

## **Колонка главного редактора**

**Сергей Маленко,**  
Новгородский государственный  
университет  
имени Ярослава Мудрого  
(Великий Новгород, Россия)

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



[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-9-17)

## **ИСПОВЕДИМЫЕ ПУТИ МЕДИЙНОЙ ГЕРОИКИ: ОТ ВОЗВЫШЕННОСТИ ТРАДИЦИОННЫХ ЖЕРТВЕННЫХ ОБРАЗОВ К КУЛЬТИВИРОВАНИЮ ОБЫВАТЕЛЯ**

Дорогие читатели!

Редакция научно-практического сетевого издания «Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований / Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies» (EISCRT) завершает 2025 год последним выпуском.

Номер посвящен анализу специфики медийной интерпретации героики в ее традиционном и постклассическом понимании.



В выпуске очерчиваются тенденции трансформации технологии медиаконструирования в различных художественных практиках. Номер открывает исследование челябинских авторов Артура Дыдрова и Регины Пеннер. Традиционалистская героика рассматривается ими в контексте китайского аудиовизуального искусства, а рабочим материалом становится маркетингово-успешный сериал «*异人之下*» (*I Am Nobody*, 2023-...). Авторы отмечают, что китайское героическое фэнтези (уся) становится синкретическим жанром, специфически объединяющим элементы молодежной драмы, комедии и сюжеты национальной мифологии. Проведенный анализ позволяет коллегам говорить об изменении образа героя-жертвенного протагониста и придании ему типичных обывательских атрибутов. Тогда как источник силы подобного героя кроется в принятии им своей инаковости, что соответствует типичным моделям «мягкой силы», которые современный Китай повсеместно использует на международной арене.

Дмитрий Михайлук и Амир Кадер из Санкт-Петербурга продолжают традиционалистские рефлексии, делая объектом своего рассмотрения советский кинематограф, а непосредственным предметом изучения – трансформации образов ребенка в отечественном киноискусстве. Эволюция художественного понимания детства в СССР сначала оказывается представленной в образах миниатюрных взрослых, а в шестидесятые годы XX века они закономерно сменяются глубокими визуальными портретами детей с уникальными для их возраста экзистенциальными запросами. Это позволяет существенно обогатить советские кинематографические повествования высокими нравственными идеалами, придав им беспрецедентную критическую направленность.

Творческий межвузовский tandem Вадима Токарева и Наталии Лукьяновой сделал объектом своего исследования влияние социокультурных катаклизмов на эволюцию личности художника, проходящую на фоне мощнейших политических и экзистенциальных драм эпохи. Компаративистскому анализу подвергается творчество Пауля Клее и Андре Дерена. Авторы обнаруживают, что события Первой мировой войны становятся катализаторами принципиально различных моделей деятельности указанных художников. Так Клее осознанно дистанцировался от событий войны и связанного с ними социального кризиса, превращая абстрактные формы в узнаваемые черты уникального авторского стиля. В то же время Дерен в духе неоклассицизма, наоборот, рефлексирует над жизненными обстоятельствами как холодный и отстраненный наблюдатель. Авторы статьи особо подчеркивают, что исследование имеет особую актуальность в контексте современных трагических геополитических событий.

Уже традиционную для нашего издания рубрику «Дело вкуса: впечатления коносъера» продолжает крымский исследователь Олег Шевченко. На этот раз предметом его анализа становится китайская мифопоэтика вина. Опираясь на широкий массив русскоязычной литературы по теме статьи, автор приходит к выводу о неразработанности этой проблемы, что, по его убеждению, свидетельствует о настоятельной необходимости «переоткрытия» этого немаловажного сегмента многовековой китайской культуры. Автор указывает, что вино в китайской традиции понимается достаточно широко: как вообще алкоголь, а не как только лишь виноградное вино. И хотя эти напитки давно присутствуют в китайской культуре, рефлексия над их



мифопоэтической ценностью преимущественно сводится к анализу цвета и связывается с лунарными мифами, что придает всему контексту глубокую философичность и оригинальную поэтику, которые посвящаются рефлексии над онтологическими проблемами жизни и смерти.

Новгородские авторы Сергей Маленко и Андрей Некита открывают рубрику «Горизонты» второй частью своего большого исследования фильма «Сквозь снег» южнокорейского режиссера Пон Чжун Хо (2013 г.). Постапокалиптический сюжет картины рассматривается через призму корпоративных идеологических манипуляций в искусственно и принудительно изолированном пространстве непрерывно движущегося по замерзшей планете поезда. Авторы обнаруживают ряд важнейших архетипических сценариев, с помощью которых конструируются и поддерживаются постапокалиптические властные модели управления. В центре таких сюжетов находятся предвечные образы Ребенка, Матери и Отца, что обеспечивает не только физическое воспроизведение человечества, томящегося в застенках движущегося поезда, но и позволяет сохранять и поддерживать гуманистическую Идею почти исчезнувшей цивилизации.

Анализ трендов современного медиаландшафта продолжают московские коллеги Елена Нетцель и Наталья Саенко. Внимание исследователей привлекают алгоритмы искусственного интеллекта, которые уверенно занимают ведущее место в цифровом пространстве человеческой цивилизации. Авторы подчеркивают, что наплыв алгоритмизированного контента существенно обостряет проблему «смерти автора». В этой связи возникает целый комплекс проблем, связанный

не только с авторским правом, но и с масштабным кризисом мировоззрения, выражающимся в разрушении веками создававшегося теоретического фундамента художественной практики, а также в угрозе потенциального исчезновения художественного творчества как такового.

Завершает номер исследование молодого уфимского автора Льва Семушкина. Предметом его анализа становится игровая вселенная Warhammer 40000, в рамках которой игротехник конструирует симулятивные пространства как особые синтетические мифы. Эрозия реального и гиперреального поддерживается архетипическим контекстом игровой вселенной, а также приданием всей игровой коммуникации досугового характера.

Редакция выражает признательность авторам и надеется на то, что представленные в очередном номере исследования вызовут неподдельный интерес у читательской аудитории, побудив представителей научного сообщества к дальнейшей разработке тем, заявленных в этом номере.

**Для цитирования статьи:**

Маленко, С. А. (2025). Исповедимые пути медийной героики: от возвышенности традиционных жертвенных образов к культивированию обывателя. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 4(13), 9–17. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-9-17)

## **Editor-in-Chief's Column**

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-9-17)

### **CONFESSED PATHWAYS OF MEDIA HEROICA: FROM THE ELEVATION OF TRADITIONAL SACRIFICIAL IMAGES TO THE CULTIVATION OF THE EVERYMAN**

Dear readers!

The editorial board of the scientific and practical online journal "Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies" (EISCRT) concludes 2025 with its final issue.

This issue analyzes the specifics of media interpretations of heroism in its traditional and post-classical senses.

The issue outlines trends in the transformation of media construction technologies in various artistic practices. The issue opens with a study by Chelyabinsk authors Artur Dydov and Regina Penner. They examine traditional heroism in the context of Chinese audiovisual art, using a successful TV series «*异人之下*» (I Am Nobody, 2023-...) as their research material. The authors note that Chinese heroic fantasy (wuxia) is becoming a syncretic genre, specifically combining elements of youth drama, comedy, and national mythology. Their analysis allows them to discuss the changing image of the sacrificial protagonist, imbuing them with typical everyday attributes. The source of such a hero's strength, meanwhile, lies in his acceptance of their otherness, which corresponds to the typical models of "soft power" that modern China widely employs on the international stage.

Dmitry Mikhailyuk and Amir Kader from St. Petersburg continue traditionalist reflections, focusing on Soviet cinema and the transformation of child images in Russian cinema. The evolution of the artistic understanding of childhood in the USSR is initially represented through images of miniature adults, but in the 1960s, these naturally give way to profound visual portraits of children with existential challenges unique to their age. This significantly enriches Soviet cinematic narratives with lofty moral ideals, giving them an unprecedented critical focus.

The inter-university creative duo of Vadim Tokarev and Natalia Lukyanova focused their research on the influence of sociocultural upheavals on the evolution of an artist's personality, taking place against the backdrop of the era's most powerful political and existential dramas. They analyze the works of Paul Klee and André Derain through comparative analysis. The authors discover that the events of World War I serve as catalysts for fundamentally different models of work for these artists. Klee consciously distanced himself from the events of the war and the associated social crisis, transforming abstract forms into recognizable features of his unique artistic style. Meanwhile, Derain, in the spirit of neoclassicism, reflects on life's circumstances as a cold and detached observer. The authors emphasize that their research is particularly relevant in the context of contemporary tragic geopolitical events.

Crimean researcher Oleg Shevchenko continues our publication's traditional column "A Matter of Taste: A Connoisseur's Impressions". This time, his analysis focuses on the Chinese mythopoetics of wine. Drawing on a wide range of Russian-language literature on the topic,

the author concludes that this issue remains underexplored. This, he believes, demonstrates the urgent need to "rediscover" this important segment of centuries-old Chinese culture. The author points out that wine in the Chinese tradition is understood quite broadly: as alcohol in general, not just grape wine. And although these drinks have long been present in Chinese culture, reflection on their mythopoetic value is primarily limited to color analysis and is linked to lunar myths, lending the entire context a profound philosophical quality and original poetics dedicated to reflecting on the ontological issues of life and death.

Novgorod authors Sergey Malenko and Andrey Nekita open the "Horizons" section with the second part of their extensive study of South Korean director Bong Joon-ho's "Snowpiercer" (2013). The film's post-apocalyptic plot is examined through the prism of corporate ideological manipulations within the artificially and forcibly isolated space of a train continuously moving across a frozen planet. The authors uncover a number of key archetypal scenarios through which post-apocalyptic power models are constructed and maintained. At the center of these narratives are the eternal images of the Child, Mother, and Father. This not only ensures the physical reproduction of humanity, languishing within the confines of the moving train, but also allows for the preservation and upholding of the humanistic idea of a nearly vanished civilization.

Moscow colleagues Elena Netzel and Natalia Saenko continue their analysis of trends in the contemporary media landscape. The researchers' attention is drawn to artificial intelligence algorithms, which are confidently occupying a leading position in the digital space

of human civilization. The authors emphasize that the influx of algorithmic content significantly exacerbates the problem of the "death of the author". This raises a whole range of issues related not only to copyright, but also to a large-scale crisis of worldview, manifested in the destruction of the centuries-old theoretical foundation of artistic practice, as well as the threat of the potential disappearance of artistic creativity itself.

The issue concludes with a study by young Ufa author Lev Semushkin. His analysis focuses on the Warhammer 40,000 game universe, within which the game designer constructs simulated spaces as unique synthetic myths. The erosion of the real and the hyperreal is supported by the archetypal context of the game universe, as well as the recreational nature of all gameplay.

The editors express their gratitude to the authors and hope that the research presented in the next issue will generate genuine interest among the readership, encouraging representatives of the scientific community to further develop the topics presented in this issue.

**For citation:**

Malenko, S. A. (2025). Confessed pathways of media heroica: from the elevation of traditional sacrificial images to the cultivation of the everyman. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 4(13), 9–17. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4\(13\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-4(13)-9-17)