях показывает, что свои действия они объясняют, прибегая к тем же механизмам отчуждения моральной ответственности, которые описал в своей книге А. Бандура.

Дегуманизация жертвы на трэш-стримах

Зачастую пользователи дегуманизируют участников трэш-стримов, называя их отбросами или указывая на то, что они и так социально опустились, а значит, унижительные и жестокие действия

в их адрес допустимы и нравственно оправданны. Ведь именно на жертв издевательств возлагается вина за обстоятельства, в которых они оказались. Кроме того, то обстоятельство, что зрители трэш-стримов не совершают насилия непосредственно, а встречаются с ним только в виде последовательности пикселей на дисплее, также размывает их ответственность. Происходящее превращается в нечто вроде просмотра фильма или видеоигры, поскольку в большинстве случаев в своей жизни человек наблюдает насилие в аналогичном сеттинге – глядя в экран.

Кроме выплеска агрессивных импульсов, трэш-стримы в целом позволяют зрительской аудитории «выйти за флажки» и реализовать то, что обычно возможно только в фантазии. Например, на одном из стримов топ-донатер оплатил сожжение дачного домика, из которого осуществлялась онлайн-трансляция. Если мы будем честны с собой, то вынуждены будем признать, что, вероятно, каждый из нас имеет грандиозные фантазии на тему «а что будет, если». Тогда как трэш-стриминг создает то пространство, в котором возможна реализация именно таких фантазий.

Контент как важнейшее символическое благо цифровой эпохи

Наконец, отдельного рассмотрения заслуживает и второй мотив, на который указывают в цитируемой нами ранее статье А. Н. Берестовой и П. В. Цветков. Несмотря на то, что на трэш-стримах не предполагается сценарий, у зрителей все-таки есть возможность влиять на действие. Происходит это благодаря отправке донатов во время онлайн-трансляции. Донат

сопровождается сообщением от отправителя, текст которого отображается на экране и зачитывается с помощью роботизированного голосового оповещения. Как правило, на стриме устанавливается прайс-лист на различные челленджи. Если стоимость челленджа очень высока, может использоваться полоска сбора донатов, которая заполняется по мере онлайн-пожертвований.

Сам по себе контент в цифровую эпоху приобретает особый статус. Известно, что уже младенцы испытывают восторг, когда обнаруживают, что их действия могут вызывать во внешнем мире предсказуемые изменения. Тем самым, за счет удовольствия побыть «причиной чего-то» в объективной действительности они могут подтвердить реальность и значимость своего существования. Примечательно, что в младенчестве это удовольствие реализуется в форме игры, и, по-видимому, как раз оно являет собой одну из основ этой игры.

Возможность за счет донатов формировать контент, который сегодня является важнейшим символическим благом как таковым (даже если кому-то не вовлеченному он кажется ничтожным или недостойным, и видоизменять его), переводит донатора из категории «потребителя» в категорию «пользователя», что в его сознании практически равнозначно тому, чтобы быть своего рода «демиургом». Это подтверждает его значимость и приносит удовольствие аналогичное тому, что испытывают упоминавшиеся выше младенцы. Именно ради этого зрители трэш-стримов готовы тратить порой большие деньги, что часто бывает непонятно внешнему наблюдателю.

Вместо заключения: промежуточные итоги, или о необходимости будущих исследований

В этой статье было предложено четыре варианта объяснения зрительской мотивации аудитории трэш-стримов в Рунете. Два из них – эффект достоверности и реальности, а также возможность влиять на действия – были позаимствованы из исследования, в котором указанные мотивы упоминались лишь короткой строкой, и были весьма специфическим образом развиты как раз в этой статье. Отдельное внимание было уделено символической ценности контента и возможности им управлять. Третьим мотивом обращения зрителей к трэш-контенту нами было названо то, что, наблюдая и провоцируя жестокость во время онлайн-трансляций, индивиды получают возможность канализировать накопившиеся подавленные агрессивные импульсы. Наконец, выход за рамки повседневных ограничений и воплощение фантазий, которые в обычной жизни не поддаются реализации, служит еще одной значимой зрительской мотивацией к просмотру трэш-стримов.

Разумеется, следует сказать, что высказанные нами соображения носят характер правдоподобных объяснений и претендуют на то, чтобы быть в лучшем случае рабочей гипотезой. Они, несомненно, нуждаются в более точной проверке научными методами. Однако нам представляется, что эта статья может послужить неплохой отправной точкой для дальнейшей разработки подобной тематики, поскольку в настоящий момент, за исключением статей из области юриспруденции и криминологии, социогуманитарных исследований как трэш-стримов, так и в целом сегмента «нижнего Интернета», к сожалению, не проводится.

Литература

- Абдуллаева, З. К. (2003). Искусственные птицы. В книге З. К. Абдуллаева. *Реальное кино* (стр. 325–340). Москва: Три квадрата.
- Абрамян, С. К. (2024). Проблемные аспекты ужесточения ответственности за трэш-стримы в Российской Федерации. *Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки*, 2, 61–64. <https://doi.org/10.23672/SAE.2024.23.77.002>
- Берестовой, А. Н., & Цветков, П. В. (2024). Законодательная регламентация вопросов, касающихся противодействия новым формам девиантного поведения в сети Интернет. В книге *От Псковской судной грамоты к принципам современного правосудия: традиции и новации в российском судопроизводстве: Сборник научных статей Всероссийской научно-практической конференции, Псков, 26–27 сентября 2024 года* (стр. 287–297). Санкт-Петербург: ООО «Центр научно-информационных технологий Астерион».
- Вохминова, А. А. (2024). Некоторые вопросы правового регулирования уголовной ответственности за проведение «трэш-стримов». В книге *Традиции и новации в системе современного российского права: материалы Международного конгресса молодых ученых, 5–6 апреля 2024 г., Москва: в 3 т. Т. 1* (стр. 444–445). Москва: Издательский центр Университета им. О. Е. Кутафина (МГЮА).
- Гадельшин, Ш. Р., Сафин, Э. Р., & Тазетдинов, Р. И. (2023). Трэш-стримы как социальное явление. В книге *Достижения вузовской науки 2023: сборник статей Международного научно-исследовательского конкурса* (стр. 191–193). Пенза: МЦНС «Наука и Просвещение»
- Гофман, И. (2000). *Представление себя другим в повседневной жизни*. Москва: Канон-пресс-Ц, Кучково-поле.
- Гофман, И. (2003). *Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта*. Москва: Институт социологии РАН.
- Каипбекова, С. В. (2024). Трэш-стримы как угроза информационной безопасности. В книге *Социально-педагогические вопросы образования и воспитания: материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием (Чебоксары, 16 февр. 2024 г.)* (стр. 19–21). Чебоксары: ИД «Среда».
- Кондрашов, С. А. (2023). Управление сюжетом в реалити-шоу. В книге *Молодая наука – 2023: Сборник статей X Всероссийской научно-практической конференции, Москва, 24–28 апреля 2023 года. Т. 2* (стр. 455–460). Москва: Московский финансово-юридический университет МФЮА.
- Косых, В. А. (2024). «Трэш-стримы»: криминалистическая характеристика явления. В книге *Санкт-Петербургский международный криминалистический форум: материалы международной научно-практической конференции. Санкт-Петербург, 10–11 июня 2024 года* (стр. 265–270). Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский университет МВД России.

- Маланьин, А. А., & Савельева, Д. Е. (2024). Противодействие «трэш-стримингу» уголовно-правовыми средствами. В книге *Право и правосудие в современном мире: Сборник научных статей молодых исследователей, Санкт-Петербург, 29–30 марта 2024 года* (стр. 1873–1879). Санкт-Петербург: ООО «Центр научно-информационных технологий Астерион».
- Попов, А. А., & Алтухов, С. А. (2021). Трэш-стрим как новый криминальный феномен: проблемы законодательной регламентации и ответственности. В книге Б. М. Магомедова, & А. И. Вакула (ред.). *Правовое образование. Сборник научных статей. Т. 21* (стр. 253–257). Ростов-на-Дону: Ростовский институт (филиал) федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Всероссийский государственный университет юстиции (РПА Минюста России)».
- Рахманова, Е. Н., Берестовой, А. Н., & Цветков, А. П. (2023). Трэш-стрим – форма сетевой агрессии: уголовно-правовой анализ. *Вестник Санкт-Петербургского университета МВД России*, 1(97), 137–143. <https://doi.org/10.35750/2071-8284-2023-1-137-143>
- Уразова, С. Л. (2010). Реальное телевидение как имитация культуры повседневности. В книге *Экранная культура в XXI веке: сборник научных трудов* (стр. 172–261). Москва: Академия медиаиндустрии.
- Федеральный закон от 08.08.2024 № 216-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон "Об информации, информационных технологиях и о защите информации" и отдельные законодательные акты Российской Федерации» (2024). *Президент России*. Режим доступа: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/50951> (дата доступа: 10.01.2025).
- Хэйзинга, Й. (2011). *Homo ludens. Человек играющий*. Санкт-Петербург: Издательство Ивана Лимбаха.
- Щербакова, И. (2020). История Валентина, главного раба трэш-стримов. *Батенька, да вы трансформер*. Режим доступа: <https://batenka.ru/unity/thrash-streams/?ysclid=m6vuyldv8v840076435> (дата обращения: 03.02.2025).
- Bandura, A. (2016). *Moral Disengagement: How People Do Harm and Live with Themselves*. New York: Macmillan.

Информация об авторе

Лапатин Вадим Альбертович – кандидат философских наук, доцент кафедры рекламы и общественных коммуникаций. Ленинградский государственный университет им. А. С. Пушкина (Россия, 196605, г. Санкт-Петербург, Пушкин, Петербургское шоссе, 10), ORCID: 0009-0004-0776-4385, lapatin.vadim@gmail.com

HUMILIATION OR ENTERTAINMENT? TRASH STREAMS AS A SINFUL PLEASURE OF THE "BOTTOM INTERNET"

Vadim Lapatin

Abstract. The article concerns the phenomenon of trash streaming in the Russian-language segment of the Internet, which also has the self-name The "Bottom Internet," and analyzes modern Russian legislative practice regarding trash streams, as well as approaches to defining the phenomenon under study in Russian scientific literature. The author focuses on the attractiveness of trash streams for Runet users. The article highlights several motives of the viewing audience. Firstly, the attractiveness of trash streams is explained by a greater effect of authenticity compared to television reality shows – the viewer can watch "real life" on the air. Secondly, the audience already during the online broadcast gets the opportunity to channel the suppressed aggressive impulses accumulated in everyday experience. Thirdly, trash streams allow individuals to go beyond everyday limitations and realize fantasies that cannot be realized in ordinary life. Finally, by interacting with trash stream participants through donations and ordering challenges from them, the anonymous audience modifies and shapes content – the most important symbolic benefit of the modern digital era. In this way, trash stream viewers receive a perverse sense of themselves as creators of content that crosses the line of acceptability.

Keywords: trash streams, reality shows, media violence, donations, challenges, bottom Internet, Runet, gaming space, content, digital era.

References

- Abdullaeva, Z. K. (2003). Artificial Birds. In Z. K. Abdullaeva. *Real Cinema* (pp. 325–340). Moscow: Three squares Publ. (In Russian).
- Abramian, S. K. (2024). Problematic Aspects of Tightening Liability for Trash Streams in the Russian Federation. *Humanities, Social-Economic and Social Sciences*, 2, 61–64. (In Russian). <https://doi.org/10.23672/SAE.2024.23.77.002>
- Bandura, A. (2016). *Moral Disengagement: How People Do Harm and Live with Themselves*. New York: Macmillan.
- Berestovoi, A. N., & Tsvetkov, P. V. (2024). Legislative Regulation of Issues Related to Counteracting New Forms of Deviant Behaviour on the Internet. In *From the Pskov Judicial Charter to the Principles of Modern Justice: Traditions and Innovations in Russian Legal Proceedings: Collection of Scientific Articles of the All-Russian Scientific and Practical Conference, Pskov, September 26–27, 2024* (pp. 287–297). St. Petersburg: Asterion Center for Scientific and Information Technologies, LLC Publ. (In Russian).
- Federal law of 08.08.2024 № 216-FL "On introducing changes to the Federal law 'On information, information technologies and on the protection of information' and separate legislative acts of the Russian Federation" (2024).

- The President of Russia.* Available at: <http://www.kremlin.ru/acts/bank/50951> (accessed: 10.01.2025). (In Russian).
- Gadel'shin, Sh. R., Safin, E. R., & Tazetdinov, R. I. (2023). Trash Streams as a Social Phenomenon. In *Achievements of University Science 2023: Collection of Articles of the International Research Competition* (pp. 191–193). Penza: ICNS "Science and Education" Publ. (In Russian).
- Gofman, I. (2000). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Moscow: Canon-press-Ts, Kuchkovo-pole Publ. (In Russian).
- Gofman, I. (2003). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Moscow: Institute of Sociology of the Russian Academy of Sciences Publ. (In Russian).
- Kaipbekova, S. V. (2024) Trash Streams as a Threat to Information Security. In *Social and Pedagogical Issues of Education and Upbringing: Materials of the All-Russian Scientific and Practical Conference with International Participation (Cheboksary, February 16, 2024)* (pp. 19–21). Cheboksary: Wednesday Publishing House Publ. (In Russian).
- Kheizinga, I. (2011). *Homo ludens. The Man Playing*. St. Petersburg: Ivan Limbach Publishing House Publ. (In Russian).
- Kondrashov, S. A. (2023). Plot management in reality TV shows. In *Young Science – 2023: Collection of Articles of the 10th All-Russian Scientific and Practical Conference, Moscow, April 24–28, 2023. Vol. 2* (pp. 455–460). Moscow: Moscow University of Finance and Law MFUA Publ. (In Russian).
- Kosykh, V. A. (2024). "Trash Streams": Forensic Characteristics of the Phenomenon. In *Sankt-Petersburg International Forensic Forum: Proceedings of the International Scientific and Practical Conference. St. Petersburg, June 10–11, 2024* (pp. 265–270). St. Petersburg: St. Petersburg University of the Ministry of Internal Affairs of Russia Publ. (In Russian).
- Malanin, A. A., & Savelyeva, D. E. (2024). Counteracting "trash streaming" by criminal law means. In *Law and Justice in the Modern World: Collection of Scientific Articles by Young Researchers, St. Petersburg, March 29–30, 2024* (pp. 1873–1879). St. Petersburg: Asterion Center for Scientific and Information Technologies, LLC Publ. (In Russian).
- Popov, A. A., & Altukhov, S. A. (2021). Trash Streams as a New Criminal Phenomenon: Problems of Legislative Regulation and Responsibility. In *Legal Education. Vol. 21* (pp. 253–257). Rostov-on-Don: Rostov Institute (branch) of the Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education "All-Russian State University of Justice (RPA of the Ministry of Justice of Russia)" Publ. (In Russian).
- Rakhmanova, E. N., Berestovoi, A. N., & Tsvetkov, A. P. (2023). Thrash-streaming as a form of online aggression: a criminal law analysis. *Bulletin of St. Petersburg University of the Russian Interior Ministry*, 1(97), 137–143. (In Russian). <https://doi.org/10.35750/2071-8284-2023-1-137-143>

- Shcherbakova, I. (2020). The Story of Valentine, The Main Slave of Trash Streams. *Old Chap, You Are a Transformer*. Available at: <https://batenka.ru/unity/thrash-streams/?ysclid=m6vuyldv8v840076435> (accessed: 03.02.2025) (In Russian).
- Urazova, S. L. (2010). Reality Television as an Imitation of Everyday Culture. In *Screen Culture in the 21st Century: A Collection of Scientific Papers* (pp. 172–261). Moscow: Academy of the Media Industry Publ. (In Russian).
- Vokhminova, A. A. (2024). Some issues of legal regulation of criminal liability for conducting "trash streams". In *Traditions and innovations in the system of modern Russian law: materials of the International Congress of Young Scientists, April 5–6, 2024, Moscow: in 3 volumes. Vol. 1* (pp. 444–445). Moscow: O. E. Kutafin University Publishing Center. (In Russian).

Author's information

Lapatin Vadim Al'bertovich – Candidate of Philological Sciences, Associate Professor of Department of Advertising and Public Relations, Pushkin Leningrad State University (10, Petersburgskoye shosse, Pushkin, St. Petersburg, 196605, Russia), ORCID: 0009-0004-0776-4385, lapatin.vadim@gmail.com

For citation:

Lapatin, V. A. (2025). Humiliation or Entertainment? Trash Streams as a Sinful Pleasure of the "Bottom Internet". *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1(10), 279–308. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-279-308](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-279-308)

experience
INDUSTRIES

SOCIO-CULTURAL RESEARCH TECHNOLOGIES

СЕТЕВОЕ ИЗДАНИЕ

индустрии
ВПЕЧАТЛЕНИЙ

ТЕХНОЛОГИИ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

2025, №1 (10)