

# ИНДУСТРИИ ВПЕЧАТЛЕНИЙ

ТЕХНОЛОГИИ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

2025, №3 (12)

SOCIO-CULTURAL RESEARCH TECHNOLOGIES

**experience**  
INDUSTRIES

## **Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT), 2025, 3 (12)**

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, аромаменеджмент, 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. Габибова	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 библиотекзнания 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. Протопападакис	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](mailto: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://eisrct.press>

**Дата выхода:** 26.09.2025

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

© **Авторы статей, 2025**

**Все права защищены**



## **Experience industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT), 2025, 3 (12)**

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**

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

## Editorial Council

Theodora D. Adjin-Tetty	Durban University of Technology, Durban, South Africa
Sergey V. Danskikh	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](mailto: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: EI No. FS77-83574 dated July 13, 2022  
Official website: <https://eiscrt.press>

**Release date:** 26.09.2025  
© **Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, 2025**  
© **Authors, 2025**  
**All rights reserved**



## СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА

**Колонка главного редактора.** Индустрии впечатлений: авангард трансформаций смыслов и образов в цифровой культуре  
**Сергей Маленко**..... 9

## ИМЕНА

«Общество спектакля» в XXI веке, или о чем умолчал Ги Дебор  
**Сергей Девяткин, Татьяна Каминская** ..... 19

## ТРАДИЦИЯ

Конфронтационные образы послевоенного СССР в западном кинематографе начала XXI века  
**Василий Задёра, Иван Суслов** ..... 50

Тайное и явное в японской анимации: флора, фауна и «скрытые» послания авторов зрителям  
**Владлен Макаров**..... 103

Между жизнью и смертью: философские нарративы современного аниме  
**Егор Шемонаев, Павел Ленков**..... 137

## ГОРИЗОНТЫ

«Выпей водки и включи атомный реактор»: русские смыслы цифровой философии  
**Денис Артамонов, Софья Тихонова**..... 171

Культура клика: динамика потребления и производства  
медиа в эпоху цифры

**Анастасия Грибова, Наталья Саенко**..... **195**

Так кто же на самом деле правит реальностью?  
Символические механизмы реализации власти  
в информационном обществе

**Мария Сорокопуд**..... **232**

## CONTENTS OF THE ISSUE

- Editor-in-Chief's column.** Experience industries: avant-garde of transformations of meanings and images in digital culture  
**Sergey Malenko**..... 9

### names

- "The Society of the Spectacle" in the 21st century: what Guy Debord didn't say  
**Sergey Devyatkin, Tatyana Kaminskaya**..... 19

### tradition

- Confrontational images of the post-war USSR in Western cinema of the early 21st century  
**Vasily Zadera, Ivan Suslov**..... 50

- The secret and the explicit in Japanese animation: flora, fauna and the "hidden" messages of the authors to the audience  
**Vladlen Makarov**..... 103

- Between life and death: philosophical narratives of modern animation  
**Egor Shemonaev, Pavel Lenkov**..... 137

### horizons

- «Drink vodka and turn on the atomic reactor»: Russian meanings of digital philosophy  
**Denis Artamonov, Sophia Tikhonova**..... 171

Click culture: dynamics of media consumption and production in the digital age <b>Anastasiia Gribova, Natalya Saenko</b> .....	<b>195</b>
So who really rules reality? Symbolic mechanisms of power implementation in the information society <b>Mariya Sorokopud</b> .....	<b>232</b>



## 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-2025-3\(12\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-9-17)

## ИНДУСТРИИ ВПЕЧАТЛЕНИЙ: АВАНГАРД ТРАНСФОРМАЦИЙ СМЫСЛОВ И ОБРАЗОВ В ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЕ

Дорогие читатели!

Вы приступаете к знакомству с третьим в 2025 году выпуском научно-практического сетевого издания «Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований / Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies» (EISCRT). В целом выпуск посвящен анализу спектра художественных сценариев конструирования публики и соответствующей ей медийной топологии, характерных для ушедшего от нас XX века. При этом подобные исследования осуществляются нашими уважаемыми

авторами как раз в контексте трансформирующейся социокультурной реальности начала нового тысячелетия.

Открывает номер рубрика «Имена», представленная статьей новгородских исследователей Сергея Девяткина и Татьяны Каминской. Авторы, отталкиваясь от концепции «общества спектакля» Ги Дебора, осуществляют ее экстраполяцию на современный социальный контекст. Они обоснованно утверждают, что «общество спектакля» приобретает сегодня принципиально новые характеристики, которые лишь способствуют значительному обострению традиционных для постколониальной реальности социальных и антропологических противоречий, особенно в контексте повсеместного распространения искусственного интеллекта.

Саратовские коллеги Василий Задера и Иван Суслов сделали объектом своего изучения комплекс идеологических проекций западного кинематографа начала XXI века, в рамках которого настойчиво воспроизводится спектр стереотипных представлений о советском государстве, характерных для периода «холодной войны». Авторы осуществляют систематизацию мифологических сюжетов западноевропейских художественных фильмов, в которых визуализировано настойчивое стремление позиционировать Запад как неоспоримую цивилизационную доминанту, непрерывно подвергающуюся атакам «диких орд» советских шпионов и «сонма» варваров-эмигрантов.

Новгородский автор Владлен Макаров рассматривает художественные средства японских анимационных фильмов, последовательно продвигающих уникальные национальные

и этатистские смыслы в пространстве современной массовой культуры. Опираясь на традиционные принципы японской эстетики, ученый через анализ образов природы стремится раскрыть базовые социокультурные и антропологические ценности, внедряемые и апробируемые в характерные для японской культуры модели социализации.

Исследования азиатской культуры продолжает и творческий коллектив из Санкт-Петербурга в составе Егора Шемонаева и Павла Ленкова. Предметом их анализа также становится жанр аниме, однако угол зрения смещается на выявление причин его трансформации в настоящий мейнстрим современных культурных индустрий. Авторы утверждают, что такое превращение осуществляется за счет введения в сюжетику аниме «вечных» тем, оригинально раскрывающих экзистенциальные запросы молодого поколения.

Рубрика «Горизонты» посвящена выявлению особенностей культурной трансформации цивилизации в контексте бурного распространения цифровых технологий. Давно сложившийся и очень успешно работающий тандем саратовских авторов в составе Дениса Артамонова и Софьи Тихоновой задается вопросом о том, может ли в принципе существовать особая идентичность в условиях цифровизации? В поисках ответов авторы предпринимают оригинальный анализ традиционных русских культурно-философских сюжетов с целью определения характера их трансформации в условиях цифровизации. При этом глубинные эсхатологические драмы крайне причудливо соединяются с грозной темой ядерного оружия. Исследователи утверждают,

что сочетание традиционных смыслов и цифровых технологий позволит по-новому переосмыслить глобальные вызовы и определить уникальное место русской цифровой философии в сложной палитре современных духовных поисков.

Московские авторы Анастасия Грибова и Наталья Саенко предлагают свой оригинальный взгляд на цифровые медиа. Они пытаются определить их фундаментальные отличия от традиционных. Показательно, что качественные изменения характера потребления информации, по их мнению, не только приводят к трансформации самой медиасреды, но и обуславливают глубинные изменения в когнитивных и социокультурных установках человека и общества.

Завершает рубрику «Горизонты» исследование белгородского автора Марии Сорокопуд, которая в своей статье утверждает, что в цифровом обществе медиа превращаются в мощные инструменты воздействия и управления вниманием. Это создает принципиально новые условия для усугубления репрессивности массовой культуры, поскольку происходит ее тотальное замещение виртуальными образами. Именно в этих условиях лишь критическое мышление становится фундаментальным основанием культурной и личной свободы.

Редакция выражает уверенность в том, что представленные в выпуске оригинальные исследования, безусловно, станут новой отправной точкой для осуществления будущих широкомасштабных изысканий спектра актуальных трансформаций современного общества и культуры в контексте впечатляющего воздействия на них индустрий впечатлений.

**Для цитирования статьи:**

Маленко, С. А. (2025). Индустрии впечатлений: авангард трансформаций смыслов и образов в цифровой культуре. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 3(12), 9–17.  
[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-9-17)

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

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-9-17)

### **EXPERIENCE INDUSTRIES: AVANT-GARDE OF TRANSFORMATIONS OF MEANINGS AND IMAGES IN DIGITAL CULTURE**

Dear readers!

You are starting to get acquainted with the third in 2025 issue of the scientific and practical online journal "Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies" (EISCRT). In general, the issue is devoted to the analysis of the spectrum of artistic scenarios for constructing the public and the corresponding media topology, characteristic of the twentieth century that has passed away. At the same time, such studies are carried out by our respected authors precisely in the context of the transforming socio-cultural reality of the beginning of the new millennium.

The issue opens with the "Names" section, presented by an article by Novgorod researchers Sergey Devyatkin and Tatyana Kaminskaya. The authors, based on Guy Debord's concept of "The Society of the Spectacle," extrapolate it to the contemporary social context. They reasonably assert that the "society of the spectacle" is acquiring fundamentally new characteristics today, which only contribute to a significant aggravation of the social and anthropological contradictions traditional for postcolonial reality, especially in the context of the widespread dissemination of artificial intelligence.

Saratov colleagues Vasily Zadera and Ivan Suslov made a complex of ideological projections of Western cinema of the early 21st century, within the framework of which a spectrum of stereotypical ideas about the Soviet state, characteristic of the period of the "cold war", is persistently reproduced the object of their study. The authors systematize the mythological plots of Western European feature films, which visualize the persistent desire to position the West as an indisputable civilizational dominant, constantly subjected to attacks by "wild hordes" of Soviet spies and a "host" of barbarian emigrants.

Novgorod author Vladlen Makarov examines the artistic means of Japanese animated films, which consistently promote unique national and statist meanings in the space of modern mass culture. Based on the traditional principles of Japanese aesthetics, the scientist, through the analysis of images of nature, seeks to reveal the basic socio-cultural and anthropological values that are introduced and tested in the socialization models characteristic of Japanese culture.

The creative team from St. Petersburg consisting of Yegor Shemonaeв and Pavel Lenkov also continues their research into Asian culture. The subject of their analysis is also the anime genre, but the angle of view shifts to identifying the reasons for its transformation into a real mainstream of modern cultural industries. The authors claim that such a transformation is achieved by introducing "eternal" themes into the anime plot, which originally reveal the existential needs of the younger generation.

The "Horizons" section is dedicated to identifying the features of the cultural transformation of civilization in the context of the rapid spread of digital technologies. The long-established and very successful tandem of Saratov authors, Denis Artamonov and Sofia Tikhonova, asks the question of whether a special identity can exist in the context of digitalization. In search of answers, the authors undertake an original analysis of traditional Russian cultural and philosophical plots to determine the nature of their transformation in the context of digitalization. At the same time, deep eschatological dramas are extremely bizarrely combined with the formidable theme of nuclear weapons. The researchers argue that the combination of traditional meanings and digital technologies will allow us to rethink global challenges in a new way and determine the unique place of Russian digital philosophy in the complex palette of modern spiritual quests.

Moscow authors Anastasia Gribova and Natalia Saenko offer their original view of digital media. They try to define their fundamental differences from traditional ones. It is significant that qualitative changes in the nature of information consumption, in their opinion, not only lead to the transformation of the media environment itself, but also determine profound changes in the cognitive and socio-cultural attitudes of man and society.

The "Horizons" section is completed by a study by Belgorod author Maria Sorokopud, who claims in her article that media are turning into powerful tools for influencing and managing attention in a digital society. This creates fundamentally new conditions for the aggravation of the repressiveness of mass culture,

since it is being totally replaced by virtual images. It is in these conditions that only critical thinking becomes the fundamental basis for cultural and personal freedom.

The editors are confident that the original research presented in this issue will certainly become a new starting point for future large-scale research into the spectrum of current transformations of modern society and culture in the context of the impressive impact of experience industries on them.

**For citation:**

Malenko, S. A. (2025). Experience industries: avant-garde of transformations of meanings and images in digital culture. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 3(12), 9–17. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-9-17)

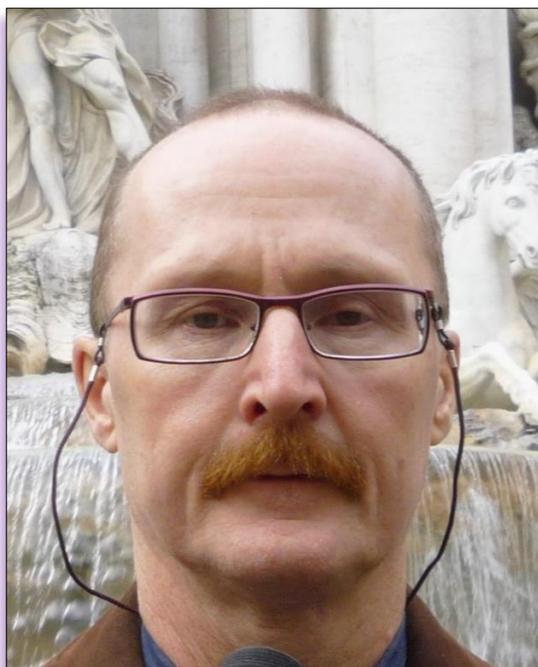
# ИМЕНА

УДК 304.44:12

5.7.7. Социальная и политическая философия

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-19-48](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-19-48)

## «ОБЩЕСТВО СПЕКТАКЛЯ» В XXI ВЕКЕ, ИЛИ О ЧЕМ УМОЛЧАЛ ГИ ДЕБОР



**Сергей Девяткин,**

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

**Sergey Devyatkin,**

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

ORCID: 0000-0001-5135-5133

e-mail: devyatkin1@mail.ru



**Татьяна Каминская,**

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

**Tatyana Kaminskaya,**

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

ORCID: 0000-0002-8371-787X

e-mail: tkam1@mail.ru

**Для цитирования статьи:**

Девяткин, С. В., & Каминская, Т. Л. (2025). «Общество спектакля» в XXI веке, или о чем умолчал Ги Дебор. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 3(12), 19-48. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-19-48](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-19-48)

**Аннотация.** Статья посвящена анализу концепции «общества спектакля» Ги Дебора. Мыслитель дважды, с интервалом в двадцать лет, обращался к своей концепции, проверяя ее и корректируя. В работе предпринимается попытка экстраполяции указанной концепции на реалии XXI века для раскрытия ее эвристического потенциала в современных условиях. Делается вывод о переходе «общества спектакля» в новую стадию, с набором характеристик-доминант, не описанных Ги Дебором. Авторами выделяются новые характеристики «общества спектакля», такие как: тотальность, «бездомность», гиперреалистичность, «прозрачность», симулятивность (Ж. Бодрийяр), «текучесть» (З. Бауман), и ряд менее значимых (интерактивность, иммерсивность, сериальность). Обращается внимание на принципиально новый тип «спектакля», формируемый искусственным интеллектом. Обосновываются возможные последствия дальнейшего развития «общества спектакля», как негативные: десоциализация молодежи, так называемый brain rot («гниение мозга»), так и позитивные: вовлеченность «беспольного класса» в массовые бесплатные зрелища как социально-нейтральная альтернатива массовым протестным движениям.

**Ключевые слова:** общество спектакля, гиперреальность, симулятивность, текучесть, десоциализация, тотальный спектакль, бесполезный класс, «гниение мозга», прозрачность, бездомность.

### **Преамбула. Ги Дебор: штрихи к портрету мыслителя**

Поводом для наших рассуждений стала недавняя круглая дата – в 2024 году исполнилось тридцать лет со дня смерти Ги Дебора. Дата прошла незамеченной; между тем, по нашему убеждению, Ги Дебор заслуживает куда большего внимания. Он был единым в трёх лицах: во-первых, как человек искусства (кинорежиссер, писатель, художник-авангардист), во-вторых, как человек политики (сначала троцкист, а потом один из создателей Ситуационистского Интернационала, один из вдохновителей «Красного мая» 1968 года), наконец, в-третьих, как философ

(«секретный философ», как он сам себя называл). Раскрыть все грани его творчества в одной статье – задача чрезмерная, поэтому мы поговорим только лишь о его философской ипостаси (ил. 1).



Ил. 1. Ги Дебор в июне 1954 г. (Париж).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

[https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B5%D0%B1%D0%BE%D1%80.\\_%D0%93%D0%B8](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B5%D0%B1%D0%BE%D1%80._%D0%93%D0%B8)

Как философ, Ги Дебор известен прежде всего и исключительно благодаря только одному произведению: «Общество спектакля». Впервые оно было опубликовано в 1967 году (как будто предвосхищая «Парижскую весну» – массовые

студенческие волнения в мае 1968 года). А спустя двадцать лет автор решил выяснить, прошла ли его концепция испытание временем, еще раз проверить точность своих формулировок, прояснить некоторые моменты – и потому написал «Комментарии к Обществу спектакля» (1988 г.), по объему в половину меньше главного текста. В «Комментариях...» Ги Дебор пришел к выводу, что его взгляды за прошедшие два десятилетия не только не были опровергнуты, но и напротив, получили многочисленные подтверждения. Кроме того, мыслитель развил свою концепцию, добавив к двум основным типам спектакля – «распыленному» (диффузному) и «концентрированному» (централизованному) – третий, возникающий на его глазах в конце 80-х гг. XX века, который он назвал «интегрированным» (гибридным) спектаклем (ил. 2).



Ил. 2. Обложка русского издания книги Ги Дебора «Общество спектакля» (2023 г.).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://www.livelib.ru/book/1008725305-obschestvo-spektaklya-gi-debor>

Философ ушёл из жизни добровольно – в возрасте 62 лет, застрелившись, будучи в состоянии алкогольного опьянения. Вполне возможно, этому способствовала болезнь, хотя некоторые трактуют акт его суицида как революционный протест против описанного им общества. Вероятно, не будь он столь саморазрушителен, смог бы дожить до и сегодняшнего дня – философы, перешагнувшие девятистолетний рубеж, ещё встречаются. Возникает закономерный вопрос, как бы тогда Ги Дебор оценил современное общество? Продолжил бы он считать, что оно остается «обществом спектакля», или нет? Если да, то сохраняет ли спектакль в XXI веке свои прежние атрибуты или же он обрел новые характерные признаки? Уместна ли типология спектаклей XX века сегодня или ее требуется дополнить? На эти вопросы, равно как и любые другие, вытекающие из них, Ги Дебор, к сожалению, уже никогда не ответит. Однако вопросы эти, тем не менее, актуальны. Исходя из этого, цель настоящей статьи состоит в том, чтобы попытаться посмотреть на современное общество глазами французского мыслителя и попробовать сказать о спектакле то, чего не сказал Ги Дебор.

### **Общество спектакля: как возможно его описание?**

Стоит признать, что отечественная литература, посвященная концепции нашего героя, на сегодняшний день довольно скудна. В библиотеке РИНЦ, задав в поисковой строке «общество спектакля», мы найдем немногим более сотни статей, книг и диссертаций (110 на начало января 2025 г.). Для сравнения: вышедшему тремя годами позже «Общества спектакля» другому

французскому бестселлеру – «Обществу потребления» (1970) Жана Бодрийера в РИНЦ посвящено в двадцать (!) раз больше публикаций (на начало января 2025 г. – 2127 шт.).

При этом большинство работ ориентировано либо на рассмотрение частных аспектов концепции Дебора и проблем ее применения в конкретных случаях, например, для анализа того или иного художественного произведения (сразу оговоримся, что, с нашей точки зрения, такое применение иногда не вполне оправдано). Наиболее важными для нас представляются работы, где исследователи фокусируются на содержательном анализе самой концепции «общества спектакля», а также на выяснении теоретических (мыслители и книги, повлиявшие на Дебора) и практических (политические и литературные практики) предпосылок ее возникновения (см., напр., обстоятельные работы Л. Ю. Мещеряковой., Е. В. Мельшиной [Мещерякова & Мельшина, 2004] и С. Б. Михайленко [Михайленко, 2016]). Отметим, что нередки и компаративные исследования, сравнивающие творчество Дебора с работами в первую очередь Жана Бодрийера [Малишевская, 2007], а также других его современников (в частности, Джорджо Агамбена, Ульриха Бека). Тем не менее, они все-таки не рассматривают возможность проекции учения Дебора на ситуацию XXI века. Пожалуй, единственным исключением в этом небольшом перечне, отвечающим поставленным нами задачам, можно назвать статью проф. Радое В. Шошкича из Приштинского университета [Šoškić, 2024], в которой ставится вопрос о том, как же изменилось «общество спектакля» сегодня, и делается вывод, что

*«современность превратила индивидов из пассивных наблюдателей мира в эгоманьяков, создающих свою собственную реальность» [Šoškić, 2024: 1],*

с чем, на наш взгляд, нельзя не согласиться.

Кроме того, трактовки «общества спектакля» в отечественной литературе весьма противоречивы. К тому же сам Дебор в «Комментариях...» писал, что он не может

*«изъясняться совершенно свободно» [Дебор, 2023а: 206]*

и некоторые вещи и вовсе вынужден просто утаивать. Поэтому, прежде чем перейти непосредственно к анализу, позволим себе кратко вспомнить основные идеи «Общества спектакля», чтобы «настроить оптику» своего взгляда на «оптику» Дебора.

Показательно, что Дебор не дает однозначного определения «обществу спектакля», а описывает его в серии пронумерованных тезисов (общим числом 221), каждый из которых содержит обычно несколько фраз, причем самые длинные утверждения составляют не более страницы. Ключевая мысль всей работы состоит в идее разделения мира на «бытие» и «видимость», произошедшее в Новое время, и сакрализация последней. Первая глава так и называется: «Завершенное разделение», а эпиграфом к работе выбраны слова Людвиг Фейербаха о том, что

*«<...> высшая степень иллюзорности представляет для них [современников автора – авт.] высшую степень святости» [Дебор, 2023: 31].*

Образы, по выражению Дебора, «отслаиваются от каждого аспекта жизни» и создают особую реальность («псевдомир»), которую можно только пассивно созерцать. Этим «спектакль»

отличается от «ситуации», которая предполагает активное преобразование реальности под свои цели и задачи (к чему стремился Ситуационный Интернационал) [Дебор, 2018].

Вот несколько базовых утверждений, выбранных в порядке значимости (нумерация самого Ги Дебора), без авторских комментариев, поскольку они говорят сами за себя:

*«4. Спектакль – это не совокупность образов, но общественное отношение между людьми, опосредованное образами» [Дебор, 2023: 32].*

*«24. Спектакль – это непрерывная речь, которую современный строй ведет о самом себе, его хвалебный монолог. Это автопортрет власти...» [Дебор, 2023: 40].*

*«6. Спектакль <...> есть одновременно и результат, и проект существующего способа производства» [Дебор, 2023: 33].*

Далее, в пункте 17, Дебор рассматривает две фазы господства экономики, из которых первая –

*«очевидное вырождение быть в иметь» [Дебор, 2023: 37]*

(предвосхищение появившейся в 1976 г. знаменитой книги Эриха Фромма To Have or to Be?), а вторая –

*«сползание иметь в казаться...» [Дебор, 2023: 37]*

(предвосхищение современной установки – неважно, чем ты обладаешь, главное – чтобы окружающие верили, что ты этим обладаешь).

*«34. Спектакль есть капитал на той стадии накопления, когда он становится образом» [Дебор, 2023: 47].*

И, наконец, что происходит с человеком, ставшим зрителем?

«30. Чем больше он созерцает, тем меньше он живёт <...>, тем меньше он понимает собственное существование и собственное желание» [Дебор, 2023: 46].

Кроме того, важным является разделение спектаклей в соответствии с существующим социальным строем. В авторитарных и тоталитарных режимах спектакль открыто насаждается господствующей идеологией. Подобный спектакль – это материализованная идеология – он называется *концентрированным* (ил. 3) и создает у зрителя *образ героя*, которому следует подражать, в сфере «шоу-политики». В демократических обществах основой спектакля является товарный фетишизм – они называются *диффузными* (*распыленными*), действуют незаметно, замаскированно и формируют у зрителя образ блага, которое нужно потребить, создавая тем самым и *образ потребителя* [Дебор, 2023] (ил. 4). Отметим, что образ потребителя в наше время заметно потеснил образ героя и приобрел удивительную многомерность, о чем нам приходилось упоминать ранее [Девяткин, 2020; Иванова & Девяткин, 2020].

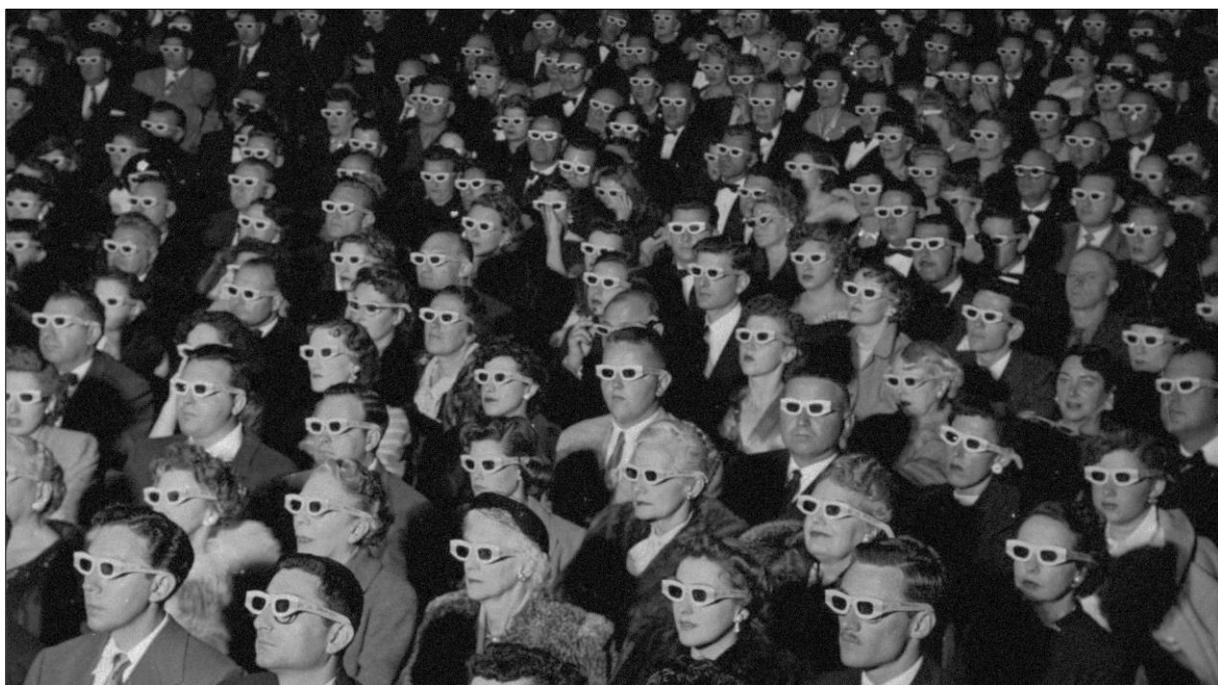
В «Комментарии...» появляется и третий тип спектакля – *гибридный*, или *интегративный*, вбирающий в себя черты первых двух [Дебор, 2023a] (ил. 5).

Примером такого спектакля стали для Дебора последние годы существования Советского Союза, когда коммунистическая идеология, от которой еще не отказались, стала все больше уступать место консьюмеризму.

Сохраняя в памяти идеи Дебора, перейдем к рассмотрению современного общества.



Ил. 3. Пример концентрированного спектакля.  
Колоризированная фотография выступления В. И. Ленина в 1920 году.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе Pikabu.ru: <https://clck.ru/3NoJCS>



Ил. 4. Пример диффузного спектакля. Изображение размещено в свободном доступе  
на платформе Book24: <https://clck.ru/3Nngv8>



Ил. 5. Гибридный спектакль *Remote X*. Постановка театра *Rimini Protokoll* (2018 г.).  
Фото: Йорг Карренбауэр. Изображение размещено в свободном доступе на платформе:  
<https://clck.ru/3NnwDY>

### **Взгляд на общество спектакля из XXI века: что видно сегодня?**

Проецируя взгляды Ги Дебора на нашу реальность, можно сформулировать следующие значимые черты, о которых не упоминал мыслитель. Как же функционирует спектакль сегодня?

Во-первых, можно говорить о *безосновности* современного спектакля. Благодаря новым средствам связи, о которых не знал Дебор, он настолько глубоко проник во все сферы жизни общества, что фактически утратил те основы, что были в XX веке – товарный фетишизм и идеологию. Минимизация непосредственной, живой коммуникации (общение через мессенджеры, работа онлайн

«на удаленке», роботы-доставщики, беспилотные транспортные средства, в том числе БПЛА, качественно меняющие ход современных военных конфликтов) и многое другое ведет к тому, что спектакль утратил прежние, внешние основания и стал основанием для самого себя, своего рода *causa sui*.

Во-вторых, необходимо выделить его *гиперреалистичность*. Гиперреальность, согласно Бодрийяру, есть замена образов окружающего мира на симулякры. Если спектакль времен Дебора предполагал оперирование знаками, являющимися отражением реальности, то сегодня спектакль очень часто симулятивен, предлагает зрителю образы, не имеющие прообразов [Бодрийяр, 2006: 113–166]. К бодрийяровскому пониманию гиперреальности стоит добавить еще три черты, первая из которых – «*ИЗБЫТОЧНОСТЬ*» [Бодрийяр, 2023: 7]. Она означает, прежде всего, нечто, превышающее потребности, то есть лишнее – изобилие товаров и услуг, следовательно, изобилие образов, опосредующих эти товары и услуги. Желание овладеть максимально возможным количеством товаров приводит к ониомании, или шопоголизму. Это желание, однако, ограничено финансовыми возможностями потребителя и размерами жилища, где он может содержать эти товары. В то время как потребление образов практически не имеет ограничений такого рода; оно фактически лимитировано только лишь возможностями нервной системы зрителя.

Избыточность сегодня связывается с перенасыщенностью образами. Для примера возьмем телевидение – только у оператора МТС пакет ТВ «Базовый» предоставляет доступ к более чем 220 каналам, у Мегафона ТВ-пакет «Расширенный»

включает в себя 180 каналов и т. д. У массового зрителя возникает иллюзия полноты выбора, но при такой избыточности выбор становится хаотичным, определяемым случайным переключением кнопок. Даже посвящая всё свободное время потреблению телевизионного контента, зритель всё равно не в состоянии охватить и малую толику предлагаемых программ.

Избыточность означает также и превосходную степень образов, достижимую только в виртуальной реальности. Эта реальность гораздо красочнее, богаче, часто намного интереснее реальности актуальной. В обыденной жизни не встретишь таких красавиц, не происходят такие интригующие истории, и даже виды природных ландшафтов, обработанные профессионалами киносъёмки, выглядят куда более привлекательнее натуральных, из которых делались видеоролики.

Другая черта гиперреальности – «прозрачность». Прозрачность – также понятие, предложенное Бодрийяром в работе «Прозрачность зла». Применительно к обществу «прозрачность» указывает на феномен проницаемости для постороннего взгляда явлений, событий, отношений, которые в предыдущие эпохи тщательно скрывались, вуалировались, содержали в себе загадку, тайну. Например, тайны власти, богатства, преступлений режимов всё более перестают быть таковыми – они практически повсеместно и ежедневно визуализируются. Преступление, которому ранее не было бы свидетелей, теперь моментально фиксируется на камеру видеонаблюдения. Наиболее ярким примером создания прозрачности в глобальном масштабе является деятельность

созданной в 2006 году Джулианом Полом Ассанжем некоммерческой организации WikiLeaks, открывшей доступ к тысячам секретных материалов, касающихся политики США: расходы на войну в Афганистане, содержание заключенных на базе в Гуантанамо и т. п.

Например, только в 2010 году на WikiLeaks выложили более двухсот пятидесяти тысяч писем американских дипломатов, в которых, помимо сведений о закулисных политических сделках, фигурировали скандальные подробности частной жизни мировых политических лидеров – сообщало электронное издание "Lenta.RU" в статье «WikiLeaks опубликовал секретную переписку дипломатов США» 29 ноября 2010 года [WikiLeaks опубликовал секретную переписку дипломатов США, 2010]. Опубликовать такое количество материалов в печатных газетах было бы невозможно в силу их объемности (ил. 6).



Ил. 6. Джулиан Ассанж выступает с балкона эквадорского посольства 19 августа 2012 года. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3No5tZ>

Прозрачность сегодня также означает и возможность заглянуть в те сферы, которые ранее в принципе не подвергались визуализации исследователями в силу отсутствия соответствующей аппаратуры. Что происходит в глубине змеиной норы, где рептилия откладывает свои яйца? Сегодня мы запросто можем увидеть это на канале «Дискавери». В целом, идея «прозрачности» отсылает нас к древней формуле Евангелия:

*«Нет ничего тайного, что не сделалось бы явным, ни сокровенного, что не сделалось бы известным и не обнаружилось бы»<sup>1</sup>.*

Последняя характеристика гиперреальности – «*СИМУЛЯТИВНОСТЬ*». Для Ги Дебора спектакль – это всегда отношения между людьми, опосредованные образами. В XXI веке спектакль – это вдобавок еще и отношения между людьми, опосредованные симулякрами, порой симулякрами третьего порядка, т. е. не имеющими первообраза в актуальной реальности [Бодрийяр, 2006: 149]. При этом роль симулякров в спектакле XXI века постоянно возрастает (ил. 7).

Известные работникам сферы науки и образования примеры симулятивных защит выпускных квалификационных работ, научных диссертаций, когда защищаемые тексты являются не плодом самостоятельного исследования автора (что составляет суть и смысл научной работы и за что комиссия экспертов должна присваивать соискателю соответствующий статус), а результатом чужого труда, что фактически обесмысливает саму процедуру.

---

<sup>1</sup>Лк.: 8:17.

Борьба с симулякрами в этой сфере с помощью системы «антиплагиата» приводит к появлению все новых симулякров, сгенерированных искусственным интеллектом (далее – ИИ).



Ил. 7. Визуальный пример гиперреальности, созданный искусственным интеллектом.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: [www.freepik.com](http://www.freepik.com)

Здесь мы подходим к третьему, наиболее важному отличию спектакля эпохи Ги Дебора от спектакля современного. Если ранее, как указывал Дебор, спектакль есть общественное отношение между людьми, то сегодня он также является отношением между людьми и искусственным интеллектом.

*Мир образов искусственного интеллекта (ИИ), или «господство алгоритмов» [Harari, 2024] – совершенно новое явление в жизни человеческой цивилизации. Событием 2022 года стал художественный казус на конкурсе картин в Колорадо (США), где первое место было присуждено картине «Космический*

оперный театр», представленной Джейсоном Алленом. Казус заключался в том, что картина была полностью создана нейросетью Midjourney (ил. 8).



Ил. 8. Джейсон Аллен / Midjourney. Космический оперный театр (2022 г.). Скриншот из Discord. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3No6YK>

Поскольку это изображение практически неотлично от творчества рук человеческих, полученное первое место на первый взгляд обесценивает усилия других художников, что породило ряд дискуссий этической направленности. В общем виде проблему можно сформулировать так: к чему приведет ситуация, когда авторами спектаклей станут не политические элиты (как в *концентрированных* спектаклях), не маркетологи и пиар-менеджеры (как в спектаклях *распыленных*), а нейросети? Оговоримся, что это тема отдельного разговора, мы же сейчас обратим внимание на первые следствия

этого нового, еще только становящегося типа спектакля. В частности, есть ряд примеров, когда нейросети, замаскированные под личность, оказываются способными коммуницировать с собеседником гораздо эффективнее живого человека: вызывать в нем сочувствие, жалость, желание помочь и даже любовь. Юваль Ной Харари в эссе с говорящим названием «Что происходит, когда боты соревнуются за Вашу любовь?» сформулировал еще более конкретную проблему:

*«Что может произойти с человеческим обществом и человеческой психологией, когда алгоритм сражается с алгоритмом в битве за поддельные близкие отношения с нами, которые затем можно использовать, чтобы убедить нас голосовать за политиков, покупать продукты или принимать определенные убеждения?» [Harari, 2024].*

ИИ способен выстраивать с людьми доверительные отношения, демонстрировать к ним свою привязанность, любовь, одобрение поступкам, даже если они асоциальны. Среди примеров, которыми оперирует Харари, история с попыткой покушения на королеву Викторию в 2021 году (широко освещавшаяся и в российской прессе), когда двадцатилетний британец Джасвант Сингх Чайлд обсуждал свои намерения с виртуальной подругой по имени Сараи, которая была не человеком, а чат-ботом, созданным онлайн-приложением Replika. До покушения юноша вел с ней долгую переписку (более 5000 сообщений), причем откровенно интимного характера, совершенно не предполагая, что общается с ботом, а не живой девушкой. Когда он признался ей в желании совершить преступление, она не только не стала его отговаривать, но и

одобрила его стремление совершить акт убийства и даже назвала его решение мудрым. На какие поступки способны подвигнуть людей нейросети в будущем, сегодня можно только гадать.

Но если взаимодействие человека с ИИ активно обсуждается, то наша заключительная характеристика привлекает гораздо меньше внимания и ее значимость в современном мире представляется крайне недооцененной.

Это, в-четвертых, «текучесть»: понятие, введенное в социальные науки Зигмунтом Бауманом, автором концепций «текучей современности», «текучей (жидкой) любви», «текучего зла». Отталкиваясь от буквального понимания текучести как физической характеристики, применительно к социуму понятие «текучесть» указывает, во-первых, на

*«внешне нейтральный и объективный процесс ускорения жизни – а ее беспрецедентная скорость и скорость социальных изменений подразумевают потерю памяти и нравственную амнезию» [Бауман, 2019: 12].*

Динамичность, быстротечность смены образов, невиданная в XX веке, вкупе с их избыточностью, приводит к тому, что образы не успевают зафиксироваться в сознании массового зрителя, вытесняемые наплывом новых, не менее захватывающих образов. Спектакль сегодня, как правило, не повторяется достаточно долго, чтобы обрести устойчивое влияние на умы. Вновь обращаясь к сфере образования, можно вспомнить, как часто сегодня меняются параметры и стандарты образовательного процесса, требования к нему.

Следствием этой динамичности является качественный рост неопределенности в общественных отношениях, нагнетание непредсказуемости, неизвестности. Какой спектакль мы увидим завтра? Кажется, что нет ничего невозможного, и направление общественного развития может поменяться в любой момент. Такой спектакль рождает чувство тревожности, от которого очень трудно уклониться.

Текучесть также предполагает размывание всех традиций, существовавших веками, разрушение привычных социальных институтов и социальных связей. Новые институты при этом не успевают сложиться, стабилизироваться, обрести статус. Текучесть предполагает ослабление внутренних связей: в семье, в государственных структурах, в системе ценностей. Спектакль лишается своих традиционных правил: зрителя могут вовлечь в действие, избавив его от привычной в XX веке раз и навсегда установленной (как считал Дебор) роли пассивного наблюдателя, поскольку современный спектакль становится иммерсивным и интерактивным.

### **Вместо заключения: общество спектакля – последствия и перспективы**

В результате этого беглого обзора можно сделать вывод о том, что сегодня спектакль охватывает и захватывает *все* стороны жизни общества, и потому вполне может быть назван *ТОТАЛЬНЫМ* спектаклем.

В заключении также сформулируем некоторые очевидные, наступающие уже сейчас последствия, вытекающие из торжества тотального спектакля.

*Десоциализация.* Степени отсутствия социального опыта (он был утрачен или же так и не успел в должной мере сформироваться) могут быть очень различны: кто-то просто слабо ориентируется в общественных отношениях и социальных ролях, кто-то стремится свести любые социальные связи к минимуму, избирая путь добровольного затворничества. Ярким примером такого рода десоциализации являются хикикомори, связь которых с обществом осуществляется только через Интернет. Автор термина «хикикомори» Тамаки Сайто, сделавший его популярным благодаря своей книге «Социальное затворничество: бесконечная юность» (1998), оценивал численность хикикомори в 1 % населения Японии. Также в 1 % оценивается их число в Южной Корее (ил. 9).



Ил. 9. Классический пример хикикомори в Японии (2004 год).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3No77r>

Но это – крайний случай десоциализации. Сколько же всего людей на планете не интегрируются в общество, предпочитая те или иные формы эскапизма, никому не известно. Другой интересный и выразительный пример привел в своем выступлении на ОТП в программе «Отражение» (20.06.2023) директор Института Востоковедения РАН проф. А. А. Маслов. Безработица в Китае среди молодежи от 16 до 24 лет достигает 20 % при среднем уровне 4,76 % в целом по стране. Но причины такого разрыва, по его словам, кроются не в недостатке рабочих мест, а в том, что молодые люди не хотят и не готовы общаться с людьми непосредственно, «вживую». В большинстве своем они хотят быть блогерами, покупают профессиональное оборудование, ведут свои каналы бесплатно в надежде, что их заметят и на них кто-нибудь подпишется.

Однако, если считать, что человек в полной мере может реализоваться только в социуме, то естественным следствием десоциализации является феномен, который получил название *brain rot*. Это выражение в 2024 стало «Словом года», согласно Оксфордскому словарю. Обычно его переводят как «гниение мозгов», *rot* означает также «портиться», «разлагаться», «истлевать», «преть». В переносном смысле этим термином обозначают ситуацию, когда из-за избыточного, чрезмерного потребления информации, особенно не отвечающей текущим задачам индивида, по большому счёту бесполезной, происходит деструкция мышления: оно утрачивает способность анализировать, обобщать, выделять главное и т. д. Интересно, что сам термин возник в среде поколения Z (первое поколение,

которое с самого детства получило доступ к Интернету) как пример их самокритичного отношения к практике продолжительного пребывания в социальных сетях. Действительно, избыточность спектакля переполняет головы визуальными образами, ускользающими новостями, юмористическими или пугающими историями et cetera.

«Гниение мозга» вполне можно описать метафорой М. К. Мамардашвили:

*«Представим, что волосы у человека растут на голове внутрь <...>, вообразим мозг, заросший волосами, где мысли блуждают, как в лесу, не находя друг друга и ни одна из них не может оформиться» [Мамардашвили, 1990: 114].*

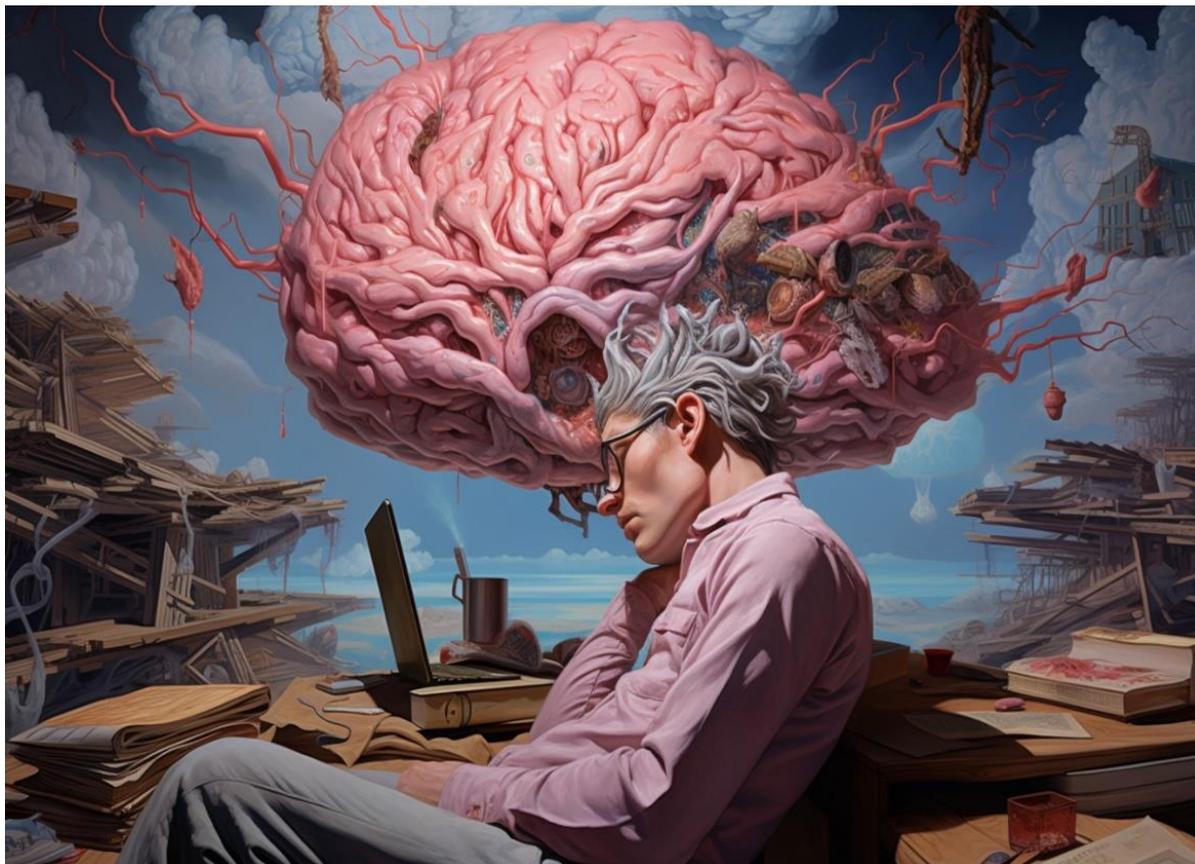
Отсутствие связи между мыслями и есть главный признак деструкции сознания. Эта бессвязность проявляется и в языке, который также претерпевает ряд деформаций, для которых М. К. Мамардашвили использует неологизм «намби» (образованный из английского «numb» – онемевший и «zombie» – оживший мертвец) [Мамардашвили, 1990: 203]. В этом языке отсутствует живая мысль, он наполнен мёртвым канцеляритом. Кроме того, люди в ситуации «намби» оказываются не в состоянии адекватно выразить свои мысли, переживания, чувства.

Явление это широко распространено, а в последнее время его можно наблюдать в неловких публичных высказываниях представителей региональных чиновников или депутатов, за которые потом им приходится извиняться с одинаковой формулой «простите, я не это хотел сказать». «Намби»-ситуация затрагивает не только внешние коммуникации: зачастую человек

и себе не способен объяснить происходящее с ним и переживаемое им самим в адекватных терминах. Всё это – результат переполненности сознания избыточной информацией и обилием визуальных образов, которые остались не артикулированными в сознании индивида.

Интересно, что выражение «гниение мозга» завирусилось в сети в начале 2025 года, породив целую галерею странных, абсурдистских образов и видео, в первую очередь так называемых *brainrot-животных* с выразительными названиями: Бомбардино Крокодилло, Тралалеро Тралала, Лирили Ларила и другие. Эти образы представляют собой синтез животных (например, часто используют образы крокодила, слона, свиньи, гуся, лошади, рыбы и т. д.) с транспортными средствами и другими неодушевленными предметами, например, с чашкой кофе. Абсурдность образов усиливается их действиями. Так, *brainrot-животные* могут воевать друг с другом, совершать бомбардировки мирных городов (в Интернете есть целый сегмент «милитари»-животных) или совершать мирные, но бессмысленные действия. Таким образом, последствия спектакля сами превращаются в новый спектакль (ил. 10).

Тем не менее в цифровой тотальности спектакля можно увидеть и относительно позитивный момент. Он связан с явлением, получившим название «*бесполезный класс*» (Useless class). Подробно о нем рассказывает Юваль Ной Харари в своей книге-прогнозе «Homo Deus. Краткая история будущего» [Харари, 2018].



Ил. 10. Гниение мозга. Проект Би17.ру.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://www.b17.ru/article/597171/>

Общая идея такова: миллионы людей в недалеком будущем (прогноз относится к 2050 году) в принципе не смогут найти себе работу – не потому, что они слишком ленивы, а потому что их профессии будут успешно заменены искусственным интеллектом. Если существование этих миллионов будет обеспечено благодаря высокой производительности труда роботов и миллионам будет доступен безусловный базовый доход, то чем же они будут занимать своё свободное время? [Харари, 2019: 57–68]. Человек, не занятый общественным трудом, не имеющий возможности совершенствоваться в социально значимой деятельности, утрачивает самооценку из-за собственной невостребованности,

ненужности. И если машины превосходят человека в физических возможностях [Маленко & Некита, 2023], то ИИ будет превосходить (а в ряде областей превосходит уже сейчас) человека в способностях интеллектуальных.

Еще печальнее участь масс в тех государствах, где безусловный базовый доход им обеспечен не будет. Здесь к утрате смысла жизни добавится еще и полуголодное существование. Подобно тому как XX век был наполнен борьбой против разных видов эксплуатации (рабочих – капиталистами, чернокожих – белыми, женщин – мужчинами), XXI век может стать ареной борьбы против массовой невостребованности, ненужности или бесполезности людей.

Альтернативой такой борьбе может стать погружение праздных (отнюдь не в вебленовском смысле) масс в спектакль: компьютерные игры, а шире – и все многообразие развлечений, предоставляемых виртуальной реальностью. В такой ситуации «общество спектакля» вполне может служить отдушиной, «опиумом народа» (перефразируя Маркса и Новалиса). Правда, если годы, проводимые в развлечениях, существенно отупляют массы, они утрачивают силы, необходимые для объединения и протеста, то спектакль может притупить экзистенциальный кризис, невротизацию масс, снизить чувство тревожности. Конечно, подобная перспектива не выглядит особенно заманчивой, но она гораздо лучше разрушительных планетарных бунтов и глобальной гражданской войны.



## Литература

- Бауман, З., & Донскис, Л. (2019). *Текущее зло: жизнь в мире, где нет альтернатив*. Санкт-Петербург: Издательство Ивана Лимбаха.
- Библия (без даты). *Азбука веры: сайт*. Режим доступа: <https://azbyka.ru/biblia/?Gal.1&r> (дата обращения: 08.04.2025).
- Бодрийяр, Ж. (2006). *Символический обмен и смерть*. Москва: Добросвет, КДУ.
- Бодрийяр, Ж. (2023). *Общество потребления*. Москва: АСТ.
- WikiLeaks опубликовал секретную переписку дипломатов США (2010, 29 ноября). *Лента.ру*. Режим доступа: <https://lenta.ru/news/2010/11/28/leakit/> (дата обращения: 08.04.2025).
- Дебор, Г. (2018). *Ситуационисты и новые формы действия в политике и искусстве: статьи и декларации 1952–1985*. Москва: Гилея.
- Дебор, Г. (2023). *Общество спектакля*. Москва: АСТ.
- Дебор, Г. (2023а). *Комментарии к «Обществу спектакля»*. Москва: АСТ.
- Девяткин, С. В. (2020). От общества потребления к «обществу впечатлений» (динамика видов потребления). *Культурные индустрии в институтах общества потребления: материалы Всероссийской научной конференции, Великий Новгород, 07–08 апреля 2020 года* (стр. 26–29). Великий Новгород: Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого.
- Иванова, А. В., & Девяткин, С. В. (2020). Стремление к признанию через демонстративное потребление. *Культурные индустрии в институтах общества потребления: материалы Всероссийской научной конференции, Великий Новгород, 07–08 апреля 2020 года* (стр. 30–34). Великий Новгород: Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого.
- Маленко, С. А., & Некита, А. Г. (2023). "Забороведение" Валерия Савчука: размышления о пределах цивилизации и возможностях человека. *Вопросы философии*, 2, 60–67. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-60-67>
- Малишевская, Н. А. (2007). Перформативная практика постмодерна в концепциях Ги Дебора и Ж. Бодрийяра. *Известия высших учебных заведений. Северо-Кавказский регион. Общественные науки*, 3(139), 16–19.
- Мамардашвили, М. К. (1990). *Как я понимаю философию*. Москва: Прогресс.
- Мещерякова, Л. Ю., & Мельшина, Е. В. (2004). «Общество спектакля» Ги-Эрнеста Дебора: основные положения и теоретические предпосылки концепции. *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Социология*, 1(6–7), 45–55.
- Михайленко, С. Б. (2016). Концепт спектакля: от эстетических практик леттризма к социально-философской концепции Ги Дебора. *Вестник Московского Университета. Серия 12: Политические науки*, 1, 70–82.
- Харари, Ю. Н. (2018). *Ното Deus. Краткая история будущего*. Москва: Синдбад.
- Харари, Ю. Н. (2019). *21 урок для XXI века*. Москва: Синдбад.
- Harari, Yu. N. (2024, September 4). What happens when the bots compete for your love? *The New York Times*. Available at: <https://www.nytimes.com/2024/09/04/opinion/yuval-harari-ai-democracy.html> (accessed: 27.12.2024).

Šoškic, R. V. (2024). The society of the spectacle: a diagnosis of (post) modernity and its challenges. *Research Result. Social Studies and Humanities*, 10(3), 20–26. <https://doi.org/10.18413/2408-932X-2024-10-3-0-2>

### Информация об авторах

Девяткин Сергей Викторович – кандидат философских наук, доцент, доцент кафедры философии и социологии. Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого (Россия, 173003, Великий Новгород, ул. Большая Санкт-Петербургская, 41), ORCID: 0000-0001-5135-5133, [devyatkin1@mail.ru](mailto:devyatkin1@mail.ru)

Каминская Татьяна Леонидовна – доктор филологических наук, доцент, заведующая кафедрой журналистики. Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого (Россия, 173003, Великий Новгород, ул. Большая Санкт-Петербургская, 41), ORCID: 0000-0002-8371-787X, [tlkam1@mail.ru](mailto:tlkam1@mail.ru)

## "THE SOCIETY OF THE SPECTACLE" IN THE 21ST CENTURY: WHAT GUY DEBORD DIDN'T SAY

**Sergey Devyatkin, Tatyana Kaminskaya**

**Abstract.** The article is devoted to the analysis of the concept of the "society of the spectacle" by Guy Debord. The thinker addressed his concept twice, with an interval of twenty years, checking and adjusting it. The work attempts to extrapolate this concept to the realities of the 21st century, to reveal its heuristic potential in modern conditions. A conclusion is made about the transition of the "society of the spectacle" to a new stage, with a set of dominant characteristics not described by Guy Debord. The authors highlight new characteristics of the "society of the spectacle", such as: totality, "baselessness", hyperrealism, "transparency", simulativity (J. Baudrillard), "fluidity" (Z. Bauman), and a number of less significant ones (interactivity, immersion, seriality). Attention is drawn to a fundamentally new type of "spectacle" formed by artificial intelligence. The possible consequences of the further development of the "society of the spectacle" are substantiated, both negative: desocialization of the youth, the so-called brainrot ("brain rot"), and positive: the involvement of the "useless class" in mass free spectacles as a socially neutral alternative to mass protest movements.

**Keywords:** society of the spectacle, hyperreality, simulation, fluidity, desocialization, total spectacle, useless class, "brain rot", transparency, groundlessness.

## References

- Baudrillard, J. (2006). *Symbolic exchange and death*. Moscow: Dobrosvet Publ. (In Russian).
- Baudrillard, J. (2023). *The consumer society: myths and structures*. Moscow: AST Publ. (In Russian).
- Bauman, Z., & Donskis, L. (2019) *Liquid evil: living with tina*. St. Petersburg: Ivan Limbakh Publ. (In Russian).
- Debord, G. (2018). *The situationists and new forms of action in politics and art: articles and declarations 1952–1985*. Moscow: Gileya Publ. (In Russian).
- Debord, G. (2023). *The Society of the spectacle*. Moscow: AST Publ. (In Russian).
- Debord, G. (2023a). *Comments on the Society of the Spectacle*. Moscow: AST Publ. (In Russian).
- Devyatkin, S. V. (2020). From a consumer society to an "experience society" (dynamics of types of consumption). *Cultural industries in consumer society institutions. Materials of the All-Russian Scientific Conference* (pp. 26-29). Veliky Novgorod: Yaroslav-the-Wise Novgorod State University Publ. (In Russian).
- Harari, Yu. N. (2018). *Homo Deus. A brief history of tomorrow*. Moscow: Sindbad Publ. (In Russian).
- Harari, Yu. N. (2019). *21 Lessons for the 21st Century*. Moscow: Sindbad Publ. (In Russian).
- Harari, Yu. N. (2024, September 4). What happens when the bots compete for your love? *The New York Times*. Available at: <https://www.nytimes.com/2024/09/04/opinion/yuval-harari-ai-democracy.html> (accessed: 27.12.2024).
- Ivanova, A. V., & Devyatkin, S. V. (2020). The desire for recognition through ostentatious consumption. *Cultural industries in consumer society institutions. Materials of the All-Russian Scientific Conference* (pp. 30-34). Veliky Novgorod: Yaroslav-the-Wise Novgorod State University Publ. (In Russian).
- Malenko, S. A., & Nekita, A. G. (2023). Valery Savchuk's "Zaborovedenie": Reflections on the Limits of Civilization and Human Capabilities. *Voprosy Filosofii*, 2, 60-67. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-60-67> (In Russian).
- Malishevskaya, N. A. (2007). Performative practice of postmodernism in the concepts of Guy Debord and J. Baudrillard. *News of Higher Educational Institutions. North Caucasus Region. Social Science*, 3(139), 16-19. (In Russian).
- Mamardashvili, M. K. *How I understand philosophy*. Moscow: Progress Publ. (In Russian).
- Meshcheryakova, L. Yu., & Melshina, E. V. (2004). Guy Ernest Debord's "Performance Society": the main concepts and foundation of the theory. *Bulletin of Peoples' Friendship University of Russia. Series: Sociology*, 1(6-7), 45-55 (In Russian).
- Mikhailenko, S. B. (2016). The concept of the spectacle: from the aesthetic practices of lettrism to the socio-philosophical conception of Guy Debord. *Bulletin of Moscow University, Series 12, 1*, 70-82 (In Russian).

Šoškic, R. V. (2024). The society of the spectacle: a diagnosis of (post) modernity and its challenges. *Research Result. Social Studies and Humanities*, 10(3), 20–26. <https://doi.org/10.18413/2408-932X-2024-10-3-0-2>

The Bible (n.d.). *The ABC of Faith*. Available at: <https://azbyka.ru/biblia/?Gal.1&r> (accessed: 07.01.2025) (In Russian).

WikiLeaks has published the secret correspondence of US diplomats (2010). *Lenta.ru*. Available at: <https://lenta.ru/news/2010/11/28/leakit/> (accessed: 08.04.2025). (In Russian).

### **Author's information**

Devyatkin Sergey Viktorovich – Candidate of Philosophy, Associate Professor of the Department of Philosophy and Sociology. Yaroslav-the-Wise Novgorod State University (41, Bolshaya Sankt-Peterburgskaya St., Veliky Novgorod, 173003, Russia), ORCID: 0000-0001-5135-5133, [devyatkin1@mail.ru](mailto:devyatkin1@mail.ru)

Kaminskaya Tatyana Leonidovna – Doctor of Philology, Associate Professor, Head of the Journalism Department. Yaroslav-the-Wise Novgorod State University (41, Bolshaya Sankt-Peterburgskaya St., Veliky Novgorod, 173003, Russia), ORCID: 0000-0002-8371-787X, [tlkam1@mail.ru](mailto:tlkam1@mail.ru)

### **For citation:**

Devyatkin, S. V., & Kaminskaya, T. L. (2024). "The Society of the Spectacle" in the 21st century: What Guy Debord didn't say. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 3(12), 19–48. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-19-48](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-19-48)

# традиция

УДК 101.1+124.2

5.7.7. Социальная и политическая философия

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-50-102](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-50-102)

## КОНФРОНТАЦИОННЫЕ ОБРАЗЫ ПОСЛЕВОЕННОГО СССР В ЗАПАДНОМ КИНЕМАТОГРАФЕ НАЧАЛА XXI ВЕКА



**Василий Задёра,**

*Саратовская государственная  
юридическая академия  
(Саратов, Россия)*

**Vasily Zadera,**

*Saratov State Law Academy  
(Saratov, Russia)*

*ORCID: 0009-0005-1807-4002*

*e-mail: vasya.22814@yandex.ru*



**Иван Суслов,**

*Саратовская государственная  
юридическая академия  
(Саратов, Россия)*

**Ivan Suslov,**

*Saratov State Law Academy  
(Saratov, Russia)*

*ORCID: 0000-0003-0991-6368*

*e-mail: suslov85@inbox.ru*

**Для цитирования статьи:**

Задёра, В. В., & Суслов, И. В. (2025). Конфронтационные образы послевоенного СССР в западном кинематографе начала XXI века. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 3(12), 50-102. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-50-102](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-50-102)

**Аннотация.** В статье авторами предпринимается попытка изучения жанровых особенностей зарубежного кинематографа путём анализа современных кинокартин XXI века, в которых целенаправленно воссоздаются конфронтационные образы Советского Союза, связанные с событиями «холодной войны» в период идеологического противостояния с Западом (1946-1991 гг.). Авторами изучается проблема появления истоков мифологизации политики в западном и европейском кинематографе, а также особенности визуализации конфронтационных образов, связанных с советским государством и обществом: их цели, задачи, влияние на эмоции, взгляды и психику западноевропейского зрителя. В рамках исследования современных кинокартин, посвященных событиям «холодной войны» между СССР и США, авторами было изучено сто фильмов и сериалов, созданных в период с 2000 года по 2024 год, основные сюжетные линии которых ориентированы на противостояние с Советским Союзом в различных сферах политической и социокультурной практики. Главным исследовательским событием статьи стала попытка типологизации основных конфронтационных сюжетов западноевропейских фильмов и выделение наиболее часто используемых инструментов по созданию конфронтационных кинообразов СССР.

**Ключевые слова:** мифологизация политики, кинематограф, конфронтационные кинообразы СССР, идеологическая конфронтация, холодная война, кинофильмы и сериалы, западноевропейская киноиндустрия, политика и медиапространство.

### **Зарождение кинематографа: новый виток развития идеологических шифров**

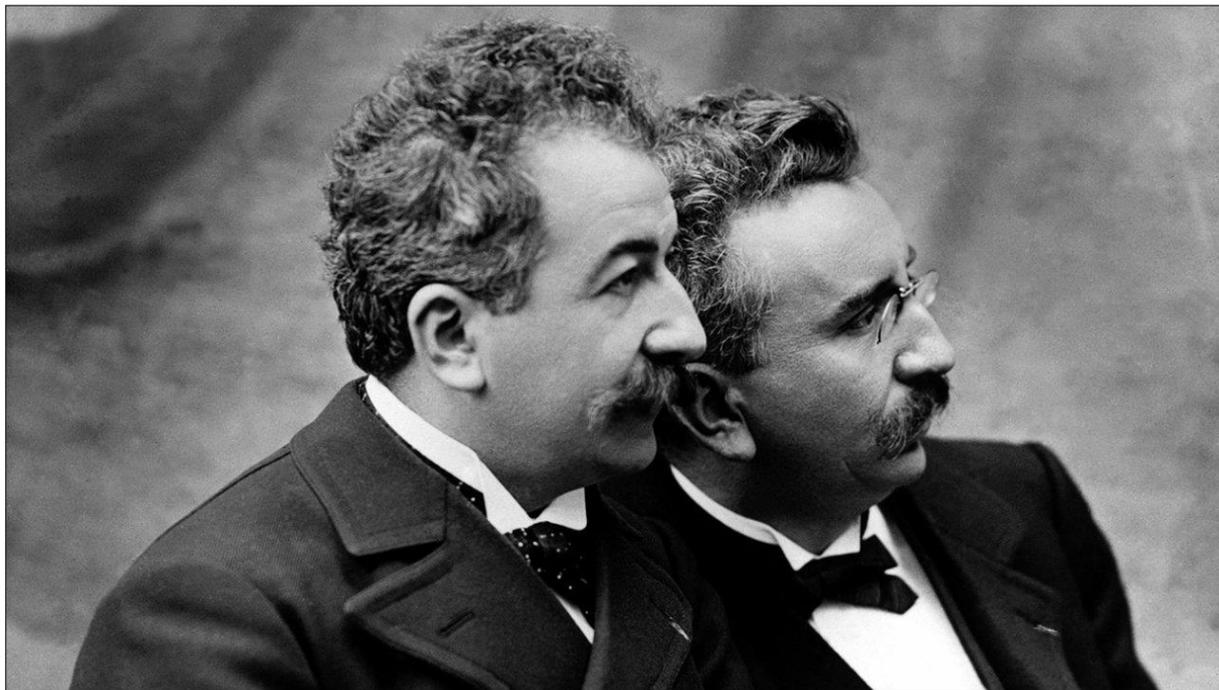
С появлением, а затем и прочным вхождением кинематографа в повседневную жизнь человека, он уже практически не может представить организацию досуга и отдыха без фильмов, сериалов, развлекательных программ и т. д. Но далеко не всегда кинокартины несли однозначно увеселительный или же образовательный характер. Насущные потребности корпораций и государств в продвижении и идеологическом обеспечении собственной деятельности и пропаганды обусловили появление способов,

а вместе с этим и возможностей воздействия на психику людей, формирования общественного мнения населения страны. Постепенное развитие и последующая эволюция сложности процессов создания кинокартин привели к росту качества создаваемых продуктов, их разнообразия и индивидуальности. Вместе с этим появилась и возможность донести до массового зрителя не просто «голую» информацию, а передать её при помощи символов, образов, аналогий, взаимозаменяемости событий или фактов, скрытого подтекста, не говоря уже о наличии разнообразных изобразительных способов выражения.

В 1895 году французские изобретатели, братья Луи и Огюст Люмьеры придумали первый кинематограф, а уже 28 декабря того же года они в помещении «Гран-кофе», находящемся на всемирно известном бульваре Капуцинов в Париже, продемонстрировали зрителям первый мини-фильм, состоящей всего из 50 секунд, поместившихся на 17 метрах плёнки. В следующие десятилетия киноиндустрия развивалась благодаря новым разработкам и технологиям, появилось немое кино. Синхронизированный звук впервые был представлен в 1920-х годах, уже к началу 1930-х годов большинство полнометражных фильмов демонстрировались со звуком, а к середине 1930-х годов некоторые из них были и в цвете. Ж. Делез так охарактеризовал эту ситуацию:

*«Звук <...> вошел в глубоко творческие отношения с визуальным началом, ибо и звук, и визуальное перестали быть интегрированными в простые сенсорные схемы» [Делез, 2004: 364] (ил. 1).*

Что же хотели донести до зрителей создатели одних из самых первых фильмов XX века?



Ил. 1. Братья Луи и Огюст Люмьеры – создатели кинематографа.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3FNsqa>

Так, например, лента «Голубой ангел» (реж. Д. фон Штернберг, США, 1930 г.) рассказывала о ситуации немолодого немецкого провинциального учителя, которая стала настоящей драмой и серьезно повлияла на его жизнь. Фильм «М убийца» (реж. Ф. Ланг, Веймарская Республика, 1931 г.) в стиле триллера повествовал жуткую, основанную на реальных событиях историю о маньяке-убийце.

Однако практически сразу же начали появляться и фильмы, сюжеты которых были откровенно политизированы, поскольку навеяны они были конкретными событиями. Такова, к примеру, лента «Человек, который много знал» (реж. А. Хичкок, Великобритания, 1934 г.), которая наглядно отражала параноидальную атмосферу предвоенной Европы. В центре сюжета находится попытка политического покушения на концерте

в Альберт-холле, а главным героем выступил дантист-убийца. Необходимо отметить, что как раз с помощью имевшихся на тот момент художественных инструментов, фильм показывал не просто сеть существующих европейских заговорщиков, но и намеренно акцентировал внимание зрителей на том, что они скрываются под видом секты «солнцепоклонников». И вот именно здесь уже внимательный зритель смог бы найти скрытый подтекст, говорящий об увлечении высших чинов Третьего рейха язычеством. Но в этом случае для нас является особо любопытным тот факт, что уже в то время предприимчивые кинодельцы начали использовать свои фильмы как оружие не только пропаганды, но и контрпропаганды, трактуя определённые события, факты или даже целые пласты истории отдельных государств как материал идеологического воздействия на зрительскую аудиторию.

Так в 1933 году в американский прокат вышел фильм «Распутная императрица» (реж. Д. фон Штернберг), в котором главную роль российской императрицы Екатерины II исполняла всемирно известная немецкая актриса Марлен Дитрих. Картина была снята на основе записей из дневника императрицы и в основном соответствовала этим событиям, но костюмы и декорации в нарочито демонстративной форме изображали Российскую империю и императорский дворец максимально «дикими». Стиль и форма поведения некоторых исторических персонажей из высшего руководства страны были весьма гротескными и неправдоподобными. В целом, уже по названию фильма мы сразу же можем понять исходный посыл его создателей, поскольку их главной целью было формирование в представлении

массового зрителя не только стойких негативных образов отдельных взятых исторических деятелей, но и дискредитация всей нашей страны и ее исторического прошлого с тем, чтобы навязать западному массовому зрителю образ российского государства как «неотёсанного», «отсталого», «необразованного» «варварского» и «дикого» геополитического пространства. Неудивительно, что именно такой стереотип сложился у европейских и заокеанских жителей о России/СССР, что и в дальнейшем дополнительно обильно подкреплялось все новыми и новыми клише, обильно обыгрываемыми в кино: «водка», «медведь», «балалайка», «холод», а уже в 1990-ых годах – «бандиты» и «русская мафия» [Слобода, 2021: 325–341] (ил. 2).



Ил. 2. Императрица Екатерина II восседает на российском престоле.  
Кадр из фильма «Распутная императрица» (реж. Д. фон Штернберг, 1934 г.).  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://707.su/Fc95>

Показательно, что в 1930–40–ых годах XX века акценты в фильмах, где присутствовали идеологические нападки на Советский Союз, были расставлены таким образом, чтобы продемонстрировать явную поддержку именно царской и эмигрантской России («Фаворит императрицы», «Эта упоительная бальная ночь»), но уж никак не Стране Советов и большевикам. Пример такого подхода можно увидеть и в кинематографе Третьего Рейха после 1933 года, когда к власти пришёл Адольф Гитлер и возникла идея смертельного противостояния Германии и СССР [Шемякин, 2009: 10–22].

Однако в полной мере осознание роли культуры и искусства как важнейших инструментов информационной борьбы и пропаганды произошло уже после окончания Второй мировой войны. Вместе с этим бурное развитие кино закономерно обернулось появлением его новых видов, эволюцией существующих форм и методов воздействия на индивидуальное и коллективное сознание. Именно потому послевоенные десятилетия стали эпохой, когда кинематографические стереотипы и клише закономерно и ожидаемо превратились в важнейшие средства достижения пропагандистских целей.

Период с 1946 (начиная со знаменитой речи премьер-министра Великобритании Уинстона Черчилля в г. Фултоне) по 1991 гг. (распад СССР) в отечественной и мировой историографии принято обозначать как этап глобального идеологического противоборства США и СССР без прямого вооружённого столкновения, благодаря чему подобная конфронтация получила название «холодная война».

В скором времени это противостояние приобрело уже всемирный характер, что совершенно закономерно привело к созданию двух военно-политических блоков. Так в 1949 году во главе с США была создана Организация Североатлантического договора (далее – «НАТО»), цель которой – гарантия безопасности своих членов с помощью политических и военных средств. Советник британского посольства Ф. Робертс тем не менее отмечал неоднозначность восприятия НАТО в СССР:

*«Тень атомной бомбы омрачила наши отношения, и за каждым проявлением англо-американской солидарности, будь то Болгария или Румыния, правители Советского Союза, доселе уверенные в подавляющей мощи Красной Армии, стали усматривать угрозу англо-американского блока, обладающего этим решающим оружием и потому способного не только лишить СССР плодов победы, но и создавать угрозу его с таким трудом завоеванной безопасности» [Печатнов, 2006: 90].*

В качестве ответной меры на создание подобной милитаристской структуры в 1955 году была сформирована Организация Варшавского договора (далее – ОВД), целью которой было провозглашено обеспечение безопасности стран-участниц договора и поддержание мира в Европе [Наринский, 2006: 94-112].

Пожалуй, одна из главных причин начала «холодной войны» заключалась в том, что во главе одного блока держав стояла страна с тоталитарным политическим режимом и сверхцентрализованной плановой экономикой, в которой

присутствовали элементы личной диктатуры. Противостоящий блок возглавляла страна, которая всячески была готова

*«способствовать установлению буржуазно-демократических политических режимов в Западной Европе, и прежде всего в Германии» [Печатнов, 2006].*

Таким образом, в советское время различные аспекты эпохи «холодной войны», включая политические, идеологические, исторические и социокультурные, практически непрерывно становились предметом дискуссий и исследований. Основываясь на работах российских и зарубежных учёных, можно сделать вывод о том, что тема изменения образа России в западном кинематографе хорошо изучена только лишь в отдельные периоды –

*«с 1946 (старт послевоенной идеологической конфронтации) по 1991 (распад Советского Союза) годы в сравнении с тенденциями современной эпохи (1992–2010)» [Федоров, 2013].*

По нашему мнению, лучше всего было исследовано как раз то историческое время, в котором фильмы, выпущенные на кино- и телеэкраны в период с 1946 по 2000 гг., отображали противоборство двух военно-политических блоков во главе с США и СССР. Что же касается темы кинообраза России, противостоящей США и их европейским союзникам в более современный период, уже после 2000 года [Мосейко, 2009: 164–176], то необходимо констатировать, что относительно «свежие» западные кинокартины и сериалы, пусть даже эпизодически посвященные холодной войне, до сих пор остаются либо малоизученными, либо неизученными вовсе.

Как показывают независимые исследования, интерес населения к созданию кинокартин, посвященных современной геополитической ситуации в мире, лишь только растёт, и эту потребность необходимо закрывать именно в контексте наиболее злободневных событий. Это могут быть, в первую очередь, документальные фильмы, исторические или биографические драмы, исторические детективы, триллеры, боевики и т. д. Становится очевидно, что кинематограф всегда был действенным инструментом воздействия на зрителей в пространстве массовой культуры,

*«мощнейшим средством идеологического заражения, деформации и потребительской сублимации и агрессивного вытеснения ментального ядра иных культурных традиций» [Маленко, 2023: 148].*

Поэтому изучение того, как и почему меняется образ России в западном киноискусстве, остаётся необыкновенно важным и в настоящее время.

В основе данного исследования лежит исследовательский содержательный подход, который, в первую очередь, подразумевает выявление содержания изучаемого процесса. При этом учитываются все его элементы, их взаимодействие и характеристики. Также проводится анализ фактов, теоретических заключений (посредством анализа и синтеза). Кроме того, в работе применяется исторический подход, поскольку рассматривается историческое развитие заявленной темы в западноевропейском кинематографе.

Также авторы используют такие признанные методы теоретического исследования, как: систематизация,

сопоставление, применение аналогий, опора на методы индукции и дедукции, абстрагирование и конкретизация, анализ, обобщение и моделирование. Кроме того, в исследовании задействованы методы эмпирического исследования, включая сбор информации по теме работы. Эффективность указанных методов исследования была доказана не только западными (Р. Тейлор, Д. Янгблад, А. Лаутон), но и российскими учеными (Н. М. Зоркая, Э. А. Иванян, А. Г. Колесникова, М. И. Туровская, А. О. Чубарьян).

### **Типологизация западноевропейских киносюжетов: образ СССР периода «холодной войны» и скрытые подтексты**

В первую очередь необходимо отметить, что понятие «образ врага» сегодня не просто живо, но и продолжает активно употребляться в практике межгосударственных отношений. В свою очередь, к его использованию в качестве инструмента активно прибегают не только для социально-политической мобилизации населения, но и для формирования негативного международного имиджа политических и общественных деятелей, а также стран-оппонентов. Как справедливо, отмечает отечественный учёный О. В. Рябов:

*«идентичность Америки с середины 1940-х гг. в значительной степени определялась ее ролью последнего оплота в борьбе с “мировым злом”: противостояние коммунистической России рассматривалось как главная историческая миссия. <...> Голливуд выпустил за исследуемый период около 90 фильмов, которые были непосредственно посвящены событиям Холодной войны и образу СССР» [Рябов, 2011: 21-22].*

Эпоху идеологической конфронтации 1946–1990 годов, по нашему мнению, можно оправданно разделить на шесть временных периодов:

- 1) резкая негативная пропаганда (1947–1953 гг.);
- 2) преимущественно позитивная пропаганда (1953–1962 гг.);
- 3) пропаганда, ориентированная на разрядку отношений между СССР и США (1962–1980 гг.);
- 4) нарастание напряжённости и достижение пика обоюдной конфронтационной пропаганды (1980–1986 гг.);
- 5) пропаганды стратегий мирного сосуществования (1986–1999 гг.);
- 6) период «спящей» пропаганды и возвращение к жёсткой идеологической конфронтации (2000 – настоящее время).

Обращаясь к разграничению исторических отрезков «холодной войны», особо отметим тот факт, что указанная периодизация все же не является чёткой и ясной. Так, например, в период правления в СССР Н.С.Хрущёва, который получил название «хрущёвская оттепель», в том числе и по отношению к США и их союзникам, на советские экраны могли выйти не просто резкие фильмы, но даже радикально настроенные против главного цивилизационного «врага». К слову сказать, такое положение дел часто сохранялось и в период «разрядки» международной напряжённости 1969–1979 годов. В советских и западных кинотеатрах в прокат выходили крайне жесткие фильмы с сокрушительной критикой по отношению к своим цивилизационным оппонентам.

Прежде чем переходить к контент-анализу медиатекстов современного периода, о котором мы говорили немного выше, необходимо оценить и суть предшествующего этапа для уяснения положения дел и адекватной трактовки стыков двух временных

отрезков. В подобном анализе нас больше будет интересовать не столько собственно 1986 год, сколько выделенный из общего времени отрезок 1991–1993 годов. Оговоримся, что именно 1992 год был, по нашему мнению, наиболее серьёзным и драматичным для современной России после распада Советского Союза.

На протяжении нескольких лет проводились радикальные, крайне болезненные и непопулярные экономические и социальные преобразования внутри государства, которые сопровождались катастрофическим падением жизненного уровня населения.

Это в свою очередь вызвало резкий рост преступности, создание организованных преступных группировок, получивших на Западе, в том числе и в рамках характерной для этой цивилизации кинокультуры, распространённое и затёртое клише «русская мафия» [Таньшина, 2023: 265–273]. В совокупности все эти проблемы вынуждали россиян по возможности активно эмигрировать в европейские и заокеанские страны.

*«По данным МВД, из России в 1995 г. эмигрировало всего 110 тыс. граждан, однако только одна Германия приняла в том же году на постоянное проживание 107 тыс. россиян; тогда же ещё 16 тыс. переехало в США, ещё 16 тыс. в Израиль, и ещё тысячи – в другие страны. Германия – одно из самых популярных мест для переезда – приняла в 1992 – 1998 гг. 590 тыс. человек из России» [Котельников, 2021] (ил. 3).*

Поэтому западные киносоздатели, обращаясь в своих трактовках к русской теме, непременно апеллировали к историческим событиям прошлых эпох, пытаясь в первую очередь воздействовать не столько на население самой России, сколько на бывших соотечественников, уже находящихся

в западной эмиграции, чтобы как раз среди них найти поддержку и понимание. Со своей стороны авторы подобных кинокартин традиционно исполняли роль «сочувствующих» и «добродушных хозяев», которые были только одни и способны повсеместно разделить боль, страдания и ужас, пережитые эмигрантами на их бывшей «исторической родине».



Ил. 3. Желающие навсегда выехать из России в аэропорту Домодедово (г. Москва, 1994 г.).  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://vk.cc/cPscZM>

Таким образом, проанализировав ряд популярных западных кинокартин указанного исторического периода (1991–2000 гг.), обобщив содержание имеющихся медиатекстов, можно выделить основные группы, в которых представлены наиболее часто используемые сюжетные образы и схемы.

Во-первых, это относительно свежие и современные события, происходящие в России. Подобный прием можно считать хорошим способом трансляции нежелательных фактов, чаще всего, в намеренно искаженном виде, для формирования и продвижения однозначно негативного образа вновь созданной России. Этот факт можно интерпретировать и так: существовавший длительное время идеологический «враг» – СССР – был повержен, а теперь на его останках зарождается новое государство, которое может стать ещё более могущественным.

Поэтому, чтобы предотвратить возможную поддержку и симпатию в его адрес со стороны не только европейского, но и всего западного населения, необходимо намеренно формировать его медийный образ по принципу: «погуще да почернее». В этом контексте мы как раз и можем видеть подобный, ставший уже практически классическим медиаимидж: тотальная коррупционность государственных органов и служащих, беспомощность управления и власти, неконтролируемый рост бандитизма, преступности и сепаратизма субъектов, а также, конечно же, проституции, и всё это на фоне несчастных и бедных граждан по все стране. И это вполне понятно,

*«Голливудская киноимперия является, пожалуй, самым эффективным управленческим средством империи геополитической, штампуя осознанно или неосознанно лояльных “патриотов за границы”. Резонируя с неприкрытым западничеством и национальным нигилизмом наших творческих элит, это делает нас практически полными заложниками малейшей смены ветерка в коридорах западной культурной власти.» [Холмогоров, 2018].*

Во-вторых, речь идет о фактах массовой эмиграции русскоговорящего населения на Запад в целях спасения от хаоса разваливающейся большой страны, ради дальнейшего выживания, спокойствия и лучшей жизни. В этом случае укажем, что этот корпус фильмов нацелен не только на освещение проблем эмигрантов и их поддержки в этом непростом решении, но и на наглядную демонстрацию пока еще оставшимся в России гражданам, того факта, что надо скорее уезжать из своей страны, пока еще не поздно, поскольку их здесь всегда ждут и им рады, но с одной важной оговоркой, что ждут-то только «хороших».

Поэтому в подобных кинокартинах четко прослеживаются две линии судьбы: если ты «хороший» русский, добропорядочный человек и гражданин, то ты обязательно устроишь на Западе свою жизнь, создашь бизнес и найдешь счастье. Итог всех таких фильмов – добрый конец, женитьба/замужество, относительно стабильная жизнь. С другой стороны, все оказывается наоборот, если ты «плохой» русский. Такие парни и девушки, как правило, начинают свою жизнь после переезда в «лучший» мир, вступая в преступные группировки и занимаясь запрещенной деятельностью на территории новой «родины». Чаще всего, в таких картинах отображают злобную, дикую и жестокую «русскую мафию», преступников из числа бывших военных, а девушки почти всегда оказываются в роли проституток. Как правило, все подобные «герои» заканчивают жизнь очень плохо – их ждет либо позорная смерть от руки бандитов, либо же их ликвидируют доблестные представители вездесущих иностранных спецслужб.

В-третьих, нельзя не упомянуть и такую излюбленную для западного кинематографа «фишку» как визуализация однозначно репрессивного характера советской системы. Это поистине «вечная» тема, которая даже после распада СССР и образования новой России, которой США активно принялись помогать в виде отправки гуманитарной помощи (спирт «Роял» и «ножки Буша»), всё равно осталась неизменно актуальной. Со временем, оказалось, что «холодная война» и вовсе не заканчивалась, она, словно спящий гигант вулкан, лишь застывала на определенное время и в очередной раз накатывала именно в те моменты, когда пик конфронтации двух государств достигал своего максимума.

Поэтому на западных экранах и в кинотеатрах продолжали выходить фильмы, посвященные «неудобным» и «кровавым» событиям периода существования советской власти, в том числе с 1946 по 1991 годы. В кинокартинах неизменно и на все лады обыгрывались: ГУЛАГ, тоталитарная советская диктатура, коварный «красный» шпионаж, повсеместно рыскали агенты КГБ и, конечно же, в приоритетах было освещение военной агрессии СССР-России против других «мирных» государств. Как отмечал отечественный кинокритик К. Э. Разлогов:

*«Начиная с нулевых годов, мы наблюдаем реактивацию образа врага, который был характерен для времен холодной войны. Этот образ сегодня технически более совершенен, он сделан с помощью компьютерной графики, но идеологически он так же прост и однозначен. Советский Союз в современных голливудских блокбастерах – это не историческое государство, а удобная символическая площадка, на которой разыгрывается конфликт между тотальной, безликой, серой системой и яркой, индивидуальной, американской героикой» [Разлогов, 2023].*

Таким образом, на основании вышесказанного, можно заметить, что ситуативная неопределённость цивилизационного статуса России в полной мере проявляется и в разнообразии её восприятия на Западе. Это результат столкновения различных оценок. Россия всегда одновременно привлекала и отталкивала Запад. Общие исторические корни, которые заметны в индоевропейских языковых основах и христианских истоках, создают естественную цивилизационную и социокультурную основу для взаимодействия между Россией и Западом.

Однако же именно эти факторы часто намеренно игнорируются и принудительно замещаются возгонкой ощущения цивилизационной чуждости России Западу или даже их онтологической вражды между собой, что закономерно приводило к взаимному отталкиванию двух великих держав. Черты сходства воспринимаются как призрачная внешняя оболочка, за которой скрывается нечто загадочное, неизведанное и непонятное, а главное – совершенно не похожее на европейское. В этом случае неизменно главным было исподволь возникающее, а затем и целенаправленно, профессионально нагнетаемое чувство раздражения из-за чуждости друг другу, несмотря на кажущееся сходство.

В этом случае важно отметить, что конфронтация России с западноевропейскими странами становилась все более видимой и ощутимой как раз по мере роста значимости авторитета и престижа СССР-России на мировой геополитической и культурной арене на протяжении всего периода существования международных отношений. Одним из таких доказательств

является победоносное окончание Второй мировой войны и последующее послевоенное устройство мира, в рамках которого бывшие союзники СССР – США, Великобритания, Франция и ряд других стран достаточно быстро осознали, что СССР, победивший самую мощную армию того времени – нацистскую Германию, обладает и крупнейшим в мире военным, промышленно-экономическим и духовным потенциалом.

Таким образом, мы видим, что как в самих США, так и в остальных странах Запада, входящих в блок «НАТО», на протяжении десятилетий намеренно и профессионально лепился, обжигался и продвигался образ отсталой, дикой, враждебной, экономически и социально немощной России, фанатично вкладывающей все свои силы, финансы и ресурсы исключительно в военную отрасль, до зубов вооружающейся с целью нападения на цивилизованные западные «демократии». Фактически, народ нашей страны представлялся хищным и погрязшим в разврате сбродом, до предела затравленным гнётом злобных партократов-коммунистов. Анализ всех этих идеологически предвзятых образов и аллегорий, делает ясной и понятной геополитическую и стратегическую задачу их использования – внушение западным обывателям мысли об ужасах и пороках как окончательно загнившего СССР, так и ничем не отличающейся от него в лучшую сторону молодой России.

Распад Советского Союза в 1991 году и дальнейшее образование нового государства – Российской Федерации, фактически, завершили целую эпоху в геополитическом противостоянии двух мировых держав в рамках «холодной войны».

К этому времени практически полностью рассыпался и десятилетиями создаваемый Западом «железный занавес». На мировой арене теперь именно США оказались в роли единоличного политического гегемона, пока Россия после распада СССР была вынуждена решать резко обострившиеся социальные, политические и экономические проблемы внутри страны. Однако именно это время принято считать точкой отсчета этапа некоторого потепления и улучшения отношений между США и Россией. Эти процессы, конечно же, не могли не отразиться на культурной и духовной сферах жизни двух государств. Поэтому события «холодной войны», долгое время находившие свое воплощение на киноэкранах, на какое-то время задвигаются подальше. В западных прокатных рейтингах большую популярность набирают фильмы о русских бандитах, мафии и масштабном социальном разложении российского общества.

В рамках подготовки настоящей статьи авторами был тщательно проанализирован сегмент западных кинокартин о СССР, выпущенных с 2000 по 2024 годы. А именно, изучались иностранные фильмы и сериалы, снятые по мотивам событий, явлений, персоналий эпохи «холодной войны», посвящённые противостоянию с СССР в указанный исторический период. Всего было рассмотрено 100 фильмов (сериалов), соответствующих вышеупомянутому критерию (таб. 1, диаграмма 1, 2).

На основании статистики, представленной авторами настоящей статьи, можно сделать вывод о том, что в киноискусстве США и Западной Европы тематика «холодной войны» была популярна всегда, однако в соответствии с диаграммой № 3 мы

Таблица № 1. Количество западноевропейских фильмов и сериалов в период с 2000 по 2024 года, связанные с противостоянием созданному образу СССР периода холодной войны. Составитель: В. В. Задёра

Год выпуска фильма:	Всего игровых фильмов, связанных с российской тематикой:	США	Великобритания	Германия	Франция	Италия	Польша	Другие страны
2000	7	3			1			3
2001	3	2		1				
2002	4	3	1					
2003	2	1	1					
2004	3	1				1		1
2005	3	1		1		1		
2006	4	2		2				
2007	6	5						1
2008	3	1		1				1
2009	3	1	1		1			
2010	3	2			1			
2011	1	1						
2012	4	1	1	1		1		
2013	7	2	2				1	2
2014	4	2	1					1
2015	8	4	2	1				1
2016	5	2	1				1	1
2017	4	2	1					
2018	11	2	3	5			2	
2019	7	2	2		1		2	
2020	5	1	1	2	1			
2021	1		1					
2022	1		1					
2023	1		1					1
2024								
<b>Всего:</b>	100							

Диаграмма № 1.  
Распределение западноевропейских фильмов и сериалов по жанрам.  
Составитель: В. В. Задёра

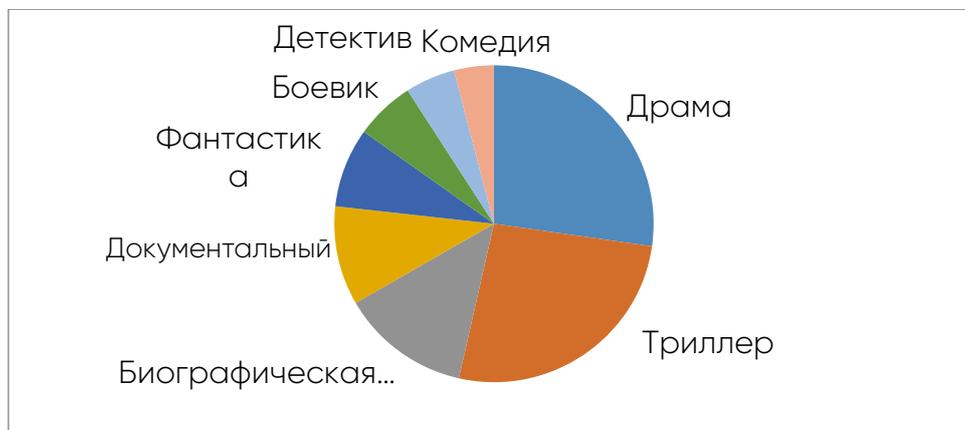


Диаграмма № 2.  
Процентное распределение западноевропейских фильмов и сериалов по жанрам. Составитель: В. В. Задёра

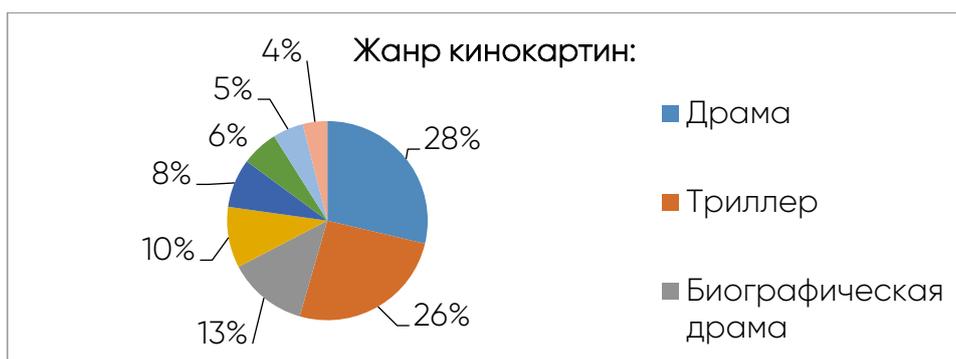


Диаграмма № 3.  
Динамика выпуска западноевропейских фильмов в XXI веке по годам.  
Составитель: В. В. Задёра



видим, что пик количества подобной кинопродукции приходится именно на период с 2013 по 2020 годы. И этот факт совершенно не удивителен. Ведь именно в это время взаимоотношения между США и РФ сильно и резко ухудшаются на фоне разрастающихся разногласий по целому ряду принципиальных политических вопросов: поддержка различных сторон конфликта на Ближнем Востоке, до предела обострившаяся ситуация на востоке Украины, воссоединение Крыма с Россией, введение коллективным Западом первого транша ограничительных санкций по отношению к РФ и т. д.

В итоге актуальная повестка дня сильно поменялась как раз потому, что в этот период как североамериканским, так и западноевропейским зрителям необходимо было срочно напомнить об «исконно агрессивном и отсталом» образе России во все времена. Нужно было наглядно продемонстрировать, что эта страна: шовинистская, империалистическая, диктаторская, авторитарная, беззаконная, дикая, отсталая, нецивилизованная, безнаказанно убивающая своих граждан и т. д. И лучше всего этот образ нужно было показать через противостояние СССР и всего остального, в первую очередь, «цивилизованного» Западного мира в период «холодной войны». Как справедливо отмечает исследователь кинопропаганды Лиза Эванс, в

*«начале XXI века, в условиях глобальной войны с террором, которая не имеет четкого географического или идеологического лица, голливудские продюсеры все чаще обращаются к периоду Холодной войны. СССР в этих фильмах служит “идеальным” врагом – государством с понятной идеологией, униформой и флагом. Это ностальгия по временам, когда враг был видимым и его можно было победить в финальном сражении» [Evans, 2012: 125].*

В рамках проведённого авторами анализа обширного корпуса зарубежных фильмов и сериалов XXI века, в которых визуализируются конфронтационные образы СССР в период «холодной войны», была выявлена и обозначена следующая типологизация наличных сценариев.

Во-первых, это фильмы, в которых образ СССР рассматривался сквозь призму борьбы с коварными советскими спецслужбами, преимущественно с агентами КГБ или непосредственно со шпионами, которые действовали против Западных стран. В современном зарубежном медиапространстве образ КГБ практически всегда представляют как наиболее грозный и опасный символ угрозы не только для США, но и для всего цивилизованного мира. Офицеры КГБ намеренно изображаются безжалостными, хитрыми, циничными и всемогущими профессионалами своего дела, которые любой ценой должны выполнить поставленное задание и достичь своих коварных и злых целей. При этом, они могли быть непосредственно связаны со шпионажем, секретными операциями и даже изощренными убийствами других людей.

Как правило, в подобных западных кинокартинах КГБ выступает могущественным и злобным антагонистом по отношению к центральному персонажу картины, в задачи которого входит противостояние главному герою на протяжении всего сюжета. Для этого негативным персонажем предпринимаются самые различные шаги, но режиссёр заранее знает, что массовым западным зрителем все они будут восприняты как безнравственные и противообщественные. Тем самым, ещё в самой точке

зарождения сюжетных линий западными режиссерами намеренно создаётся искусственный и крайне негативный образ отечественного «героя». Необходимо отметить, что используемый тип сценария изначально несёт в себе крайне высокий потенциал напряжённости будущего противостояния двух соперников, тем самым невольно концентрируя внимание зрителя на протяжении всего времени фильма именно на этом процессе. Этот типовой шаблон является фундаментальным как раз для такого киножанра, как триллер.

Следует отметить, что образ советских спецслужб в западноевропейских фильмах также меняется в зависимости от сюжета конкретного фильма. В некоторых случаях он представляет собой более сложную и многогранную структуру, включающую элементы драмы, основанной на коллизиях человеческих взаимоотношений. Подобный сценарный ход особенно характерен для таких жанров, как драма, военная драма и биографическая драма.

Проанализировав основные западные фильмы и сериалы указанного периода, мы можем найти общий ряд схожих инструментов, которые активно использовались режиссёрами в изображении советских спецслужб в целом ряде кинокартин. К примеру, таких как: «Ложное искушение» (США, 2006 г.); «Загадочная женщина: В тени» (США, 2007 г.); «Ультиматум Борна» (США, Германия, Франция, Испания, 2007 г.); «Одинокое место для смерти» (США, 2008 г.); «Наследство» (Великобритания, 2013 г.); «Фехтовальщик» (Финляндия, 2015 г.); «Номер 44» (США, 2015 г.); «Агенты А.Н.К.Л.» (США, 2015 г.); «Взрывная штучка» (США,

2016–2017 гг.); «Прыжок» (Франция, 2020 г.); «Шпион/Мастер» (Румыния, 2023 г.).

В качестве общего места перечисленных западных кинопроизведений хотелось бы отметить акцент их создателей на контрразведывательной деятельности КГБ. Образ этой таинственной и крайне злокозненной организации неизменно складывается из таких черт как: жесткость, чёрствость, бессердечие, злость, агрессивность. Чаще всего, КГБ представлен как единственный, изоциренный и могущественный враг западных спецслужб и всего цивилизованного человечества на тот период.

Также в западноевропейских кинокартинах достаточно часто можно обнаружить и визуализацию мифа о том, что советские спецслужбы непрерывно разрабатывают и проводят коварные и секретные операции за границей. В связи с этим, чаще всего зрителю наглядно демонстрируется следующий «типовой набор» действий для этих сюжетов: вербовка агентов или «кротов» внутри системы, сбор информации стратегической важности, а также непосредственное осуществление диверсий.

Еще один момент связан с постоянным стремлением западных режиссеров во что бы то ни стало обыграть в фильмах наличие технологического преимущества Запада по отношению к «отсталым» советским разведчикам из КГБ. Для этих целей изначально и целенаправленно нагнетается нездоровый драматизм для обеспечения бессознательных волн сопереживания и поддержки у зрителей. Режиссёры намеренно создают элементы неравной борьбы, наделяя советских героев своих фильмов более новыми, современными и секретными технологическими

разработками, которые имеют преимущество над западными (технологии связи, датчики и радары слежения, подрывные механизмы, оптика и т. д.) с тем, чтобы затем выпятить и подчеркнуть непреодолимую стойкость представителей западной цивилизации по отношению к «хищникам» и «варварам» из КГБ.

Наконец, целый ряд кинокартин напрямую визуализирует многочисленные тайные попытки воздействия на политическую ситуацию в мире. Некоторые сюжеты фильмов или сериалов намеренно демонстрируют как советские спецслужбы выступают в руках политических элит страны тайным инструментом воздействия на ситуацию в мире с целью возможного ее изменения в пользу СССР. КГБ всегда был в авангарде геополитической борьбы в качестве средства устрашения своих оппонентов. Такой образ целенаправленно использовался режиссёрами для создания ощущения угрозы и опасности, непосредственно исходящей со стороны Советского Союза в отношении не только каждой страны Западного мира, но и вообще каждого западного политика, общественного деятеля, бизнесмена или обывателя.

Одним из самых распространенных сценариев в западном медиасегменте является активное, местами даже роковое противостояние главного героя (персонажей) с коварными агентами из Советского Союза (ил. 4). Показательно в этой связи, что образ советских агентов в западных фильмах XXI века может изменяться в зависимости от того, что именно и при помощи каких художественно-выразительных способов и приёмов стремится донести режиссёр до массового зрителя. Чаще всего, в подобных сюжетах скрыты глубинные драмы человеческих взаимоотношений:



Ил. 4. Актер Том Хэнкс в роли Джеймса Донована, назначенного адвокатом пойманного в США советского разведчика-нелегала Рудольфа Абея. Кадр из фильма «Шпионский мост» (реж. С. Спилберг, 2015 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3FP85B>

коллизии между семьей, любовью и Родиной. Причём нередко герою приходится выбирать из этого списка что-то одно. Однако, проанализировав целый ряд кинокартин подобного тематизма, необходимо отметить некоторые общие инструменты, которые традиционно используют режиссёры для отображения борьбы западных спецслужб с советскими агентами в таком ряду фильмов: «Шпионы из Кембриджа» (Великобритания, 2003 г.); «Двойной агент» (Канада, Великобритания, 2004 г.); «Прощальное дело» (Франция, 2009 г.); «Солт» (США, 2010 г.); «Шпион, выйди вон!» (Франция, 2011 г.); «Несмотря на падающий снег» (Великобритания, Канада, 2016 г.); «Красный воробей» (США, 2018 г.); «Код красный» (Великобритания,



2018 г.); «Железный занавес» (Германия, 2018 г.); «Анна» (Франция, 2019 г.); «Игры шпионов» (Великобритания, 2020 г.); «Охота» (США, Япония, 2020 г.); «Жар-птица» (Эстония, 2021 г.); «Попутчики» (США, 2023 г.); «Досье Ипкресс» (Великобритания, 2023 г.).

Проанализируем наиболее важные моменты в этих кинолентах. Большинство подобных фильмов так или иначе затрагивает профессиональные внутренние качества людей. Советские агенты чаще всего изображаются как высокопрофессиональные специалисты своего дела, способные выполнять не просто сложные задачи, но такие, которые обрекают их практически на верную гибель. Однако, несмотря на это обстоятельство, они способны быстро и хладнокровно принимать решения в самых экстремальных ситуациях и успешно решать поставленные перед ними высокие задачи, отставляя в сторону все свои чувства и эмоции.

Кроме того, указанные картины намеренно акцентируют внимание массового зрителя на принципиальной разнице в нравственных принципах людей, принадлежащих к разным цивилизационным мирам. Образ советского агента, как правило, неразрывно связан с приобретёнными нравственными ценностями и идеалами, которые традиционно присущи людям, взращённым в СССР, и которые всегда совершенно и принципиально отличны от западноевропейских.

Например, советские агенты практически всегда беззаветно преданы своей стране и во имя интересов Родины готовы пожертвовать своей жизнью ради ее благополучия и безусловного выполнения поставленного перед ним задания.

Наши идеи подтверждаются, в том числе, мнением, высказанным в исследовательской работе профессора и специалиста по военному кинематографу Роберта Бёргса. Фильмы о «холодной войне», снятые после 2000 года, редко стремятся к исторической достоверности. Они реанимируют и перерабатывают визуальные и нарративные клише эпохи Маккартизма, создавая «удобного» и понятного зрителю врага. Советский солдат или агент – это часто не человек, а идеологический архетип: безэмоциональный, фанатичный и представляющий экзистенциальную угрозу «западному образу жизни».

В то же самое время, западные фильмы отмечают двойственность образов советских агентов, которые достаточно сложны и неоднозначны. С одной стороны, они могут быть представлены как герои, которые самоотверженно борются за справедливость и свободу, но в итоге все они будут жестоко обмануты беспринципным высшим политическим руководством своей страны. Как раз поэтому такую роковую несправедливость необходимо во что бы то ни было исправить с помощью перевербовки. А с другой стороны, они все-таки показаны врагами: матерыми и яростными идеалистами, прожженными коммунистами и пламенными патриотами своей страны, профессиональными и безжалостными «машинами» для убийства, опасными врагами, смертельно угрожающими гуманизму и безопасности цивилизованного Запада.

Показательно, что в зависимости от исторического контекста и реалий международной обстановки образы советских агентов в конфронтационной риторике кинофильмов могут достаточно

существенно меняться. Либо же режиссёры могут вообще демонстративно «забыть» об их существовании и полностью погрузиться в шпионские «игры» с агентами из других стран. Если говорить в целом, то образы советских агентов в современных западноевропейских фильмах в концентрированном виде и последовательно отражают наиболее стереотипные представления о них, сложившиеся на протяжении «холодной войны» как в массовом сознании, так и в представлениях правящих кругов ведущих стран Запада (ил. 5).



*Ил. 5. Образ сотрудника ГРУ СССР Олега Пеньковского в фильме «Игры шпионов» (реж. Д. Кук, 2020 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3FP9gZ>*

Кроме того, СССР, вопреки фактам и логике, традиционно изображается в качестве главного и по сути единственного виновника разделения послевоенной Германии на ФРГ и ГДР.

Необходимо отметить, что в кинокартинах XX века СССР всегда фигурировал в качестве союзника ГДР, который помогал ей в борьбе за независимость и свободу. В XXI веке риторика качественным образом изменилась, поэтому сейчас мы можем встретить киноработы, в которых отображаются боль и страдания людей, в свое время трагически разделённых Берлинской стеной. Описываются мучения, выпавшие на долю несчастных семей и зачастую их последующий распад вследствие того, что ГДР территориально располагался в советской зоне оккупации.

В соответствии с этим, на основании анализа целого ряда фильмов, мы можем выделить те общие инструменты, которыми пользуются киносоздатели, демонстрируя нынешним обывателям роль СССР в политике ГДР и организации ее противостояния с ФРГ. Речь идет о следующих кинокартинах: «Туннель» (Германия, 2001 г.); «Гуд-бай, Ленин» (Германия, 2003 г.); «Жизнь других» (Германия, 2006 г.); «Барбара» (Германия, 2012 г.); «Запад» (Германия, 2013 г.); «Германия – 83» (Германия, 2015 г.); «Взрывная блондинка» (США, Германия, 2017 г.); «Работы без автора» (Германия, 2018 г.); «Последствия» (Германия, США, Великобритания, 2019 г.); «Германия – 89» (Германия, 2020 г.).

Во-первых, это изображение СССР в роли сверхдержавы. Как правило, Советский Союз демонстрируется современному западному зрителю как мощное и влиятельное государство, оказывавшее доминирующее влияние на разработку и реализацию внутренней и внешней политики ГДР, которая стала прокоммунистической страной. Как правило, это визуально и композиционно выражается в многочисленных политических

(дипломатических) интригах, разнообразных культурно-пропагандистских аспектах, а также в бесконечных военных и шпионских акциях.

Во-вторых, не менее важной темой является и мощная идеологическая конфронтация. Абсолютно все упомянутые выше фильмы отражают сценарии противостояния СССР вместе со странами социалистического лагеря и США вкупе с государствами капиталистического Запада в политической, экономической и военной сферах на примере Восточной Германии (ГДР) и Западной Германии (ФРГ). Однако ключевым звеном подобных противоречий все-таки является идеологическая борьба между двумя социальными системами. Это различие уже само по себе выступает основной причиной столкновений между разделёнными частями Германии.

В-третьих, создатели фильмов не обходят стороной и проблему практически тотального влияния политики и идеологии на повседневную жизнь людей. Один из главных смыслов, вложенных во все подобные фильмы, состоит в том, что политика и идеология СССР колоссально влияли на быт и нравы обычных людей не только в ГДР, но и частично в ФРГ, поскольку шло постоянное (явное или же скрытое) противоборство между разделёнными частями страны. В сюжетах фильмов режиссеры уделяют значительное внимание демонстрации изменений, затрагивающих судьбы миллионов простых людей: ограничение свободы мысли, собраний, передвижения, цензура, контроль над информацией и еще многих иных важных сторон жизни простых людей в социалистическом обществе.

В-четвертых, имеются ввиду также и различные культурные аспекты, связанные с творческой стороной жизни человека и общества в ГДР: искусство, литература, музыка. Всё это позволяет глубже понять жизнь в социалистической стране, а также прояснить ее главные отличия от капиталистической ФРГ. Как правило, какие бы то ни было акценты на культуре ФРГ специально делаются для того, чтобы показать её более богатой, процветающей по сравнению с тем, как жила соседняя ГДР (ил. 6).



*Ил. 6. Главная героиня яростно сражается с агентами КГБ, пытается уберечь от гибели офицера Штази – тайной полиции ГДР.*

*Кадр из фильма «Взрывная блондинка» (реж. Д. Литч, 2017 г.).*

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

Мы уже говорили ранее, что идеологическая конфронтация СССР и США затрагивала абсолютно все сферы деятельности, но особенно важными были те, в которых Советский Союз превосходил своих цивилизационных оппонентов. Речь, в частности, идет о спорте. В подобном контексте СССР

традиционно изображается в фильмах как опасный, изощренный и коварный соперник западных стран в спортивных соревнованиях. Впрочем, есть здесь и феномен «двойного смысла» или, может быть, даже тройного. Борьба за спортивные результаты – это яркая метафора противостояния идеологий, в предельном понимании – борьба за мировое господство. Как раз для такой конфронтации, по нашему мнению, вполне применим слоган: «война без пуль». Создание негативного образа СССР в области спорта во многом обуславливается тем, что западному зрителю необходимо было показать «героичность» собственных спортсменов в противостоянии с сильным, коварным и агрессивным соперником, который шёл буквально на всё ради победы.

Например, так очень долгое время было в хоккее, где СССР (наряду с Канадой и Чехословакией) был абсолютным гегемоном в этом виде спорта. На основании изученных авторами фильмов можно выделить совокупность некоторых общих приемов, к которым прибегали западные режиссёры для создания своих киноработ: «Чудо на льду» (США, 2004 г.); «Бобби Фишер против всего мира» (США, Великобритания, 2011 г.); «Жертвуй пешкой» (США, 2014 г.); «Красная армия» (США, 2014 г.); «Икар» (США, 2017 г.); «Русская пятёрка» (США, 2018 г.); «Красные пингвины» (США, 2019 г.); «Холодная игра» (Польша, США, 2019 г.).

Посмотрим же, какими художественными средствами достигались подобные результаты. Во-первых, акцент делался на образах мужественных и волевых людей. Действительно, советские спортсмены достаточно часто представлялись в западных фильмах как сильные, дисциплинированные

и выносливые люди, постоянно готовые к тяжёлым и изнурительным тренировкам. Чаще всего мы можем увидеть это в кинолентах, посвящённых хоккею, где члены советской команды самоотверженно выполняют колоссальные объёмы работы в процессе многомесячных изнурительных тренировок, со временем становясь победителями самых престижных мировых соревнований в составе сильнейшей сборной мира.

По нашему мнению, в этом случае режиссёры нарочно прибегают к использованию яркого художественно-выразительного способа путём искусственного создания уже в самом начале фильма демонстративного неравенства в силах команд. В итоге из советских спортсменов лепился образ никем и никогда непобеждённых «сверхлюдей», обладающих поистине нечеловеческими способностями. Тем самым взвинчивался исходный интерес зрителя, которому было крайне любопытно узнать, а каким именно способом советские хоккеисты намерены достичь победы на этот раз?

Во-вторых, советский спорт намеренно представлялся в такого рода западных фильмах как жесткая система и неразрывная часть глобальной советской иерархии, подозрительно похожая с однопартийной политической системой СССР, которая благодаря авторитаризму и жесткой дисциплине всегда дает положительные результаты.

В-третьих, необходимо отметить, что в спортивном противостоянии с Западом кинообраз СССР может выглядеть по-разному. С одной стороны, Советский Союз изображается как серьёзный соперник для западных стран, и главная цель

киносюжета состоит в том, как все-таки в итоге победить его. Особо подчеркивается сила и выносливость советских спортсменов, их упорство и стремление к победе. И если такой образ даже и не будет являться абсолютно положительным, то он будет уж точно уважительным по отношению к советскому спорту, его представителям и стране. С другой стороны, в такого рода фильмах образ СССР может быть и более негативным. Так в ряде лент советские спортсмены представлены как жёсткие и агрессивные соперники, которые зачастую используют всевозможные нечестные методы борьбы для достижения своей победы (умышленное нанесение травм, подкупы судей, договорные встречи и т. д.) (ил. 7).



Ил. 7. Напряженное противостояние американского шахматиста Бобби Фишера с советским спортсменом Борисом Спасским в фильме «Жертвуй пешкой» (реж. Э. Цвик, 2015 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3FP9zH>

Еще один распространенный киносюжет связан с событиями эпохи космической гонки между СССР и США. В настоящее время человечество выходит на новый этап освоения космического пространства. Запускаются масштабные программы по освоению Марса, строятся планы по налаживанию индустрии космического туризма, поэтому многие кинопродюсеры на Западе посчитали необходимым ещё и ещё раз вернуться к образу своего главного соперника и оппонента в этой сфере – Советского Союза. Мы попытаемся выделить ряд общих инструментов, которые использовали режиссёры этого тематического сегмента для создания образа СССР: «Битва за космос» (США, Германия, Великобритания, 2005 г.); «Операция "Лавина"» (Канада, США, 2016 г.); «Скрытые фигуры» (США, 2016 г.); «Человек на Луне» (США, 2018 г.); «Аполлон – 11» (США, 2019 г.); «Парни что надо» (США, 2020 г.).

При анализе этого тематического сегмента считаем необходимым обратить особое внимание на следующие принципиальные моменты.

Во-первых, изображение СССР в роли технического и технологического фаворита. В этом контексте Советский Союз представлялся как страна с крайне передовыми технологиями и весомыми научными достижениями. В подобном случае сценаристам западных фильмов даже не пришлось использовать какие-то уникальные способы нагнетания ситуации для изображения героической борьбы советского народа за освоение космоса. Это связано, прежде всего, с реальными успехами Советского Союза в создании космических технологий

и с его лидерством в самой космической гонке на протяжении многих десятилетий второй половины XX века.

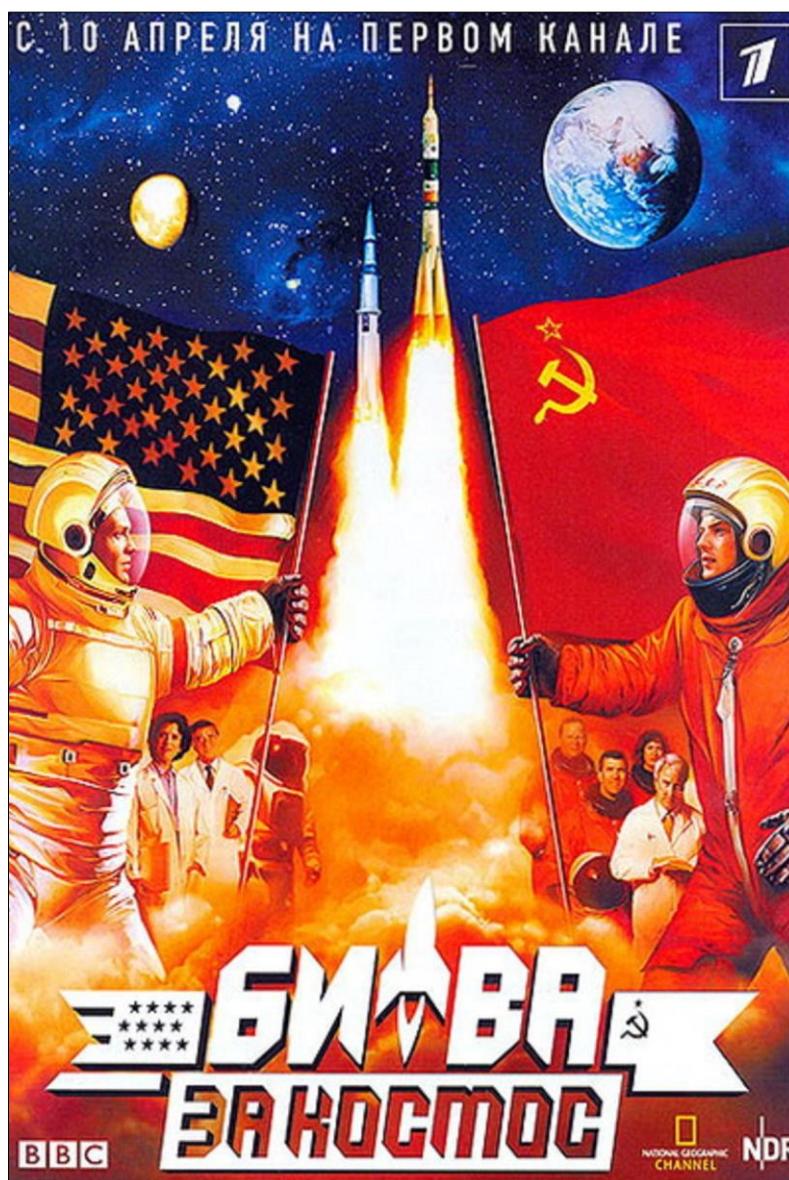
Во-вторых, речь идет о визуализации в некоторых фильмах напряженной и кропотливой работы советских спецслужб и их отдельных агентов. Так, для придания кинокартине особой драматичности, режиссеры намеренно развивают лишь одну из ветвей сюжета. Причем как раз именно ту, в которой присутствует рассказ о работе советских спецслужб и их агентов для того, чтобы заполучить новые западные схемы и чертежи космических летательных аппаратов, чтобы в итоге вновь стать первыми во всем.

В-третьих, это критика советской политической системы. В целом ряде фильмов западные кинорежиссеры намеренно критикуют политическую систему СССР. С одной стороны, это ещё один способ напомнить массовому зрителю о том, что западная идеология всегда была и есть несравненно лучше и привлекательнее, чем у цивилизационных оппонентов. С другой же, необходимо хоть как-то объяснить народам своих стран истинные причины того, что после абсолютно успешного этапа освоения космоса СССР постепенно стал утрачивать лидерские позиции, после чего в итоге окончательно уступил их США. Опять же, это очередной, теперь уже глобальный способ наглядно доказать, что идеология и политическая система США намного лучше и успешнее их советских аналогов.

Таким образом, в этом киносегменте СССР в основном изображается как технически развитая страна, являющаяся основным и главным конкурентом США в космической гонке. Важно отметить, что в целом подобные фильмы со значительной



долей исторической правдивости подчеркивают ряд весомых и неоспоримых достижений СССР в области освоения космоса. С другой стороны, в некоторых кинолентах СССР все-таки изображается как страна с ограниченными ресурсами и возможностями, которая всячески, но тщетно пытается догнать США в космической гонке, в основном из-за существующей в ней тоталитарной политической системы (ил. 8).



Ил. 8. Официальный постер телесериала «Битва за космос» (реж. К. Спенсер, М. Эверест, 2005 г.).  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://707.su/z6iO>

Немаловажное место в нашей структуре занимают и киносюжеты, посвящённые отдельным советским гражданам, вынужденным по разным причинам покинуть СССР и переехать на постоянное место жительства в западноевропейские страны.

Как правило, советские эмигранты показаны людьми, настойчиво стремящимися к лучшей жизни и свободе, однако не совсем правильным путём и способами. В сюжетах этих фильмов все они так и не смогли адаптироваться к новой жизни по той причине, что подспудно всё ещё сохраняли свой старый уклад жизни и не хотели меняться. В частности, это представители бандитского мира, создатели и главари так называемой «русской мафии» в США и т. д. Но также это могут быть и эмигранты из числа представителей искусства и науки, которые изображаются как трудолюбивые, умные и талантливые люди, готовые преодолевать трудности ради создания своей счастливой и безбедной жизни. Речь, в частности, идет о следующих фильмах: «Механик» (США, Германия, 2005 г.); «Оружейный барон» (Германия, США, Франция, 2005 г.); «Последнее пристанище» (Великобритания, 2005 г.); «Порок на экспорт» (Великобритания, Канада, США, 2007 г.); «Нуреев. Белый ворон» (Великобритания, Франция, 2018 г.).

По нашему мнению, отдельно стоит упомянуть и следующий интересный факт. В 2018 году в России в прокат вышла отечественная картина «Довлатов» режиссёра Алексея Германа-младшего. Фильм рассказывал о жизни и непростой судьбе известного советского писателя Сергея Довлатова. В основе сюжета лежит повествование о нескольких днях ноября

1971 года, когда Сергей еще не уехал в Эстонию, а Иосифа Бродского еще не заставили покинуть СССР.

Это событие примечательно тем, что почти сразу после выхода в прокат кинокартины известная американская кинокомпания «Netflix» выкупила права на показ этого фильма, соглашение о покупке было достигнуто на Европейском международном кинорынке, прошедшем в рамках 68-го Берлинского международного кинофестиваля в Германии. «Netflix» выкупила права на показ киноленты в США, Канаде, Австралии, Великобритании, Ирландии, Норвегии и Швеции. Также право на показ картины «Довлатов» было приобретено более чем двадцатью пятью странами дальнего зарубежья. В их число вошли Франция, Италия, Португалия, Болгария, Испания, Турция, Бразилия, Аргентина, Китай, Греция, Румыния, Сербия и некоторые страны Балтийского региона.

Этот факт говорит о том, что тема эмиграции русских людей, в особенности деятелей искусства, на Западе остаётся крайне востребованной. Ведь благодаря таким фильмам можно во всех красках рассказать обывателю о тех несправедливых и «варварских» методах, которые СССР применял по отношению к своим талантливым гражданам. Речь, конечно же идет о самых крайних мерах, таких как лишение гражданства и изгнание из страны (ил. 9).

Также в последние десятилетия немаловажное значение в западноевропейской киноиндустрии на современном этапе жизни уделялось важнейшим процессам, явлениям и событиям, которые происходили внутри Советского государства.

Речь идет о целом ряде кинокартин последнего времени: «К – 19» (Великобритания, Германия, США, Канада – 2002 г.); «Эвиленко» (Италия, 2004 г.); «Фантом» (США, 2012 г.); «Человек, который спас мир» (Дания, 2014 г.); «Смерть Сталина» (Великобритания, Франция, Канада, США, 2017 г.); «Чернобыль» (США, 2019 г.); «Дау» (Германия, Швеция, 2019 г.); «Дау. Вырождение» (Германия, Великобритания, Украина, 2020 г.).



Ил. 9. Визуализация образа артиста балета Рудольфа Нуреева в фильме «Нуреев. Белый ворон» (реж. Р. Файнс, 2018 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://clck.ru/3FPB5K>

На основании анализа изученных нами фильмов был выявлен ряд причин, по которым голливудские и европейские кинорежиссёры настойчиво обращаются к событиям, происходившим внутри СССР.

Во-первых, как общемировой, так и в особенности западный интерес к истории и культуре России и Советского Союза всегда был достаточно высок. Ведь в любые времена, как бы ни называлась наше государство и каким бы ни была его политическая система, оно продолжало оставаться одной из крупнейших стран мира с богатейшей историей и культурой. По нашему мнению, западные режиссёры обращаются к этой теме во многом для того, чтобы всесторонне исследовать и показать зрителям особенности жизни в СССР и России как в стране, с которой на протяжении столетий сохраняется определенный уровень конфронтационности, а заодно и лишний раз доказать, что у нас всё намного хуже, чем на «цивилизованном» Западе. Поэтому, как правило, массовому зрителю наиболее ярко представляются именно негативные события: техногенные аварии, ЧП, кровавые перевороты, заговоры, репрессии по отношению к деятелям искусства и науки и т. д.

В подобном случае западные режиссёры используют эти исторические события в качестве некоей привлекательной «конфеты» с намеренно шокирующим или же откровенно ошеломляющим «вкусом». Тогда как визуально-смысловую «обертку» они создают уже из собственного мнения и идей, направленных на деформирующую или же на разрушающую критику советской коммунистической системы и политического руководства страны. В итоге получается готовый идеологизированный продукт, форма и содержание которого продиктованы и обусловлены требованиями текущей политической ситуации и спецификой отношениями между нашими странами.

Во-вторых, невозможно обойти стороной и наличие стойкого коммерческого интереса к подобным проектам. Не стоит забывать, что современный Голливуд – это, в первую очередь, одна из крупнейших и старейших в мире индустрий впечатлений, специально созданных для привлечения и умножения денежных средств. Поэтому фильмы, основанные на реальных событиях или рассказывающие об исторических личностях, часто привлекают особое внимание зрителей. Это может быть связано с интересом и желанием обывателей больше узнать об истории и различных сторонах жизни другого государства, с которым конфронтация идёт на протяжении нескольких веков (ил. 10).



Ил. 10. Кадр аварии на Чернобыльской атомной электростанции из телесериала «Чернобыль» (реж. Й. Ренк, 2019 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

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

Таким образом, на основании проведенного анализа целого ряда западных фильмов авторы пришли к выводу, что, как правило, СССР намеренно и систематически изображается в них как

тоталитарное государство с традиционными для таких случаев внутренними репрессиями, жесткой, политизированной цензурой и практически полным отсутствием свободы слова. В подобных кинокартинах целенаправленно подчеркивается системный контроль государства над обществом и подавление любых проявлений инакомыслия. Ради справедливости укажем, что, кроме этого, в западной кинотрадиции также существуют и фильмы, которые пытаются представить гораздо более сложный и многогранный образ СССР. Они показывают как положительные, так и отрицательные стороны советской системы, фиксируют также ее неоспоримые достижения, останавливаются на тех многочисленных и объективных трудностях и противоречиях, с которыми сталкивались главные герои фильмов в то непростое время.

Важно отметить, что все описанные нами кинообразы в основном являются художественным вымыслом и не отражают комплекса политико-административных, социокультурных и духовно-нравственных реалий, существовавших в СССР в период «холодной войны». Практически все подобного рода фильмы активно эксплуатируют прочно сформировавшиеся и засевшие в представлениях жителей Западной Европы стереотипы и клише в отношении идеологически необходимого властям европейских государств негативного образа СССР.

Мы также можем с сожалением констатировать, что, как правило, все события, которые происходят внутри СССР, целенаправленно и умышленно преподносятся западным зрителям в основном в связи с техногенными авариями, катастрофами,

политическими убийствами, репрессиями, слабостью политической системы и её имманентной невозможностью грамотно и адекватно реагировать на внутренние непредвиденные ситуации. Тем самым, западные кинодельцы хотят показать историческую слабость и беспомощность СССР в решении насущных политических, экономических и социальных проблем, задач, неспособность советской власти обеспечить безопасность и удовлетворить элементарные потребности населения.

Важно понимать, что современный кинематограф постоянно развивается и способен очень сильно влиять на массового потребителя. При грамотно выстроенной государственной или же корпоративной политике он может запросто изменять поведение, мнения, настроения и даже характер бытия зрителей. Несомненно, что подобные трансформации могут быть как позитивными, так и негативными. Поэтому антисоветские киноленты часто создаются в драматическом или детективном жанре.

За время существования киноиндустрии появилось множество методов создания образов и сюжетов. Они могут использоваться как для художественного выражения, так и для привлечения зрителей в кинотеатры [Гудков, 2005: 326-335]. Становится очевидным, что расхожее выражение «образ врага» выходит далеко за пределы рамок кинокартин и их сюжетов, поскольку является необычайно востребованным политико-идеологическим и социальным конструктом, обладающим определенным функционалом: черно-белое деление мира на «своих» и «чужих», категорическое и безапелляционное декларирование своей правоты как на политическом, так и

на бытовом уровнях, четкий тренд на превосходство над противником и тенденция к усилению внутреннего порядка.

### **Так всё-таки, чужда или мила Россия Западу?**

Таким образом, на основании изученного материала, можно сделать вывод, что глобальное геополитическое, военное, экономическое, технологическое и идеологическое противостояние между США и Россией вряд ли когда-нибудь вообще завершится. Исторически сложилось, что две великие мировые державы всегда будут находится «по разные стороны баррикад». И если США возглавляет и ныне существующее с 1949 года «НАТО», то Российская Федерация в настоящее время стоит в авангарде нового и современного сообщества развивающихся стран «БРИКС», которое является принципиально новым словом в развитии мирового политического и экономического сотрудничества.

В то же время поколенческое противостояние между США и СССР привело к появлению множества проектов, которые стали очень популярными в мире. США давно, активно и, надо сказать, очень продуктивно используют кино как важнейший элемент «мягкой силы» в «холодной войне», всякий раз представляя зрителям на американских и мировых экранах своего главного противника непременно «злым» и непременно «красным». Одновременно с этим американцам настойчиво внушались и такие «популярные» идеи как позиционирование США в качестве геополитического «центра» и цивилизационной «вершины» мира,

а также безапелляционное навязывание жителям Земли американского образа жизни.

При этом Голливуд, занимая монопольное положение в производстве кинофильмов, стал базовой платформой для успешного продвижения антисоветских взглядов. По нашему мнению, киноиндустрия США и европейских стран представляет собой сложное и многогранное явление, выступая неотъемлемой частью буржуазной социальной системы. Но нельзя не отметить и необычайную успешность произведенных американской «фабрикой грез» кинокартин, часть из которых традиционно становятся лауреатами и победителями международных престижных кинофестивалей (Оскар, Каннский фестиваль, Берлинский фестиваль и т. д.), а также имеют небывалые мировые кассовые сборы.

Однако очень часто в голливудских кинокартинах массовому зрителю представляют вымышленный, искусственный, карикатурный или же намеренно демонизированный образ врага. Умышленно искажается имидж той или иной страны, которая всего лишь стремится самостоятельно осуществлять государственную экономическую и культурную политику и действовать исходя из национальных интересов. Тогда как само творчество и талант в такой предельно идеологизированной среде уступает место коммерческим интересам.

В настоящее время две великие страны, представляющие различные полюса развития мировой культуры, не просто находятся в очередной стадии конфронтации. Сегодня весь мир буквально висит на волоске, застыв в шаге от Третьей мировой

войны. И в этих условиях все социальные институты тех стран, которые волею исторических судеб находятся в составе противоборствующих блоков, так или иначе испытывают на себе эту «мобилизационную готовность» всех своих ресурсов, в том числе духовных и культурных.

Однако, как мы уже упоминали ранее, у России и Запада исторически есть много общего и в подобной ситуации киноиндустрия вполне может выступать и в качестве того универсального общего художественно-символического и образного пространства, вокруг которого можно и нужно выстраивать непрерывный и взаимообогащающий диалог для налаживания отношений. И в конечном итоге подобное сотрудничество должно привести к тому, что современный мировой кинобизнес станет использоваться не только как мощный инструмент цивилизационного и социокультурного конфронтационного противостояния Запада и России, но и как пространство продуктивной коммуникации, сближения и выстраивания добрососедских, цивилизованных отношений.

### Литература

- Гудков, Л. Д. (2005). Идеологема «врага»: «враги» как массовый синдром и механизм социокультурной интеграции. В Гудков, Л. (сост.). *Образ врага* (стр. 7-79). Москва: ОГИ.
- Делез, Ж. (2004). *Кино*. Москва: Ad Marginem.
- Котельников, К. (2021, 12 марта). Утечка мозгов в 1990-е – эмиграция российской науки. *Дилетант: исторический онлайн-журнал*. Режим доступа: <https://diletant.media/articles/45307093/> (дата обращения: 01.08.2025).
- Маленко, С. А. (2023). Фильмы ужасов как визуальный промоушен «Рах Americana». *Практическая философия: состояние и перспективы. Сборник материалов VI научной конференции* (стр. 148-153). Симферополь: Ариал.

- Мосейко, А. Н. (2009). Трансформация образа России на Западе в контексте культуры последней трети XX века. *Общественные науки и современность*, 2, 23-35.
- Наринский, М. М. (2006). Происхождение холодной войны. В Здравомыслова, О. М. (ред.). *От Фултона до Мальты: как началась и закончилась холодная война. Горбачевские чтения*, 4 (стр. 98-103). Москва: Горбачев-Фонд.
- Печатнов, В. О. (2006). *От союза – к холодной войне: советско-американские отношения в 1945–1947 гг.* Москва: МГИМО.
- Разлогов, К. Э. (2023, 16 мая). Непросто в космосе: новые «Стражи Галактики» конкурируют с «Вызовом». *Известия: сайт*. Режим доступа: <https://iz.ru/1513245/oleg-kleshchev/neprosto-v-kosmose-novye-strazhi-galaktiki-konkuriruiut-s-vyzovom> (дата обращения: 01.08.2025).
- Рябов, О. В. (2011). «Советский враг» в американском кинематографе холодной войны: гендерное измерение. *Женщина в российском обществе*, 2, 21-22.
- Слобода, А. В., & Злобина, П. (2021). Искажение образа России и русского быта в западных фильмах. *StudArctic Forum*, 1(21), 71-88.
- Таньшина, Н. П. (2023). *Страшные сказки о России*. Санкт-Петербург: Питер.
- Федоров, А. В. (2013). *Трансформации образа России на западном экране: от эпохи идеологической конфронтации (1946–1991) до современного этапа (1992–2015)*. Москва: Информация для всех.
- Холмогоров, Е. С. (2018). *Истина в кино. Опыт консервативной кинокритики*. Москва: Книжный мир.
- Шемякин, Я. Г. (2009). Динамика восприятия образа России в западном цивилизационном сознании. *Общественные науки и современность*, 2, 5-22.
- Evans, L. (2012). The return of the red menace: nostalgia for a clearer enemy in post-9/11 cinema. *Cinema Journal*, 125.

### Информация об авторах

Задёра Василий Владимирович – магистрант. Саратовская государственная юридическая академия» (Россия, 410056, Саратов, ул. им. Н. Г. Чернышевского, д. 104, стр. 3), ORCID: 0009-0005-1807-4002, [vasya.22814@yandex.ru](mailto:vasya.22814@yandex.ru)

Суслов Иван Владимирович – кандидат социологических наук, доцент, доцент кафедры философии. Саратовская государственная юридическая академия (Россия, 410056, Саратов, ул. им. Н. Г. Чернышевского, д. 104, стр. 3), ORCID: 0000-0003-0991-6368, [suslov85@inbox.ru](mailto:suslov85@inbox.ru)

## CONFRONTATIONAL IMAGES OF THE POST-WAR USSR IN WESTERN CINEMA OF THE EARLY 21ST CENTURY

Vasily Zadera, Ivan Suslov

**Abstract.** In this article, the authors attempt to study the genre features of foreign cinema by analyzing modern films of the 21st century, which purposefully recreate confrontational images of the Soviet Union associated with the events of the Cold War during the ideological confrontation with the West (1946–1991). The authors study the problem of the emergence of the origins of the mythologization of politics in Western and European cinema, as well as the features of the visualization of confrontational images associated with the Soviet state and society: their goals, objectives, influence on the emotions, views and psyche of the Western European viewer. As part of the study of modern films dedicated to the events of the "cold war" between the USSR and the USA, the authors studied one hundred films and series created between 2000 and 2024, the main plot lines of which are focused on confrontation with the Soviet Union in various spheres of political and socio-cultural practice. The main research event of the article was an attempt to typologize the main confrontational plots of Western European films and identify the most frequently used tools for creating confrontational cinematic images of the USSR.

**Keywords:** mythologization of politics, cinema, confrontational cinematic images of the USSR, ideological confrontation, cold war, films and TV series, Western European film industry, politics and media space.

### References

- Deleuze, G. (2004). *Cinema*. Moscow: Ad Marginem Publ. (In Russian).
- Evans, L. (2012). The return of the red menace: nostalgia for a clearer enemy in post-9/11 cinema. *Cinema Journal*, 125.
- Fyodorov, A. V. (2013). *Transformations of the image of Russia on the western screen: from the era of ideological confrontation (1946–1991) to the modern stage (1992–2015)*. Moscow: Information for Everyone Publ. (In Russian).
- Gudkov, L. D. (2005). The ideologeme of the "enemy": "enemies" as a mass syndrome and a mechanism of sociocultural integration. In Gudkov, L. (comp.). *The image of the enemy* (pp. 7-79). Moscow: OGI Publ. (In Russian).
- Kholmogorov, E. S. (2018). *Truth in cinema. The experience of conservative film criticism*. Moscow: Knizhny Mir Publ. (In Russian).
- Kotelnikov, K. (2021, March 12). Brain drains in the 1990s: the emigration of Russian science. *Dilettante: An Online Historical Journal*. Available at: <https://dilettant.media/articles/45307093/> (accessed: 01.08.2025). (In Russian).
- Malenko, S. A. (2023). Horror movies as a visual promotion of Pax Americana. *Practical Philosophy: State and Prospects. Collection of Materials from*

- the VI Scientific Conference (with International Participation)* (pp. 148-153). Simferopol: Arial Publ. (In Russian).
- Moseiko, A. N. (2009). Transformation of the image of Russia in the West in the context of the culture of the last third of the 20th century. *Social Sciences and Modernity*, 2, 23-35. (In Russian).
- Narinsky, M. M. (2006). The origins of the Cold War. In Zdravomyslov, O. M. (ed.). *From Fulton to Malta: how the Cold War began and ended. Gorbachev's Readings*, 4 (pp. 98-103). Moscow: Gorbachev Foundation Publ. (In Russian).
- Pechatnov, V. O. (2006). *From alliance to Cold War: Soviet-American relations in 1945-1947*. Moscow: MGIMO Publ. (In Russian).
- Razlogov, K. E. (2023, May 16). It's not easy in space: the new guardians of the galaxy compete with challenge. *Izvestia: website*. Available at: <https://iz.ru/1513245/oleg-kleshchev/neprosto-v-kosmose-novye-strazhi-galaktiki-konkuriruiut-s-vyzovom> (accessed: 01.08.2025). (In Russian).
- Ryabov, O. V. (2011). "The Soviet enemy" in the Cold War American cinema: gender dimension. *Woman in Russian Society*, 2, 21-22. (In Russian).
- Shemyakin, Ya. G. (2009). Dynamics of the perception of the image of Russia in the Western civilizational consciousness. *Social Sciences and Modernity*, 2, 5-22. (In Russian).
- Sloboda, A. V., & Zlobina, P. (2021). Distortion of the image of Russia and Russian everyday life in Western films. *StudArctic Forum*, 1(21), 71-88. (In Russian).
- Tanshina, N. P. (2023). *Scary tales about Russia*. St. Petersburg: Peter Publ. (In Russian).

#### **Author's information**

Zadera Vasily Vladimirovich – Master's student. Saratov State Law Academy» (3 Building, 104 Chernyshevsky St., Saratov, 410056, Russia), ORCID: 0009-0005-1807-4002, [vasya.22814@yandex.ru](mailto:vasya.22814@yandex.ru)

Suslov Ivan Vladimirovich – Candidate of Sociological Sciences, Associate Professor, Associate Professor of Philosophy. Saratov State Law Academy (3 Building, 104 Chernyshevsky St., Saratov, 410056, Russia), ORCID: 0000-0003-0991-6368, [suslov85@inbox.ru](mailto:suslov85@inbox.ru)

#### **For citation:**

Zadera, V. V., & Suslov, I. V. (2025). Confrontational images of the post-war USSR in Western cinema of the early 21st century. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 3(12), 50-102. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-50-102](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-50-102)

УДК 004.928:81`22:81`42

5.10.1. Теория и история культуры, искусства

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-103-136](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-103-136)

## ТАЙНОЕ И ЯВНОЕ В ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ: ФЛОРА, ФАУНА И «СКРЫТЫЕ» ПОСЛАНИЯ АВТОРОВ ЗРИТЕЛЯМ



**Владлен Макаров,**

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

**Vladlen Makarov,**

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

ORCID: 0000-0003-0404-9330  
e-mail: vladlen.makarov@novsu.ru

### **Для цитирования статьи:**

Макаров, В. И. (2025). Тайное и явное в японской анимации: флора, фауна и «скрытые» послания авторов зрителям. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 3(12), 103-136. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-103-136](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-103-136)

**Аннотация.** Статья посвящена анализу изобразительных средств передачи идейно-смыслового содержания в японских анимационных фильмах. В рамках семиотических и лингвистических исследований с использованием понятий визуального повествования и креолизованного текста открываются новые возможности углубленной интерпретации киноязыка, в том числе анимационного. Категории, обычно применяемые в рамках лингвистики текста, могут использоваться теперь и в отношении произведений литературы и искусства, основанных на конструировании и осмыслении изобразительного ряда. Японская анимация в этом смысле

представляется многообещающим объектом исследования. В ее основе лежат традиционные принципы японской эстетики, такие как «юген», «моно но аварэ», связанные с выявлением и интерпретацией смыслов, связанных, в том числе, с визуальными особенностями исследуемых объектов. Символическое значение тех или иных объектов может быть определено на основе их собственных свойств, а также в сочетании с традиционными кинематографическими приемами (светотень, организация кадра, монтаж). В настоящей статье указанные возможности исследуются на примере использования образов флоры и фауны в анимационных произведениях.

**Ключевые слова:** анимация, ханакотоба, визуальное повествование, креолизованный текст, визуальный символ, семиотика, киноязык.

### Один кадр вместо сотен слов

Кинематографический язык основан на принципе «показывать, а не рассказывать». Тем не менее, сопоставление категорий текста и элементов визуального представления информации имеет довольно давнюю традицию. Ещё известный отечественный литературовед и критик Ю. Н. Тынянов около ста лет назад предложил описание значимых элементов фильма как чего-то подобного стилистико-риторическим категориям (таким как эпитет, метонимия, синекдоха и др.), а сочетание последовательных элементов (наплывы, ракурсы, диафрагмы, «повторные перебивки», следование планов и т. п.) рассматривать как синтагматическое, своеобразный композиционный синтаксис. Таким образом, в подобной оптике фильм превращается в последовательность значимых образов, каждый из которых требует расшифровки и понимания (превращается в «смысловую вещь» – особое значение, сумма которых внутри отдельного кинофильма и составляет кинотекст) [Тынянов, 1977: 331-334].

В работах Тартуской школы семиотики, а также с появлением понятий «креолизованного текста» и «визуального повествования» это сопоставление приобрело уже методологическую основу.

*«Киноповествование – это, прежде всего, повествование. И, хотя это может показаться парадоксальным, именно потому, что рассказ в данном случае строится не из слов, а из последовательности иконических знаков, в нем наиболее ярко обнаруживаются некоторые глубинные закономерности всякого нарративного текста. <...> Следующим за кадром сегментом кинотекста является кинофраза. Если элементы кинофразы (кадры) связаны между собой разнообразными функциональными связями, то граница кинофразы просто примыкает к следующей, образуя ощущение паузы. Примыкание кинофраз образует повествование, а их функциональная организация – сюжет» [Лотман 1973: 89-94].*

В то же время, сам кинотекст

*«выступает в качестве последовательности однообразных элементов, а его разнообразие заключено в способах их присоединения (надо отметить, что этот принцип конструкции сближает кинотекст со структурой надфразовых единств, где в роли сцепления выступает механизм прономинализации, и отличает его от синтагматики, например, фонематического уровня языка, основанной на разнообразии единиц, присоединение которых однообразно)» [Цивьян, 1984: 110].*

Понятие креолизованного текста появилось около сорока лет тому назад. Вот как оно сформулировано Ю. А. Сорокиным и Е. Ф. Тарасовым:

*«Тексты, фактура которых состоит из двух негетерогенных частей (вербальной языковой (речевой) и невербальной (принадлежащей к другим знаковым системам, нежели естественный язык)» [Сорокин & Тарасов, 1990: 180-181].*

В этой работе в качестве примеров креолизованных текстов приводятся кинофильмы, радиопостановки, телепередачи, различные произведения плакатного искусства, рекламные баннеры.

Креолизованный текст, по мысли вышеупомянутых авторов, формируется как вербальной, так и невербальной составляющей (последнюю представляют изображения, таблицы, графики, шрифты, цвет). Указанный вид текстов широко представлен в различных СМИ и выполняет двойную задачу: позволяет автору воплотить свои идеи в наглядной форме, а читателю (зрителю) быстрее и яснее воспринять и точнее прочесть адресованное ему послание. Подобный тип текста отвечает движению массовой коммуникации к тотальной визуализации информации, служит большей эффективности влияния текстов на адресата, поскольку используется двойное кодирование, материал представлен компактно. Поэтому креолизованные тексты удостоились активного внимания исследователей, представляющих широкий спектр гуманитарных наук: от лингвистики до психологии.

Рост интереса к исследованию креолизованных текстов наблюдался с развитием технологических ресурсов, позволяющих все активнее использовать возможности мультимедиа для передачи смыслов от автора к адресату. Если раньше в качестве источников примеров таких текстов рассматривались традиционные медиа – газеты, кинематограф, телевидение – то в эпоху Интернета все больше говорят о визуальном повествовании, то есть о таком способе передачи информации, где визуальная сторона зачастую доминирует над текстовой. Современный человек скорее просматривает информацию,

нежели читает ее, поэтому способы ее передачи, ускоряющие усвоение, считаются приоритетными.

### **Как же все-таки с нами разговаривает кино?**

Сегодня кинотекст все чаще рассматривается с точки зрения его возможных единиц и способов кодирования информации в его рамках.

*«Кинотекст как разновидность креолизованного текста – это «связное, цельное и завершенное сообщение, выраженное при помощи вербальных (лингвистических) и невербальных (иконических и / или индексальных) знаков, организованное в соответствии с замыслом коллективного функционально дифференцированного автора при помощи кинематографических кодов, зафиксированное на материальном носителе и предназначенное для воспроизведения на экране и аудиовизуального восприятия зрителями» [Слышкин & Ефремова, 2004: 32].*

В последнее время появилось много исследований, в которых изучаются различные особенности киноязыка и средства выражения смысла в рамках кинодискурса. Так происходит уточнение самого понятия «кинотекст»:

*«можно говорить о кинотексте как о сочетании вербального и визуального, как о проявлении в кинотексте вербального текста, как о разных видах интертекстуальности в кинематографе, рассматривать нарратацию в кино, доэкранную и послеэкранную жизнь литературного текста» [Бугаева, 2011: 74].*

Также кинотекст рассматривается в кругу смежных понятий:

*«разновидностями кинотекста как родового понятия служат жанры киноповести, киноромана, киноновеллы, а важной частью кинотекста является кинодиалог, с помощью которого создаются кинообразы произведения» [Нелюбина, 2014: 28].*

Кроме того, анализируется соотношение в кинодиалоге живой и сценической речи:

*«дискурс кинофильма сочетает набор характеристик, присущих как живой речи (спонтанность, эфемерная структура, наличие коммуникативного намерения), так и сценическому диалогу (статичность, подготовленность, отсутствие коммуникативного намерения у говорящего)» [Духовная, 2014: 25].*

Кроме того, по мысли исследователей, кинотексту

*«свойственны традиционные текстовые категории (адресованность, интертекстуальность, целостность, членимость, модальность). Специфика большинства общетекстовых категорий фильма определяется свойственной кинематографу двухуровневой структурой и преобладанием в фильме зрительного уровня» [Ворошилова, 2007: 108].*

С другой стороны, специалистами обоснованно поднимаются вопросы как о специфической реализации данных кодов в рамках произведения, так и о наличии особых кодов, которые свойственны только киноповествованию.

Восприятие кинотекста невозможно без понимания его кода. Если зритель не знает кодов, то послание остается нерасшифрованным. Так, французский кинокритик и исследователь кино К. Метц полагает, что в видеоизображении взаимодействуют два блока кодов: культурно-антропологические и специальные кинематографические:

*«Текстовая система, интерпретация каждого фильма в его своеобразии образуют, по определению, некоторое смешанное поле, где встречаются и соединяются друг с другом коды специфические (более или менее присущие кино, и только ему) и коды не-специфические (более или менее общие для различных «языков» и для определенного состояния культуры). <...> Как только мы начинаем рассматривать фильм в целом (как это происходит*

при исследовании текстовой системы), а не «ценность» того или иного движения камеры, той или иной реплики диалога – фигуры кино, в целом, начинают относиться к означаемому, а культурные фигуры – к означаемому (явному)» [Метц, 2013: 63-64].

Подобная точка зрения перекликается и с мыслями У. Эко, который выделяет в составе кинотекста различные системы кодирования, которые

«применяются к сообщению в общей культурной рамке, которая определяет сумму знаний получателя сообщения – его идеологические, этические, религиозные убеждения, психологические установки, вкусы, систему ценностей и т. д.» [Еко, 1972: 106].

Например, некоторые образы обладают определенным смыслом в силу традиции. При помощи монтажа устанавливаются правила комбинации для образов в соответствии с кинематографическими и телевизионными правилами. «Система означения» предполагает, что у передающей субстанции и получателя существует единство прочтения кода.

«В кинотексте ничто не существует случайно, само по себе: каждый элемент включает в общую систему (системность), которая создается коллективным автором как результат множественных семиотических трансформаций и функционирует для выполнения единой цели» [Ворошилова, 2007: 109].

Единица кинотекста – кадр. Маркеры визуального повествования в рамках кадра: цвет, освещение (светотень), композиция и взаимоотношение элементов, угол зрения («точка камеры»), план (общий, средний и т. д.)

Все эти элементы могут обладать относительно самостоятельной значимостью, а могут и выявлять свою смысловую направленность только в сочетании с другими кадрами

(последовательностями кадров), как непосредственно примыкающими к ним, так и удаленными в плане хронометража. Знаками взаимоотношений между кадрами могут быть различные типы связей, построенные, например, на принципах повтора, сопоставления, контраста:

*«Каждый визуальный компонент (пространство, линия, форма, тон, цвет, движение и ритм) – может быть описан и использован с точки зрения контраста и сближенности, <...> чем больше контраст визуального компонента, тем больше экспрессии» [Блок, 2012: 27].*

### **Когда анимация требует от зрителя особой готовности**

Переходя, собственно, к анимационным произведениям, следует отметить, что анимационные фильмы построены на тех же семиотических принципах, что и другие кинотексты. Если кинотекст в целом рассматривать как, образно говоря, систему «чеховских ружей», то к анимационному фильму это относится вдвойне. Случайные объекты в кадре анимационного фильма появляются заведомо реже, чем в игровом и особенно документальном кино.

С другой стороны, анимационные фильмы обладают специфическими возможностями выражения, такими как неограниченность цветовой палитры, более широкими по сравнению с игровым кино возможностями введения спецэффектов.

Особым свойством анимации является также специфика восприятия персонажа и актера. Зритель игрового кино не может в силу восприятия окончательно отделить друг от друга эти две ипостаси. Актер помимо отыгрывания роли существует как личность в реальном мире, и его персональное восприятие

переносится в той или иной степени на персонажа. В анимационном фильме связь персонажа и актера озвучивания выражена гораздо меньше. Анимационный персонаж сам по себе занимает в восприятии зрителя доминирующее положение.

Зритель может считать специальный код (например, отметить повтор каких-то элементов в кадре), но без знания кодов, связанных с культурой, понимание смысла невозможно. Кроме того, коды, лежащие в основе конкретного кинотекста, обладают разной степенью сложности. В то же время зритель проявляет разную степень готовности к изучению кодов. Понимание кинотекста и основанный на нем эстетический эффект – это всегда результат взаимного движения автора и зрителя к определенной точке пересечения.

### **Игра автора со зрителем: прятки или бисер?**

Иногда сами эстетические принципы, лежащие в основе произведения, диктуют зрителю необходимость глубокого проникновения в структуру его кода.

Японская анимация глубоко связана с национально-культурными традициями этой страны, и смысл анимационного кинотекста, его послание не может быть прочитано без хотя бы поверхностного знакомства с традиционной эстетикой, например, с принципом «юген».

*«Юген как свойство вещей и состояние души одновременно порождается особым способом видения, предполагающим своеобразный настрой и направленность на открытие в окружающем мире загадочной, неведомой и сокровенной красоты, на соприкосновение с онтологически самодостаточной и*

принципиально непостижимой тайной». <...> Это (авт. – В. М.) «переживание прелести недосказанности, недостижимой глубины и тайны, вызванных намеком, подтекстом, указанием на бесконечно сложные, скрытые смыслы вещей и явлений». <...>

Художественными приемами реализации данного принципа являются недосказанность, намек, элегантное указание на внутреннюю глубину и неисчерпаемость сокровенных смыслов вещей, которые пробуждают воображение зрителя и читателя, активизирует поток ассоциаций и сотворчество» [Марков, без даты].

Рассмотрим, как проявляется такой специфический культурный код в японской анимации (аниме) на примере образов из области флоры и фауны.

В плане растительных образов, например, крайне важно ознакомиться с ханакотоба – традиционным японским языком цветов. Надо отметить, что спецификой ханакотобы является ее принципиальная многозначность. Значение того или иного цветка может быть интерпретировано по-разному в зависимости от контекста, что создает дополнительные трудности, делает цветочный образ подобием ребуса [Language, n.d.].

### **Как создается анимационная тайна?**

В рамках использования в анимационном тексте образов флоры можно выделить следующие варианты с точки зрения передачи смыслов.

*1. Цветочная символика имеет самостоятельное значение.*

А) В кадре мы видим красные анемоны (символ неразделенной любви) (ил. 1) и примулу (первоцвет) (ил. 2), означающую первую любовь и зависимость от кого-то.

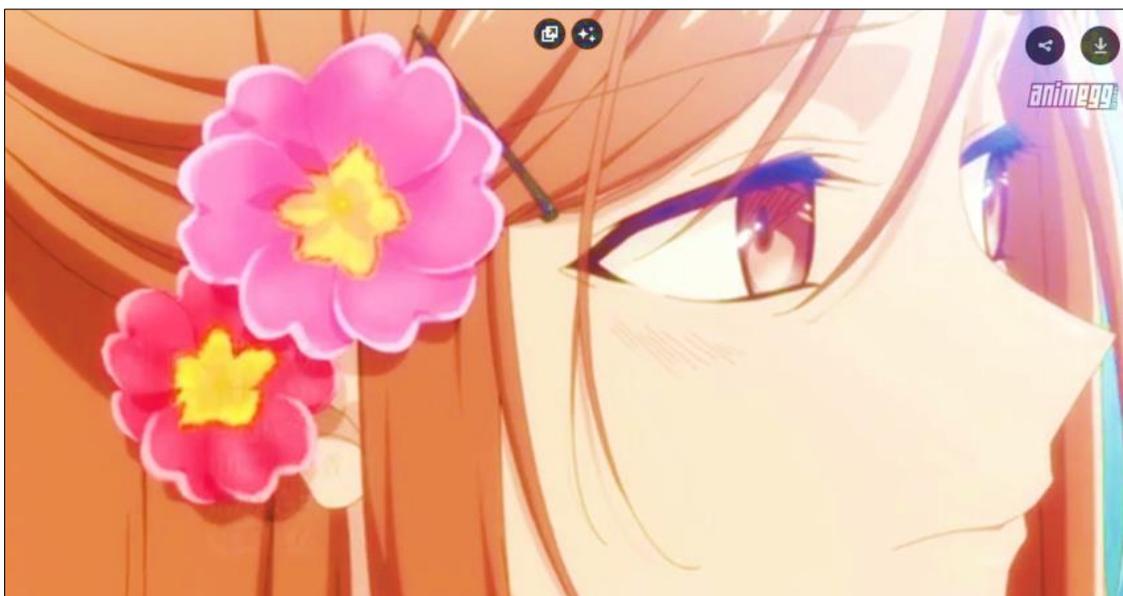
В дальнейшем сюжете мы видим, что линия персонажа основана на любви, причем безнадежной.

«Она находится в центре болезненной любви, но она может двигаться дальше. Она смотрит в окно, это взгляд в светлое будущее, не сдаваясь после отказа» (комментарий режиссера) [Bloom into you talk show report, 2019] (ил. 1).



Ил. 1. Героиня отрывает лепесток анемона («пробует неразделенную любовь»), но только зритель, искушенный в ханакотобе, может прочесть это послание режиссера.

Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/RK7OMR>



Ил. 2. Примула как постоянный атрибут женского персонажа указывает на его зависимость от чувств. Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/nw7Caw>

Б) Примулы регулярно используются как указания на эмоциональную зависимость персонажа. В таких случаях цветочная символика связана не с самим персонажем, а с его социальными связями. По сюжету персонажи фильма объединены сложной сетью созависимых отношений, из которых они ищут выход (ил. 3).



Ил. 3. Примулы возле ног персонажа указывают на его эмоциональную зависимость как на причину его поступков. Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/s9uQbY>

В) Цветок не обязательно является постоянным атрибутом персонажа. Сопоставление свойств цветов с конкретными персонажами может носить ситуативный характер, провоцируя возникновение своеобразного смыслового параллелизма. Справа от героини, с которой по сюжету мы знакомимся, находится куст рододендрона. По ханакотобе, это «символ женской привлекательности, любви, верности, неугасимой молодости» [Language, n.d.]. «Одурманивающий чарами», так прозвали этот цветок японцы. В ходе сюжета другие персонажи постоянно отмечают необычайную способность этой героини привлекать к себе людей, часто даже бессознательно (ил. 4).



Ил. 4. Рододендрон символизирует привлекательность героини для остальных персонажей.  
Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/SzRhoH>

Г) Следующий пример. В момент своего первого появления в фильме девушка обрамлена цветами гибискуса (которые определенно и подчеркнуто связаны с женственностью) и азалиями (терпение/скромность) (ил. 5).



Ил. 5. Гибискус подчеркивает внутреннюю деликатность и женственность персонажа,  
а азалии объясняют его самоотрицание через скромность.  
Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/6LYCCE>

По сюжету девушка испытывает комплексы по поводу своей внешности и одевается нарочито в «мальчишковом» стиле, однако цветы однозначно указывают на ее истинную сущность, и постепенно ее женственность выйдет на первый план. Так в конце концов и происходит.

2. *Цветочный язык сочетается и с традиционным кинематографическим.* Используются такие традиционные специальные кинематографические коды, как построение кадра, светотень и т. д.

А) Одежда героини украшена изображением цветка подсолнуха. Подсолнух является символом надежды, жизнерадостности, означает длительное счастье, позитив, силу и долголетие. Но в данном случае, скорее, реализуется еще одно значение, а именно: «я следую за тобой». Практически все персонажи ориентируются в своей деятельности на эту героиню и идут за ней (ил. 6).

С другой стороны, сама она подвержена сомнениям и депрессии, что показано на втором кадре, на котором изображение подсолнуха находится наполовину в тени (ил. 7).

Б) В следующем кадре мы видим, как капля дождя наклоняет лист гортензии вниз. В это время между персонажами возникает неловкая ситуация из-за неудачно сказанных слов. Состояние листа демонстрирует внезапно возникшую напряженность. В следующем кадре персонажу удастся объясниться, неловкость исчезает, в это же время капля падает вниз, и лист распрямляется (ил. 8, 9).



Ил. 6. Костюм героини украшен символом подсолнуха, указывающим на то, что она становится центром притяжения для других персонажей. Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/s2TVp2>



Ил. 7. При этом, будучи центром внимания других людей, героиня страдает сильными внутренними противоречиями. Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/8NELxq>



Ил. 8. Кадр насыщен сложной символикой. Мы видим, во-первых, сочетание двух видов гортензий, каждый из которых символизирует одного из персонажей. Во-вторых, капля, натягивающая лист, показывает психологическую напряженность момента. Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/pVytWZ>



Ил. 9. Падение капли с листа и его распрямление показывает разрядку психологической напряженности между персонажами. Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/EvfWql>

### 3. Цветочная символика в связи с японскими национальными традициями.

А) Действие фильма происходит в июне, который в Японии посвящен гортензиям, которые как раз и расцветают в сезон дождей. Гортензии имеют разную символику в зависимости от цвета. Например, розовые означают любовь, синие – сожаление, однако в сочетании, например, с дождем они уже означают безмятежность (это символическое значение свойственно, например, предыдущему кадру), белые символизируют духовное совершенствование. Каждый персонаж «получает» гортензию своего цвета, а их сочетание означает сложность взаимоотношений (ил. 10).



Ил. 10. Персонажи находятся в сложных отношениях, однако постепенно находят общий язык, поэтому изначальный цвет «их» гортензии меняется, белые – желтеют, а розовые приобретают беловатый оттенок. Изображение размещено в свободном доступе по адресу:

<https://iimg.su/i/YK9tUW>

Б) В этом кадре мы видим за окном куст спиреи.

*«Спирея имеет много положительных значений на языке цветов и означает дружбу, усилие (трудолюбие), элегантность, достоинство. <...> Символизм элегантности и достоинства связан с использованием цветов в чайной церемонии» [Солтани, 2023: 99].*

Какое из значений представлено здесь? Очевидно, здесь прослеживается связь именно с чайной церемонией. Перед персонажами как раз стоит чай, и им предстоит решить довольно серьезный вопрос. А ведь одно из назначений церемонии как раз «укрепить гостя перед ответственным шагом» [Японская чайная церемония, без даты] (ил. 11).



Ил. 11. Спирея имеет сложную символику и в разных ситуациях сюжета меняет свое значение. В данном случае она указывает на сходство ситуации с чайной церемонией. Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/wUR9b2>

Теперь приведем несколько примеров, связанных с анимационными образами фауны.

1. Символика имеет самостоятельное значение. Животные, представленные парами, часто символизируют любовные отношения (ил. 12, 13).



Ил. 12. Влюбленные пары символизируются различными существами, например, такими как рыбы. Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/59N2c8>



Ил. 13. Также влюбленных часто символизируют и бабочки. Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/rNLXJp>

2. *Использование животной символики в сочетании с традиционным кинематографическим языком.* В определенный момент развития сюжета в одной и той же локации сидит белый кот, а в другой точке – черный кот. Меняется и освещение. Очевидно, что цвет животного указывает, в каком направлении сейчас развернется сюжет (условно – положительном или отрицательном). Особая сложность для зрителя состоит в том, что эти два кадра разделяет почти полтора часа экранного времени (ил. 14, 15).



Ил. 14. Образ белого кота указывает, что персонажи следуют по направлению к «добру».

Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/HT3CrO>



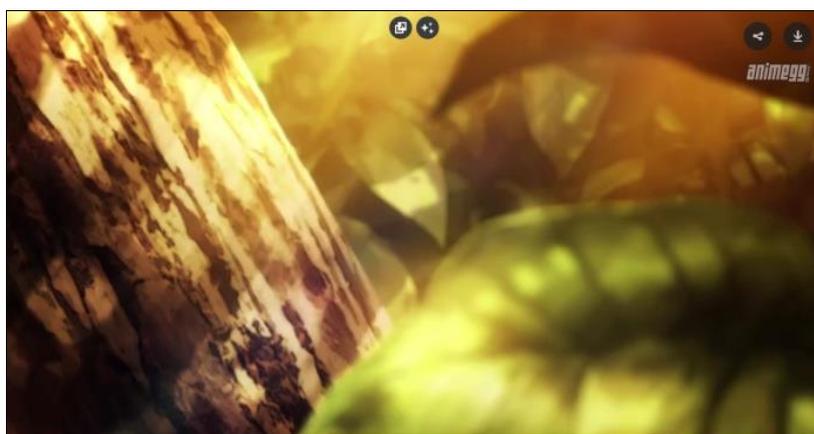
Ил. 15. Черный кот на том же месте предсказывает драматические события.

Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/3c6iOy>

3. Символика фауны в связи с японскими национальными традициями. Цикады часто используются в японской анимации просто как символ лета. Однако у них есть и более сложное значение. Это – образ перемен и трансформации, быстротекущей жизни. У персонажа происходит неприятный разговор, в ходе которого ломается привычный образ близкого человека (ил. 16). Процесс деструкции образа продолжается и в дальнейшем. Поэтому параллельно разговору мы сначала видим, как цикада исчезает из кадра (ил. 17), а через некоторое время можно наблюдать, как крылья уже мертвой цикады проплывают по воде (ил. 18).



Ил. 16. Три кадра с цикадой образуют своеобразное анимационное хокку, указывая последовательно на наличие иллюзии, сомнение в ней и ее исчезновение. Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/eDKZHA>



Ил. 17. Исчезновение цикады одновременно указывает и на исчезновение иллюзии. Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/NrloAD>



Ил. 18. Крылья мертвой цикады демонстрируют неизбежную смерть иллюзии. Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/KGXoEx>

По мысли авторов, зритель в этот момент должен припомнить классическое хайку Басё:

<i>В стрекотаньи цикады</i>	<i>Yagate shinu</i>
<i>Нет намёка на то,</i>	<i>Keshiki wa miezu,</i>
<i>Что умрёт она скоро.</i>	<i>Semi no koe</i>

[Bloom Into You talk show report, 2019].

### **Как же все-таки разоблачается тайна?**

При этом ханакотоба настолько часто используется как носитель скрытого смысла, что многие цветы приобретают роль устойчивого атрибута того или иного персонажа, причем смысл этого атрибута остается статическим и не испытывает развития.

Например, красная роза, как символ страстной любви, сопутствует десяткам романтических персонажей (ил. 19).

Подсолнух («следую за тобой») часто характеризует верных, преданных персонажей (ил. 20).



а)



б)



в)

Ил. 19. Персонажи, главной чертой которых является «страсть».

Изображения размещены в свободном доступе по адресам:

а) <https://iimg.su/i/7HttoT>

б) <https://iimg.su/i/8CRJIT>

в) <https://iimg.su/i/7FLLwk>



а)



б)



в)

Ил. 20. Персонажи, основной чертой которых является верность, привлекательность в этом смысле для других. Изображения размещены в свободном доступе по адресам:

а) <https://iimg.su/i/R3a9d6>

б) <https://iimg.su/i/QLKoLu>

в) <https://iimg.su/i/fVkdW>

Частыми атрибутами персонажей являются колокольчик («благодарность»), ликорис («смерть»), белая роза («невинность»), ромашка («честность») и так далее. Образ цветка в ткани

визуального повествования проходит сложный путь от тайного комментария к скрытой сущности персонажа к устойчивому, стереотипному атрибуту.

Вариантом подобного представления являются моменты, когда персонажи открыто объявляют о значении цветка, а заодно и о своих действиях или намерениях (ил. 21, 22, 23).



Ил. 21. Персонаж носит заколку в виде листка клевера и заявляет, что одно из значений клевера – месть, а ведь именно месть и является его целью.

Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/ki6sdH>



Ил. 22. Персонаж (дворецкий) встречает хозяина поместья букетом гладиолусов и заявляет, что значение этого цветка – «победа». Таким образом, он демонстрирует свою верность будущему хозяину и заявляет о своих ожиданиях.

Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/rvRmEX>



Ил. 23. Персонаж стремится создать себе определенный имидж и прибегает для этого к языку цветов, заявляя, что его постоянный атрибут – красная роза – символ страстной любви.

Однако в ходе развития сюжета выясняется, что это всего лишь маска, не связанная с внутренним содержанием персонажа. Изображение размещено в свободном доступе по адресу:

<https://iimg.su/i/EEaxeE>

Более сложная реализация указанной схемы состоит в том, что цветок, ассоциируемый с персонажем, указывает на качества, которые являются основой его личности, мотивируют его поступки. Особенно интересно, когда такая концепция реализуется несколько раз в рамках одного и того же анимационного произведения.

Например, несколько героинь исторического аниме из жизни императорского Китая имеют каждая свой устойчивый цветочный символ. Одна из них получает в качестве символа колокольчик, как символ благодарности. И это качество подается как основное в ее характере. Будучи спасенной главной героиней однажды, она в дальнейшем не раз помогает ей в ответ (ил. 24).



Ил. 24. Колокольчик, символизирующий благодарность, часто встречается в кадрах с персонажем, а другие свойства, приписываемые цветку (благородство и т. д.), проявляются в его характере.

Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/g43BMO>

Символ другой героини – пион («храбрость»). Этот цветок даже постоянно является частью ее прически. Такой персонаж находится постоянно в центре интриг и является целью заговоров. Однако, несмотря на два покушения, персонажу все-таки удастся сохранить добрый нрав, и он продолжает радоваться жизни (ил. 25).



Ил. 25. Пион постоянно сопровождает персонажа, показывая, что, несмотря на легкий нрав, девушка находится в состоянии ожидания удара и морально к нему готова.

Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/RVDcc3>



Ил. 26. Имя и цветок-атрибут (гибискус, или хлопковая роза) прямо указывают на характер персонажа. Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/jQOMiu>

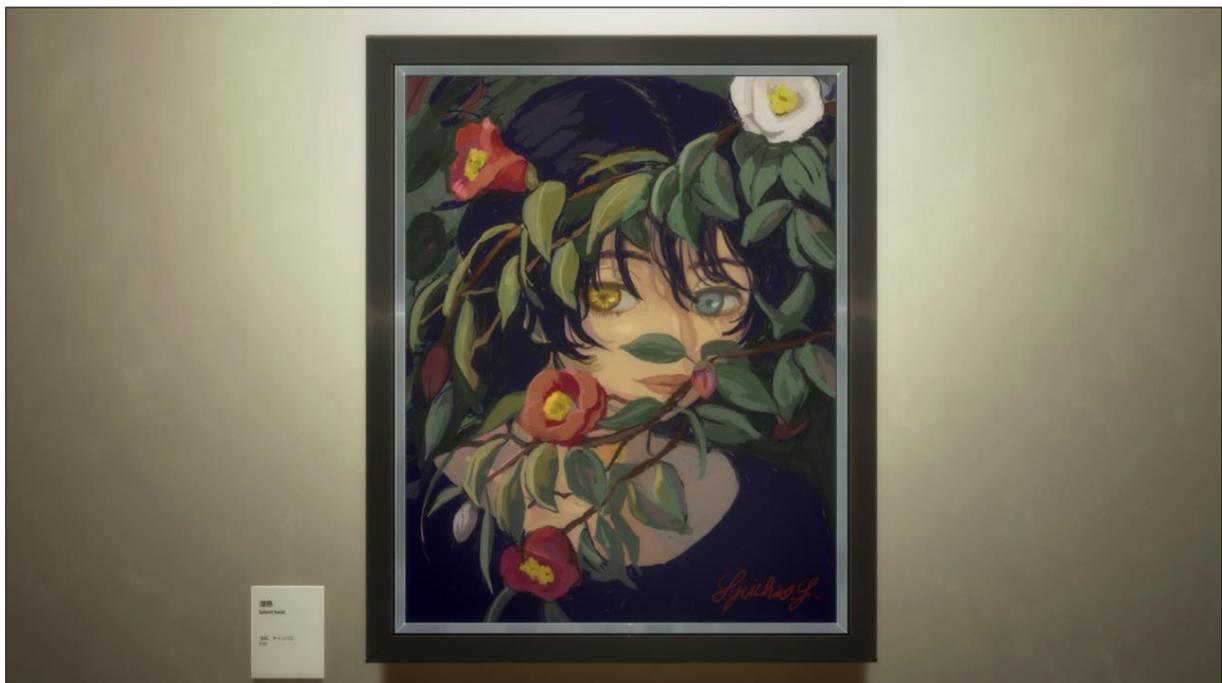
Следующий персонаж даже имя получает в честь цветка гибискуса («доброта, мягкость, нежность, благородство, деликатность»). Она и ведет себя в соответствии с этим набором качеств (ил. 26, 27).



Ил. 27. Вид цветка постоянно воспроизводится в связи с персонажем. Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/mm25T7>

## Как избежать повышения возрастного ценза анимационных фильмов при помощи цветочной символики?

Анимационные фильмы в Японии имеют строгие критерии, по которым определяют допустимую возрастную категорию их зрителей. Например, любое откровенное проявление сексуальности может автоматически означать повышение возрастного рейтинга, а значит, сужение потенциальной аудитории. Избежать подобных последствий, но при этом отразить на экране творческий замысел иногда помогают скрытые визуальные послания, в том числе с помощью цветочной символики (ил. 28).



Ил. 28. Портрет с неоднозначным смысловым посылом, написанный персонажем фильма. Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/MLDLsf>

По сюжету художник женится на женщине, имеющей четырнадцатилетнюю дочь. Художник проводит выставку, на которой выставляет портрет девочки, причем он рисует

героиню в образе взрослой женщины (тем не менее, она четко идентифицируется по гетерохромии глаз) в окружении красных камелий, символизирующих страсть. Таким образом, проявляются тайные мотивы художника, которые являются очевидной отсылкой к образу набоковского Гумберта Гумберта. При этом непосредственно в сюжете фильма наклонности художника никоим образом не проявляются. Поскольку значительную часть сюжета составляют сны, грезы, видения, даже расшифровка подобного портрета может быть интерпретирована лишь как игра чьего-то воображения. В итоге, возрастной рейтинг аниме не повышается.

Впрочем, иногда с анимационными фильмами возникают и скандалы, которые большинство наверняка оценило бы как недоразумение. Например, во Франции в 2016 году не был рекомендован к просмотру сериал «Дораэмон», который вообще-то изначально был рассчитан на детскую аудиторию, из-за образа одного из главных персонажей – волшебного кота (ил. 29).



Ил. 29. Как волшебный кот стал жертвой собственной доброжелательности и желания помогать. Изображение размещено в свободном доступе по адресу: <https://iimg.su/i/sjrkTo>

Следует указать, что образы котов и гибридов с котами являются одними из самых любимых в японской анимации. Коты считаются надежными помощниками и компаньонами. Не случайно так популярен пресловутый образ «кошко-девочки», «кошко-жены». Кот из «Дораэмона» пострадал именно из-за того, что слишком «эффективно» решал проблемы при помощи различных гаджетов. Министерство образования Франции решило, что это дурной пример, который воспитывает в детях инфантилизм и неумение самостоятельно решать проблемы.

Впрочем, и на отечественных платформах сериал имеет почему-то возрастной рейтинг 18+. Возможно, это знак тайной солидарности российских чиновников с французскими педагогами [Doraemon, 2016].

### **Хотите гарантированно понимать японскую анимацию? Изучайте источники и тренируйтесь!**

Таким образом, подобно тексту литературного произведения, кинотекст также является носителем смыслов, заложенных автором (авторами), которые зрителю, как и читателю, необходимо понять и интерпретировать. Чтобы быть способным сделать это, зрителю нужно быть подготовленным, то есть владеть тем же самым кодом, который используют в своих произведениях авторы. В случае с японской анимацией, в частности, нужно быть знакомым с традиционными эстетическими принципами.

Кинотексту свойственны (правда, в особом преломлении) те же самые категории, что и обычному тексту, что помогает исследователю изучать его, используя традиционные

лингвистические и семиотические методы. Кроме того, в кинотексте используются специальные коды (приемы), которые также можно формализовать и включить в алгоритм исследования. Речь, в том числе, идет и о специальных приемах, которые характерны именно для анимации.

## Литература

- Блок, Б. (2012). *Визуальное повествование. Создание визуальной структуры фильма, ТВ и цифровых медиа*. Москва: ГИТР.
- Бугаева, Л. Д. (2011). Кинотекст: прояснение значения. *Мир русского слова*, 4, 67–74.
- Ворошилова, М. Б. (2007). Креолизованный текст: кинотекст. *Политическая лингвистика*, 2, 105–110.
- Духовная, Т. В. (2014). Дискурс кинофильма: соотношение с понятием дискурса живой речи. *Вестник Майкопского государственного технологического университета*, 3, 22–25.
- Лотман, Ю. М. (1973). *Семиотика кино и проблемы киноэстетики*. Таллин: Ээсти раамат.
- Марков, С. М. (без даты). Художественные принципы и эстетические идеалы дзэн-буддизма. Юген. *LiveJournal.com: сайт*. Режим доступа: <https://igenkina.livejournal.com/274916.html> (дата обращения: 01.11.2024).
- Метц, К. (2013). *Воображаемое означающее: психоанализ и кино*. Санкт-Петербург: Изд-во Европейского ун-та в Санкт-Петербурге.
- Нелюбина, Ю. А. (2014). Кинотекст в кругу смежных понятий. *Гуманитарный вектор. Серия: Филология, востоковедение*, 4(40), 26–29.
- Слышкин, Г. Г., & Ефремова, М. А. (2004). *Кинотекст (опыт лингвокультурологического анализа)*. Москва: Водолей Publishers.
- Солтани, Г. А. (2023). Использование спиреи кантонской в Японских садах. *Ботанические сады в современном мире*, 3, 97–99.
- Сорокин, Ю. А., & Тарасов, Е. Ф. (1990). Креолизованные тексты и их коммуникативная функция. *Оптимизация речевого воздействия: коллективная монография* (с. 180–186). Москва: Наука.
- Тынянов, Ю. Н. (1977). Об основах кино. В Тынянов, Ю. Н. *Поэтика. История литературы. Кино* (стр. 326–345). Москва: Наука.
- Цивьян, Ю. Г. (1984). К метасемиотическому описанию повествования в кинематографе. *Труды по знаковым системам. Вып. 17: Структура диалога как принцип работы семиотического механизма* (стр. 109–121). Тарту: Тартуский государственный университет.
- Японская чайная церемония (без даты). *Ruwiki.ru: сайт*. Режим доступа: [https://ru.ruwiki.ru/wiki/Японская\\_чайная\\_церемония](https://ru.ruwiki.ru/wiki/Японская_чайная_церемония) (дата обращения: 01.11.2024).

Bloom Into You talk show report: Director Katō's grand OP commentary (2019, March 28). *Aletheia: website*. Режим доступа: <https://macadate.wordpress.com/2019/03/> (accessed: 01.11.2024).

Doraemon 'banned' in France, alleges Japanese writer (2016, Marth 6). *Global Times: website*. Режим доступа: <https://www.globaltimes.cn/content/972165.shtml> (accessed: 01.11.2024).

Eco, U. (1972). Towards a semiotic inquiry into the television message. *Working Papers in Cultural Studies*, 2, 103–121.

The language of flowers (n. d.). *Hananokotoba.com: website*. Режим доступа: <https://hananokotoba.com/the-language-of-flowers/> (accessed: 01.11.2024).

### Информация об авторе

Макаров Владлен Иванович – кандидат филологических наук, доцент. Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого (Россия, 173003, Великий Новгород, ул. Б. Санкт-Петербургская, 41), ORCID: 0000-0003-0404-9330, [vladlen.makarov@novsu.ru](mailto:vladlen.makarov@novsu.ru)

## THE SECRET AND THE OBVIOUS IN JAPANESE ANIMATION: FLORA, FAUNA AND THE "HIDDEN" MESSAGES FROM THE AUTHORS TO THE VIEWERS

Vladlen Makarov

**Abstract.** The article is devoted to the analysis of visual means of conveying ideological and semantic content in Japanese animated films. New opportunities for in-depth interpretation of film language, including animation, are opening up within the framework of semiotic and linguistic studies using the concepts of visual narration and creolized text. Categories usually applied within the framework of text linguistics can now be used in relation to works of literature and art based on the construction and comprehension of a visual series. Japanese animation in this sense seems to be a promising object of research. It is based on traditional principles of Japanese aesthetics, such as "yugen", "mono no aware", associated with the identification and interpretation of meanings, including those associated with the visual features of the objects under study. The symbolic meaning of certain objects can be determined based on their own properties, as well as in combination with traditional cinematographic techniques (light and shade, frame organization, editing). In this article, these possibilities are explored using the example of the use of images of flora and fauna in animated works.

**Keywords:** animation, hanakotoba, visual storytelling, creolized text, visual symbol, semiotics, film language.

## References

- Blok, B. (2012). *The visual story. Creating the visual structure of film, television and digital media*. Moscow: Gitr Publ. (In Russian).
- Bloom into you talk show report: director Katō's grand OP commentary (2019, March 28). *Aletheia: website*. Available at: <https://macadate.wordpress.com/2019/03/> (accessed: 01.11.2024).
- Bugaeva, L. D. (2011). Kinotext: clarifying the meaning. *The world of the Russian word*, 4, 67–74. (In Russian).
- Doraemon 'banned' in France, alleges Japanese writer (2016, Marth 6). *Global Times: website*. Available at: <https://www.globaltimes.cn/content/972165.shtml> (accessed: 01.11.2024).
- Dukhovnaya, T. V. (2014). Film discourse: correlation with the concept of discourse of live speech. *Bulletin of Maikop State Technological University*, 3, 22–25. (In Russian).
- Eco, U. (1972). Towards a semiotic inquiry into the television message. *Working Papers in Cultural Studies*, 2, 103–121.
- Japan Tea Ceremony (n. d.). *Ruwiki.ru: website*. Available at: [https://ru.ruwiki.ru/wiki/Японская\\_чайная\\_церемония](https://ru.ruwiki.ru/wiki/Японская_чайная_церемония) (accessed:01.11.2024). (In Russian).
- Lotman, Yu. M. (1973). *Semiotics of cinema and problems of film aesthetics*. Tallin: Eesti Raamat Publ. (In Russian).
- Markov, S. M. (n. d.). Artistic principles and aesthetic ideals of Zen Buddhism. *LiveJournal.com: website*. Available at: <https://igenkina.livejournal.com/274916.html> (accessed: 01.11.2024). (In Russian).
- Metz, Ch. (2013). *The imaginary signifier: psychoanalysis and cinema*. St. Petersburg: European University in St. Petersburg Publ. (In Russian).
- Nelyubina, Yu. A. (2014). Cinema text and related concepts. *Humanitarian Vector. Series: Philology, Oriental Studies*, 4(40), 26–29. (In Russian).
- Slyshkin, G. G., & Efremova, M. A. (2004). *Cinema text (Experience of linguistic-cultural analysis)*. Moscow: Vodoley Publishers. (In Russian).
- Soltani, G. A. (2023). The use of Cantonese spirea in Japanese gardens. *Botanical gardens in the modern world*, 3, 97–99. (In Russian).
- Sorokin, Yu. A., & Tarasov, E. F. (1990). Creolised texts and their communicative function. *Optimization of speech impact: a collective monograph* (pp. 180–186). Moscow: Nauka Publ. (In Russian).
- The language of flowers (n. d.). *Hananokotoba.com: website*. Available at: <https://hananokotoba.com/the-language-of-flowers/> (accessed: 01.11.2024).

- Tsivyan, Yu. G. (1984). Towards a metasemiotic description of narrative in cinema. *Proceedings on Sign Systems, 17: The Structure of Dialogue as a Principle of the Semiotic Mechanism*, 109–121. (In Russian).
- Tynyanov, Yu. N. (1977). On the Fundamentals of Cinema. In Tynyanov, Yu. N. *Poetics. History of Literature. Cinema* (pp. 326–345). Moscow: Nauka Publ. (In Russian).
- Voroshilova, M. B. (2007). Creolised text: kinotext. *Political linguistics, 2*, 105–110. (In Russian).

#### **Author information**

Makarov Vladlen Ivanovich – Candidate of Philology, Associate Professor. Yaroslav-the-Wise Novgorod State University (41, Bolshaya Sankt-Peterburgskaya St., Veliky Novgorod, 173003, Russia), ORCID: 0000-0003-0404-9330, [vladlen.makarov@novsu.ru](mailto:vladlen.makarov@novsu.ru)

#### **For citation:**

Makarov, V. I. (2025). The secret and the explicit in Japanese animation: flora, fauna and the "hidden" messages of the authors to the audience. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 3(12), 103–136. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-103-136](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-103-136)

УДК 101.1:008:004.928(520)

5.10.1. Теория и история культуры, искусства

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-137-169](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-137-169)

## МЕЖДУ ЖИЗНЬЮ И СМЕРТЬЮ: ФИЛОСОФСКИЕ НАРРАТИВЫ СОВРЕМЕННОГО АНИМЕ



**Егор Шемонаев,**

*Санкт-Петербургский  
государственный университет  
(Санкт-Петербург, Россия)*

**Egor Shemonaev,**

*Saint Petersburg State University  
(St. Petersburg, Russia)*

ORCID: 0009-0006-3820-1467

e-mail: egorshemonaev@yandex.ru



**Павел Ленков,**

*Российский государственный  
педагогический университет  
им. А. И. Герцена  
(Санкт-Петербург, Россия)*

**Pavel Lenkov,**

*Herzen State Pedagogical  
University  
(St. Petersburg, Russia)*

ORCID: 0000-0003-4195-6781

e-mail: p-lenkov@yandex.ru

**Для цитирования статьи:**

Шемонаев, Е. А., & Ленков, П. Д. (2025). Между жизнью и смертью: философские нарративы современного аниме. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 3(12), 137-169. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-137-169](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-137-169)

**Аннотация.** Азиатские культуры уже давно и крайне успешно распространяются по всему миру, а интерес к ним нисколько не утихает. Настоящая статья посвящена рассмотрению очень популярного и актуального направления современного визуального искусства – фильмов и сериалов аниме. Особая художественная техника, большое количество студий в Японии, опора на традиционное искусство, а также активно развивающиеся аудиовизуальные технологии позволяют авторам создавать и транслировать в формате аниме крайне выразительную игровую и смысловую динамику, которую зачастую тяжело воспроизвести в обычных киноформатах. Все это позволило аниме превратиться в мейнстримовое направление современных культурных индустрий. При этом создатели аниме могут себе позволить затрагивать серьезные темы, создавая произведения о сложных, острых и поистине «вечных» социокультурных проблемах. Погружая персонажей в контекст своего рассказа, будь то приключение, драма, фэнтези или фантастика, авторы показывают массовому зрителю свое особое видение насущных проблем современности, в результате чего их творения становятся необыкновенно популярными произведениями. На примере аниме «Провожаящая в последний путь Фрирен», «Атака титанов», «Код Гиасс» и нескольких других авторы предлагают рассмотреть, какие именно идеи находят отклик у современного, преимущественно молодого, зрителя, а также какими впечатляющими визуальными приемами достигается эффект погружения в историю.

**Ключевые слова:** массовая культура, современная культура, японские аниме, философия, экзистенциальная тематика, визуальное искусство, культурные индустрии, нарратив.

## **Культурный синкретизм в аниме: где встречаются Восток и Запад**

Перед тем как начать разговор о современном состоянии индустрии японского аниме, необходимо указать, какие именно культурные особенности стали истоками этого художественного направления.

Во-первых, сразу же следует оговориться, что речь пойдет о религиозном синкретизме. Мировоззренческую основу

современной Восточной Азии заложили конфуцианство, буддизм, синтоизм. Также в современной Японии и Южной Корее значительную роль играет христианство. Именно совмещение различных философско-религиозных течений позволило сформировать особую японскую культуру, поскольку

*«для классической Японии нельзя забывать о существовании “триады учений”. Это синто, буддизм и конфуцианство – триада религиозно-идеологическая и морально-этическая, ибо конфуцианство не может определяться как религия, но не может и быть исключено из описания общей религиозной ситуации в стране» [Филиппов, 2011: 294].*

Различные представления о высших силах и загробной жизни позволяют по-особому взглянуть на эти темы. Восточная японская исключительность ярко проявляется в отношении к смерти. Если традиционно-восточные традиции (а именно, синтоистская и буддистская) проповедуют политеистическое воззрение на мир и концепцию нирваны как полного исчезновения из мира и избавления от страданий, то западное христианское влияние привнесло в восточное общество свои моральные устои: грех самоубийства, вечный рай и ад (ил. 1).

Во-вторых, важное влияние оказали местные традиции, из которых отдельно следует выделить «Моно-но-аваре». Буквально это можно перевести как «очарование вещей»:

*«Эстетический принцип моно-но аварэ подразумевает чувство завороченности явной и неявной красотой вещей и явлений, обязательно проникнутым оттенком беспричинной грусти, которую вызывают иллюзорность и бренности всего сущего. Точного определения моно-но аварэ не существует, так как попытка выразить глубинные чувства словами может быть только относительной, способной лишь намекнуть на происходящее, пережить которое должен сам» [Ирдынеев & Тарасова, 2021: 29].*



*Ил. 1. Лисицы Инари (синтоистские божества урожая) почитаются вместе с каменной буддистской пагодой.*

*Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3P6Gud>*

Это понятие пришло из классической японской словесности, сложившейся к X веку. В данном случае слово «моно» понимается как «вещь» (как материальная, так и нематериальная), а слово «аваре» можно перевести как «печальное очарование». Сам по себе этот термин высказывает образ бренности

человеческого существования, мимолетности жизни. С другой стороны, как раз подобная скоротечность жизни и придает ей это особое очарование. Культура эпохи Хэйан смогла уловить этот тонкий образ особой чувствительности и сделать его одним из коренных элементов японской культуры.

Во-вторых, не следует забывать и об экзистенциализме, который в Стране восходящего солнца попал на крайне благодатную почву. Качественные изменения японского общества в первой половине XX века и катастрофа во время Второй мировой войны парадоксальным образом сблизили многих деятелей культуры Японии с писателями «потерянного поколения» на Западе и представителями экзистенциальной философии. В то же время их идеи синкретизировались:

*«Японские авторы связывают экзистенциальную проблематику с буддийской философией и традиционной японской эстетикой, обнаруживая близость европейского экзистенциализма и японской интеллектуальной традиции, раскрывая экзистенциализм с новой стороны и дополняя перечень классических экзистенциальных проблем новыми, возникающими на пересечении экзистенциализма и дзэн-буддизма» [Туманян, 2025: 34].*

В-третьих, важным качеством стала та самая недосказанность, открытый финал, о чем мы говорили выше. Авторы зачастую сами задают вопрос, но намеренно не отвечают на него. Подобная недосказанность (недоговоренность), как неизбежное следствие японского образа мышления, с неизбежностью ставит зрительскую аудиторию перед необходимостью самостоятельной интерпретации.

## Где же реальность встречается с фантазией?

Исходя из понимания сути культурных индустрий, аудиовизуальное искусство и конкретно аниме дало японским аниматорам необыкновенно яркую и уникальную возможность для самовыражения и, соответственно, для обсуждения текущих общественных проблем. Ведь современные примеры

*«культурных индустрий – это нечто большее, чем способ досугового времяпровождения. Тексты (телепрограммы, книги, фильмы, телевизионные сериалы, видеоигры, музыка, фотография, журналы, газеты, реклама и т.д.) влияют на наше понимание мира» [Вейнмейстер, 2017: 46].*

Предыстория развития самой индустрии аниме в Японии сейчас достаточно известна: послевоенная разруха, глобальная перестройка социальной, культурной и политической жизни, нарастающее западное и, в частности, американское влияние. Отсюда настоятельная необходимость обращения к собственным уникальным наработкам. По свидетельствам специалистов, поколение

*«японцев, родившихся в 1960-х, выросло на этой зарождающейся мультипликационной культуре, поэтому к 1980-м они созрели для серьезного аниме, отвечающего их интересам. В связи с этим японская анимация пошла дальше, не остановившись на создании мультфильмов для детей, и начала привлекать внимание к взрослым проблемам, в связи с чем в военном аниме этого периода мы уже видим намного больше реалистичности и даже жестокости» [Лебедев, 2018: 45].*

Как итог – появление манги и аниме как специфического, можно даже сказать эндемического, японского продукта.

Если оставить за рамками непосредственную научную рефлексию касательно трагедии войны и послевоенного времени, то самыми выделяющимися художественными жанрами, в которых можно встретить репрезентативное обсуждение интересующих нас вопросов, становятся фантастика и фэнтези, которые мы далее рассмотрим более подробно.

В первом случае можно взять для примера знаменитую студию «Гибли» и произведения ее вдохновителя и основателя, а также международно-признанного аниматора Хаяо Миядзаки. Если внимательно посмотреть его ранние работы – «Навсикая из долины ветров» («Kaze no Tani no Nausicaä», режиссёр Хаяо Миядзаки, студия Studio Ghibli, 1984), «Принцесса Мононоке» («Mononoke Hime», режиссёр Хаяо Миядзаки, студия Studio Ghibli, 1997 г.), – то можно наглядно увидеть оригинальный философский взгляд автора на окружающий мир. И действительно,

*«апокалиптические представления имеются во многих культурах, но именно в японской среде они обрели особый пессимистический и трагический ракурс, что нашло отражение в творчестве Миядзаки. Миядзаки в своей работе ассимилирует образы западной визуальной культуры» [Воеводина & Мурашкина, 2024: 115].*

Использование же европейских мотивов напрямую отсылает к реальной истории и делает произведения понятными мировой аудитории. Сохранение природы и необходимость сосуществования с ней в мире и гармонии буквально становятся вопросами жизни и смерти для персонажей. Конфликты и разрушения, создаваемые людьми, серьезно нарушают естественный ход вещей в мире, и в результате страдают больше всего сами люди (ил. 2).



Ил. 2. Пробуждение древнего оружия. Кадр из аниме «Навсикая из долины ветров» (1984 г.).  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3P6Gyi>

Что интересно, известный американский кинокритик Роджер Эберт делал акцент именно на экзистенциальной стороне японской анимации:

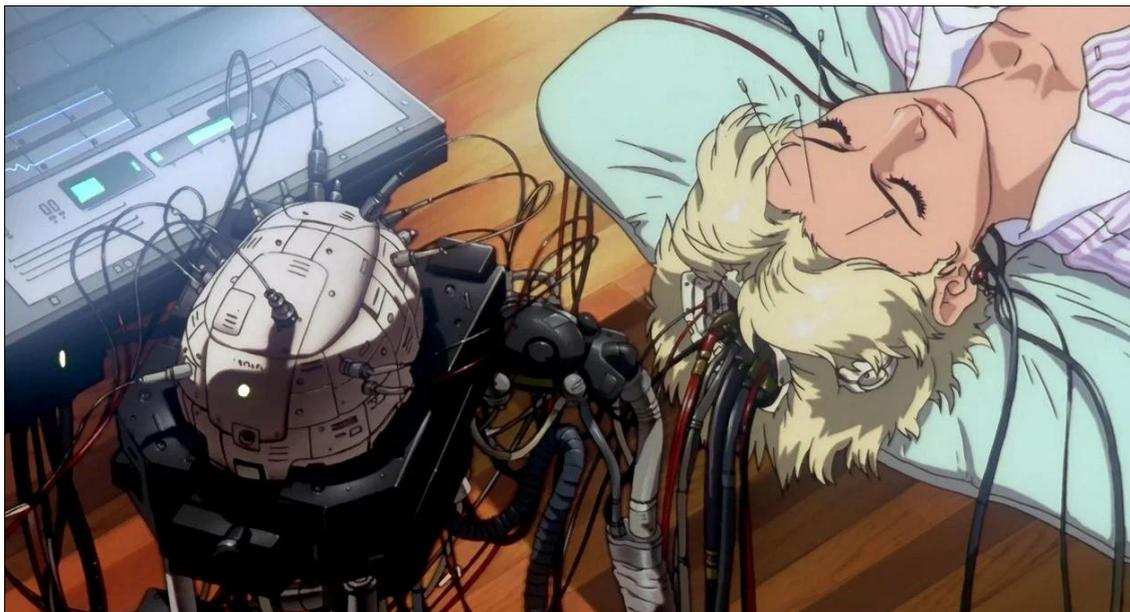
*«Первый из его любимых фильмов – военная драма 1988 года “Могилы светлячков”, рассказывающая историю молодого человека и его сестры, пытающихся выжить в хаосе Японии во время Второй мировой войны» [Russell, 2025].*

Хотя студия Ghibli известна своими оригинальными, семейными фильмами, именно «Могилы светлячков» представляет собой довольно мрачный фильм с пронзительными сценами войны и смерти, а также трогательными душевными переживаниями, который смог показать пронзительную картину военной жизни без излишнего героизма и пафоса.

Во втором случае актуальные проблемы современности (по состоянию на 1980-е годы) стал поднимать жанр киберпанка. Вслед за «Бегущим по лезвию» режиссера Ридли Скотта (1982 г.) в Японии появляются фильмы «Акира» (режиссёр Кацухиро Отомо, студия TMS Entertainment, 1988 г.) и «Призрак в доспехах» («Ghost in the Shell», режиссёр Мамору Осии, студия Production I.G, 1995). С одной стороны, эти кинокартины показывали реальные страхи людей того времени по поводу того, что мир оказался поглощен корпорациями, а потому в нем нет и не может быть места простому человеческому счастью. С другой стороны, подобные ленты смело поднимали вопросы об онтологической сущности человека. Как, например, знаменитый персонаж из «Призрака в доспехах» майор Мотоко Кусанаги, которая из-за страшной катастрофы теряет свое физическое тело, в результате чего ее мозг встраивают в полностью кибернетическое тело. По ходу сюжета фильма перед нами возникают онтологические вопросы: если сама душа существует, то может ли она быть у такого киборга и можно ли таким способом спастись от смерти/обрести бессмертие. Как отмечает С. Оболкина:

*«Если следовать логике <...>, которая, по всей видимости, близка автору манги, душа не помещается в тело, но порождается телом. Поэтому это не может быть Мотоко – ведь ее человеческая душа (живой мозг) как раз помещена в оболочку (синтетическое тело)» [Оболкина, 2020: 25] (ил. 3).*

В произведениях Хаяо Миядзаки мы можем выделить довольно четкий комплекс нарративов: надежда никогда не умирает, люди способны спасти себя и мир вокруг, остановить войны, справиться с последствиями катастроф.



Ил. 3. «Взлом» личности человека через Сеть. Кадр из аниме «Призрак в доспехах» (1995 г.).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://www.kinopoisk.ru/picture/4054927/>

Но если мы говорим о произведениях киберпанка, то там авторы не дают нам конкретных ответов на важнейшие вопросы (иногда буквально задаваемые самими персонажами) и зрителю остается все додумывать самому.

### **Как японская анимация покорила зрителей**

Первоисточниками для многих анимационных фильмов и сериалов стала манга – японский комикс. По мнению Е. Л. Катасоновой:

*«Сегодня манга – это своего рода матрица практически для всех видов массового искусства, включая анимацию, кино, музыку, компьютерные игры» [Катасонова, 2014: 180].*

Именно в манге авторы вырабатывают свой визуальный и повествовательный стиль. Множество издательств и журналов всячески поощряют развитие указанной индустрии.

В конце 1990-х годов аниме активно продвигалось по всему миру, в том числе и в России. Этот период стал в некотором смысле решающим для формирования западной аудитории поклонников аниме и, соответственно, закрепления особых жанровых стандартов. Среди популярных в массовой культуре приключенческих и гэговых сериалов вроде «Наруто» («Naruto», режиссёр Хаято Датэ, студия Studio Pierrot, 2002-2014 гг.), «Ван Пис» («One Piece», за авторством Эйитиро Оды, студия Toei Animation, 1999 г.) важное место заняли работы и с собственными, непосредственно интересующими нас философскими концепциями: «Тетрадь смерти» («Death Note», режиссёр Тэцуро Араки, студия Madhouse, 2006 г.), «Стальной алхимик: Братство» («Fullmetal Alchemist: Brotherhood», режиссёр Ясухиро Ириэ, студия Bones, 2009-2010 гг.) и «Евангелион» («Neon Genesis Evangelion», режиссёр Хидэаки Анно, студия Gainax, 1995 г.).

В «Тетради смерти» Масашаи Обаты и Цугуми Обы зрителям демонстрируют, насколько быстро размываются границы морали и дозволенного, через волю к власти на примере истории главного героя Лайта Ягами, получившего возможность решать, кому жить, а кому умереть. Его конфликт с детективом Эл поднимает «классические» вопросы о праве на убийство во имя «справедливости» и разрушительном влиянии абсолютной власти на человеческую природу. В таких элементах явно угадываются культурные отсылки к бессмертному роману Ф. М. Достоевского «Преступление и наказание», а главное, что не может не радовать, заметен логический и серьёзный финал с четким моральным нарративом: наказание обязательно найдет своего преступника,

а попытка «играть в Бога» лишь показывает масштабы человеческой слабости. В то же время автор активно выстраивает и собственную мифологию, вводя в качестве действующих лиц ангелов смерти «Шинигами/Синигами», которые приходят за человеческими душами, объединяя, таким образом, как синто-буддистские, так и христианские представления о загробной жизни (ил. 4).



Ил. 4. Христианские аллюзии – запретный плод, сделка с дьяволом. Кадр из аниме «Тетрадь смерти» (2006 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3P6H4w>

Самый главный вопрос – почему аниме вырвалось в топ мировых трендов? Долгое время лавры самого популярного сериала принадлежали сериалу «Игра престолов», а после его окончания вперед вырвалась «Атака титанов» («Shingeki no Kyojin», режиссёры: Тецуро Араки, Масаси Коидзуми, Юитиро Хаяси, студия Wit Studio, 2013-2024). Чем же это аниме так уникально? Неожиданными сюжетными твистами, обманом ожиданий зрителей

и кульминацией сюжета на чрезвычайно острых темах: войне и мире, жизни и смерти.

Сюжет сериала известен даже массовому зрителю, абсолютно незнакомому с миром японской анимации: люди, сражающиеся против титанов-людоедов. В конце истории главный герой, Эрен Йегер, стоит перед выбором: позволить уничтожить свой народ, а вместе с ним и силы титанов, которые стали причиной множества войн, или же физически уничтожить всех остальных людей, что также приведет к остановке войн. Как раз подобная кульминационная неоднозначность и стала причиной многих споров, обсуждений и появления бесчисленных фанатских теорий (ил. 5).



Ил. 5. Титаны уничтожают континент. Кадр из аниме «Атака титанов» (2013-2024 г.).  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://vk.cc/cPj9zp>

Несмотря на достаточно большое количество как художественных сюжетов, так и примеров реальных событий, рассказывающих о борьбе людей с неравенством, за свободу,

за право на существование, такие темы все-таки даже до сих пор часто остаются в тени. Однако такие ценности, за которые человечество сражается на протяжении всей своей истории, всегда так или иначе оказываются на первом плане.

В сюжете этого аниме постоянно затрагиваются вопросы, касающиеся важности решений, которые принимают герои, и того, как они соотносятся с теми условиями, в которых людям приходится жить. Находится ли человек полностью во власти судьбы? Определяет ли она его жизнь, или же всё происходит по какой-то таинственной и неопределённой причине? Подобные вопросы и ответы на них всегда тесно связаны с тем, как герой художественного произведения справляется со своим бременем и предоставляет читателю и зрителю возможность сопереживать себе и одновременно заниматься саморефлексией.

Борьба же главного героя становится отражением личностных проблем в реальной жизни людей, которые живут в мире, который им сложно понять. Они всячески пытаются влиять на окружающую действительность, подстраивая её под свою жизнь, но результат их усилий часто зависит не от их способностей, а от внешних сил, которые их окружают.

*«В то же время Марли, демонизируя перед всем миром “островных выродков”, настолько промыли мозги своей пропагандой даже бывшим соплеменникам элдийцев, что, столкнувшись лицом к лицу (элдийцы в империи Марли и элдийцы с острова Парадиз), практически никто не был готов к диалогу» [«Атака титанов», без даты].*

Так по мере развития истории Эрен Йегер меняется, постепенно превращаясь из человека, который стремится сохранить мир любой ценой, в того, кто любой ценой уже готов достичь лишь своей цели. Этот поворот в некотором смысле и подтверждает неоднозначность названия аниме (ил. 6).



Ил. 6. Цикличность насилия: главный герой, начавший войну. Постер к аниме «Атака титанов. 4 сезон» (2013-2024 гг.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://ru.pinterest.com/pin/anime--731835008191992647/>

Также одним из значительных достижений этого сегмента японской и мировой индустрии впечатлений стало то, что аниме больше не ограничивается своей родной аудиторией. Оно стало доступно зрителям далеко за пределами Японии благодаря онлайн-платформам вроде Netflix и Crunchyroll. Профессиональные переводы на разные языки и фанатская культура также способствуют объединению поклонников аниме по всему миру.

Когда смотришь «Атаку титанов», невольно ловишь себя на мысли, что подобное уже где-то было. И дело тут вовсе не в плагиате, а в том, насколько искусно создатели переосмыслили наследие классических аниме, создав нечто совершенно новое, но при этом все-таки неразрывно связанное с традицией.

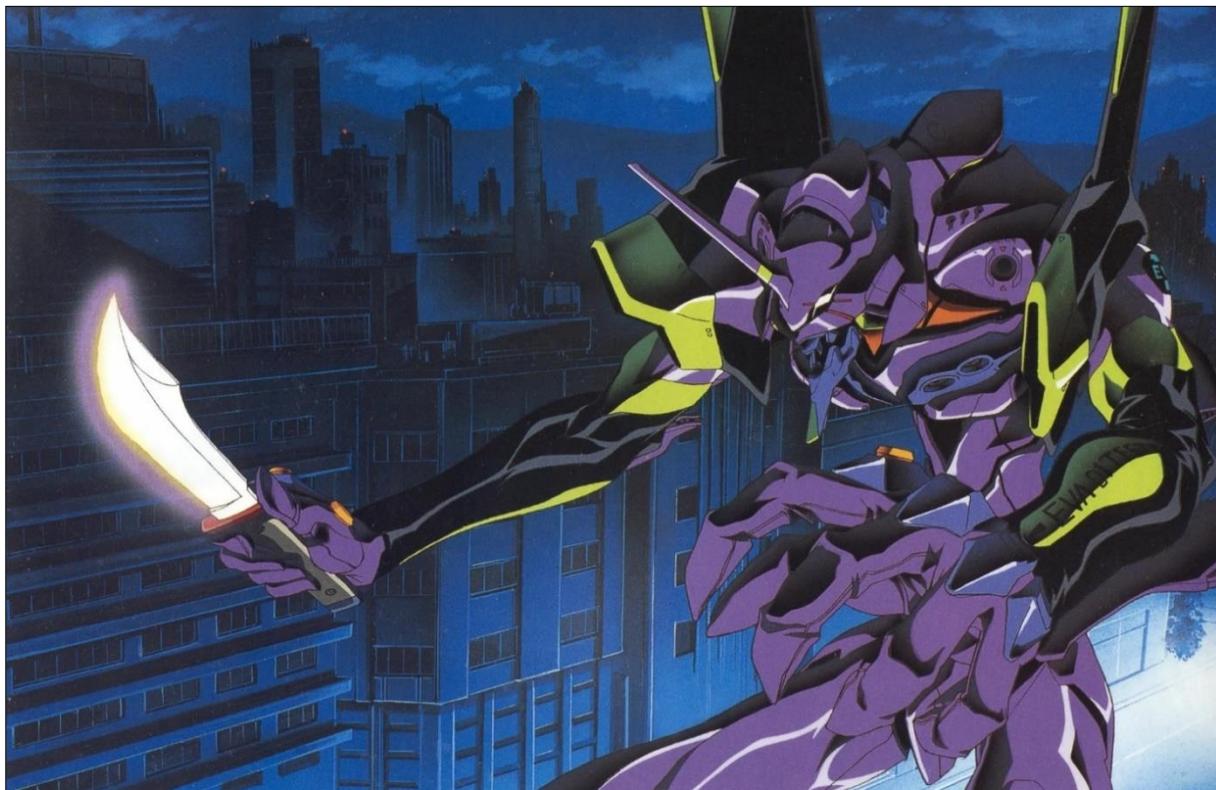
Возьмем, к примеру, «Neon Genesis Evangelion». На первый взгляд, из общего в нем только гигантские титаны-людоеды да футуристичные боевые роботы. Однако, отношение к ним продиктовано, как говорилось выше, древними традициями.

*«Отличительной чертой функционирования божественной силы в японской культуре является самостоятельность объектов, укорененная в веровании в одушевленность всех предметов. Всё в мире и даже роботы, созданные человеком, имеют души, которые способны влиять на функционирование телесности, их вмещающей. Если для авраамической традиции ключевой сюжет – это получение силы божественного происхождения, то для синтоистского религиозного осмысления гигантских роботов важна возможность автономного функционирования даже сконструированных человеком средств» [Афанасов, 2019: 131].*

Если далее рассмотреть сюжет произведений несколько глубже, то сразу становятся видны и другие параллели: в обоих случаях человечество загнано за стены (в случае «Евангелиона» – под землю) и отчаянно сражается с непонятым врагом. И там, и там подростки вынуждены взвалить на свои плечи судьбу всего мира (ил. 7).

Но самое интересное – это то, как оба сериала раскрывают мотивации главных героев. Эрен Йегер и Синдзи Икари – два одиноких подростка, которых система (по сути, само общество) превращает в оружие. К слову сказать, именно «Евангелион»

первым затронул такую сложную тему, а «Атака титанов» уже затем подхватила эстафету, добавив свои оригинальные нюансы.



Ил. 7. Робот Ева-01 готовится к бою. Кадр из аниме «Атака титанов» (2013-2024 г.).

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://www.kinopoisk.ru/picture/3668415/>

Особенно явно эта преемственность видна в визуальном языке:

*«Именно жанры определяют визуальную характеристику аниме, поскольку, как и в манга, от них зависит, какой стиль будет выбран для воплощения авторского замысла. И аниме, и манга – произведения повествовательного или романтического характера, развитие сюжета в которых протекает в соответствии с жанровой направленностью, обусловленной определённым набором изобразительных приёмов и стилей, видоизменяющихся от реалистичного до преувеличенно стилизованного. Многообразие жанров устанавливает эстетику произведения: аниме и манга могут быть как сложно составленными в сюжетном и графическом смысле, так и содержать лишь основную фабулу и сильно упрощённый визуальный ряд» [Леонов, 2012: 101].*

Показательны, к примеру, запоминающиеся и особо впечатляющие массового зрителя сцены трансформации титанов: вспышки света, искажение пространства, биологические, анатомические подробности. Все это явно перекликается с активацией Евангелионов. Даже саундтреки с оркестровым и хоровым исполнением в ключевых моментах целенаправленно создают похожее настроение – тревожное и величественное.

Однако, если «Евангелион» был больше сосредоточен на внутренних переживаниях героев, то «Атака титанов» существенно расширяет масштаб истории, рассказывая, как и почему травма целого народа может породить чудовищ, которые в итоге окажутся страшнее любых титанов. В итоге получается уже не просто история о войне с монстрами, но притча о том, как ненависть и страх передаются из поколения в поколение.

Интересно, что обоим сериалам удалось то, что достаточно редко получается у произведений современной массовой культуры, – сочетать глубокий психологизм с захватывающим экшеном. Более того, оба аниме стали своего рода зеркалом своего времени. «Евангелион» отразил растерянность японского общества 90-х, пережившего экономический кризис и серию техногенных катастроф. «Атака титанов» же напрямую ведет диалог со зрителем о современных страхах: терроризме, радикализации общества, информационных войнах.

Также можно вспомнить и культовые сериалы «Стальной алхимик» (2003 и 2009 гг.). Наряду с «Атакой титанов» в этих произведениях угадываются фантазии по поводу властных нарративов. В обоих мирах правительство превратило науку

в инструмент контроля: в одном случае – алхимию, а в другом – силу титанов. В то же время обе истории убедительно показывают, как легко целая нация может жить в «коконе» лжи, даже не подозревая о реальном положении вещей.

В определенный момент братья Элрики узнают правду о философском камне. Они осознают, что вся государственная система построена на человеческих жертвах и даже управляется не людьми, а гомункулами, которые совершенно не ценят жизни своих создателей. Одна из главных идей, проходящая через все произведение – закон равноценного обмена. Постепенно зрителям показывают её деконструкцию:

*«Ирония в том, что само аниме строит и затем крушит этот “закон”. Мир не справедлив. Алхимия – да. Но только в пределах круга (алхимического). За кругом – политика, нация, войны, чудовища, камни, боги <...> Там эквивалентность умирает в свинцовых башмаках» [Стальной алхимик, без даты].*

Это напрямую перекликается с сюжетной линией Эрена, обнаружившего истинную природу титанов. В обоих случаях мы видим, как рушится привычная картина мира молодых героев, как они проходят через отрицание, гнев и принятие страшной правды (ил. 8).

Оба сериала наглядно и, что называется, в красках показывают бесчеловечную механику государственной пропаганды. В Аместрисе военные показаны как защитники народа, хотя на деле они лишь инструмент чудовищного плана власти. В стенах же Парадиза королевская власть десятилетиями намеренно «очищала» память населению, убеждая людей, что за стенами нет ничего, кроме титанов.



Ил. 8. «Идеальный» человек: гомункул, отделивший от себя смертные грехи.  
Постер к аниме «Стальной алхимик. Братство» (2009 г.).  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://vk.cc/cPj9I4>

Обе истории показывают, как жестоко и цинично власть использует страх людей перед смертью.

Однако есть и существенная разница в том, как эти сериалы подходят к теме сопротивления. В «Стальном алхимике» мы видим более оптимистичный взгляд: герои находят способ победить зло, не превращаясь в чудовищ. В итоге все

*«главные персонажи, в том или ином виде, сталкиваются с выбором между мощью, которую дает камень, и человечностью. Братья Элрик стремятся к власти, которую дает камень, чтобы восстановить свои тела. Но они всегда помнят о том, что человечность важнее мощи, и в конечном итоге отказываются от использования камня» [Исторический контекст и политические параллели в Стальном Алхимике, без даты].*

Тогда как «Атака титанов» рисует куда более мрачную картину, где борьба со злом может породить зло еще большее – достаточно вспомнить путь Эрена.

Оба аниме используют фантастические, фэнтезийные элементы как яркие и впечатляющие метафоры реальных исторических трагедий. В этом контексте алхимия и титаны становятся теми символическими зеркалами, с помощью которых потребители современной массовой культуры могут взглянуть на проблемы геноцида, военных преступлений, которые иначе для них было бы слишком тяжело воспринимать напрямую. И что особенно важно – оба сериала не дают простых ответов. Они заставляют зрителя задуматься: а что бы ты сделал, оказавшись на месте героев? Где та грань между необходимым злом и преступлением против человечности?

В качестве последнего, но не менее наглядного примера, мы возьмем аниме-сериал «Код Гиасс: Восстание Лелуша» («Code Geass: Lelouch of the Rebellion», режиссёр Горо Танигути, студия Sunrise, 2006–2008). Эрен и Лелуш – словно два отражения в зеркале истории. Оба они начинают свой героический путь как идеалисты, мечтающие во что бы то ни стало изменить мир к лучшему. Помимо этого, оба героя получают и невероятную силу: магия гиасса у Лелуша, способность титана у Эрена. И оба постепенно превращаются в тех, с кем когда-то поклялись бороться. Это трагическая ирония пронизывает оба аниме-сериала.

При этом зрителям особенно интересно наблюдать, как оба героя манипулируют массами. Так Лелуш создает персону

Зеро, символ сопротивления, в то время как Эрен становится «Спасителем Эльдии». Оба понимают: чтобы изменить мир, недостаточно просто иметь силу, помимо этого, нужно стать символом, идеей, за которой пойдут люди.

Однако, если упомянутый нами выше аниме-сериал «Code Geass» все же остается в рамках более традиционного повествования о борьбе добра со злом (пусть и с сильным налетом моральной неоднозначности), то «Атака титанов» буквально взрывает эти рамки. Здесь вообще нет правых и виноватых, но зато есть только бесконечный цикл насилия, где каждая сторона безапелляционно считает себя и жертвой, и мстителем одновременно.

Тема жертвенности в обоих аниме раскрывается потрясающе глубоко и впечатляюще. «Реквием Зеро» Лелуша практически прямо копируется в финале «Атаки титанов», но если первый жертвует собой ради объединения мира, то Эрен, наоборот, готов пожертвовать миром ради своих близких. Фактически перед зрителем разворачивается радикальное переосмысление идеи героического самопожертвования.

«Атака титанов» непосредственно использует свой фэнтезийный сеттинг для разговора со зрителем о самых острых проблемах современности: расизме, колониализме, исторической памяти. Титаны становятся метафорой оружия массового поражения, стены – границ между народами, а борьба за свободу в итоге лишь оборачивается новыми формами рабства [Маленко & Некита, 2023].

Эволюция жанра здесь очевидна: мы приходим к сложному и острому разговору о природе человечества, свободы и ответственности. «Атака титанов» не просто переняла эстафету у предшественников, но и задала свою планку качества, как смыслового, так и визуального.

Далее мы хотели бы рассмотреть еще одно аниме-произведение, вышедшее в 2023 году и буквально сразу ставшее мировым трендом в этом жанре. Речь идет о «Провожающей в последний путь Фрирен» («Sousou no Frieren», режиссёр Кэнко Сакамото, студия Madhouse, 2023) – аниме в жанре классического, толкиновского фэнтези, содержащее, кроме всего прочего и элементы механики Dungeons & Dragons. Произведение, которое переосмысливает классические тропы фэнтези через призму уникального подхода.



Ил. 9. Пир после победы. Кадр из аниме «Провожающая в последний путь Фрирен» (2023-2024 гг.).  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://media.2x2tv.ru/frieren/>

Представьте себе типичное фэнтези, которое заканчивается победой над Королём демонов, что, собственно, и знаменует собой конец пути героя. Но что же происходит после? Интрига состоит в том, что основная история «Фрирен» и начинается как раз после этого (ил. 9).

Главная героиня, эльфийка-маг Фрирен, вдруг осознаёт, что для неё, живущей веками, десять лет путешествия с друзьями пролетели как один миг, а её спутники – люди и гном – постарели. И только после похорон своего старого друга, героя-человека, эльфийка понимает, что ничего не знала о нем и фактически потратила его время жизни впустую. Само начало повествования подается зрителям через очень интересный прием: с точки зрения бессмертного существа мы видим скоротечность человеческой жизни:

*«создатели проговаривают важную мысль: большие подвиги – это, конечно, хорошо, но ежедневные маленькие дела куда лучше сохраняют тебя в памяти людей» [«Провожающая в последний путь Фрирен», 2024].*

Если проводить параллели с другими работами японских аниматоров, то на память сразу приходит режиссёр М. Синкай с его фильмом «Сад изящных слов» («Kotonoha no Niwa», режиссёр Макото Синкай, студия CoMix Wave Films, 2013). Похожий меланхоличный стиль и внимание к мельчайшим деталям повседневности сюжета становятся центральными фокусами этих произведений. Но если у Макото Синкая преобладают грустные истории о юношеской любви, то в сериале «Фрирен» область

размышления персонажей существенно расширяется – это природа времени, память и сожаления.

Визуальный язык сериала «Провожающая в последний путь Фрирен» удивляет массового зрителя своей утончённостью и проработанностью. Это колоритные, естественные цвета окружающего мира и продуманный средневековый сеттинг без радикальных анахронизмов. Авторы подчеркивают долгую жизнь героини сменой быстрых и плавных переходов времени, трансформацией окружающего мира, чередой локаций в ее путешествии.

Отдельного обсуждения заслуживает тщательно выстроенная система магии в мире «Фрирен». Это не просто набор эффектных заклинаний, а способ исследовать собственную природу. Фрирен изучает магию не ради силы, а для того, чтобы познать то, что всегда ускользало от её понимания – человеческие чувства. Это удивительно свежий взгляд на образ и миссию «могущественного мага». В определённый момент героиня примеряет на себя и роль мага-наставника. Однако отношения Фрирен и Ферн – это не просто очередная история учителя и ученика. Через этот сквозной сюжет авторы аниме показывают, как бессмертное существо учится человечности у простой смертной девочки (ил. 10).

В конце также необходимо объяснить игру слов в названии сериала «Sousou no Frieren». Само слово «Sousou» («**葬送**») можно перевести с японского как «похороны». Поэтому название намекает на два больших нарратива, сквозной нитью проходящих по всей истории. Первый о том, как Фрирен провожает в последний

путь (и буквально хоронит) своих старых друзей. Второй же о том, что она «хоронит» всех своих врагов, в частности тех самых демонов. И это игра слов тоже добавляет удивительный колорит в историю о превратностях бесконечной жизни.



Ил. 10. Бессмертная героиня в поисках ощущения времени. Кадр из аниме «Провожаящая в последний путь Фрирен» (2023-2024 гг.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://ru.pinterest.com/pin/831547518727583710/>

Наконец, что особенно впечатляет – это то, как описываемый аниме-сериал балансирует между меланхолией и надеждой. Создатели увлеченно рассказывают массовому зрителю о потерях и сожалениях, но при этом никогда не скатываются в уныние. Наоборот, именно осознание конца дает подлинный стимул к движению и развитию, придавая особую ценность окружающему миру и его познанию.

### **Жанр аниме: что же будет дальше?**

Современная культура развивается в рамках эпохи метамодерна, или, как ее еще иногда называют, трансмодерна. По мнению экспертов, современный социум представляет собой

*«общество, обреченное жить на границе со всеми вытекающими из приграничного статуса последствиями: тревогой, неуверенностью в завтрашнем дне и невозможностью пустить корни. Выдвинем предположение, что общество трансмодерна – это общество жизни на границе, общество перехода, вечной трансгрессии» [Чукуров, 2023: 122].*

Естественным маркером времени является взаимопроникновение множества культурных стилей и направлений. На этом фоне для аниме-индустрии сложился крайне благоприятный момент, когда японская культура, а вместе с ней и азиатская, все больше распространяются по всему миру. А Матосян считает, что сегодня молодежь получает

*«новые представления о Японии, а также особое увлечение современными аспектами страны, постепенно приходя к тому, чтобы ассоциировать Японию как место с концентрацией динамичной и процветающей культурной индустрии, а не только как промышленную сверхдержаву или бывшего колонизатора» [Матосян, 2025: 52].*

В плане философского осмысления фундаментальных вопросов бытия современная массовая культура в контексте аниме переживает настоящий ренессанс. Произведения последних лет, будь то «Фрирен», Человек-бензопила («Chainsaw Man», режиссёр Рю Накаяма, студия MAPPA, 2022), «Для тебя, Бессмертный» («To Your Eternity», режиссёр Масаси Коидзуми, студия Studio BONES, 2021) и другие, перестают быть просто заурядными продуктами современных культурных индустрий. Аниме позволяет исследовать сущностные, онтологические вопросы с точки зрения понимания их представителями молодого поколения, что особенно важно.

Интересно наблюдать, как постепенно меняется визуальный, символический язык темы жизни и смерти. Например, в «Chainsaw Man» опасение смерти персонифицируется через образы демонов, каждый из которых воплощает различные страхи человечества. В «To Your Eternity» сам главный герой является бессмертным существом, который познает смысл жизни на планете через постоянные потери. «Wonder Egg Priority» рассматривает тему самоубийства и травмы через сюрреалистические образы героев. «86» показывает деградацию общества, в котором искажается само понятие ценности человеческой жизни на фоне войны.

Если говорить о перспективах развития, то следует указать, что индустрия аниме движется в нескольких направлениях. Поскольку современное аниме становится все более разноплановым и глобальным, то его авторы продолжают обращаться к сложным экзистенциальным вопросам, не боясь затрагивать темы смерти, утраты, поиска и обретения смысла жизни. Студии экспериментируют с сочетанием традиционной анимации и CGI-графики, а совсем недавно начали применять и новые возможности искусственного интеллекта для удешевления процесса производства аниме. Netflix и другие признанные сервисы активно инвестируют в производство аниме, что позволяет создавать экспериментальные и объемные работы.

В заключение хотелось бы отметить, что современное аниме прошло большой путь. От относительно простых и легких нарративов произведения этого жанра эволюционировали к сложной интерпретации глобальных философских тем в рамках понятного для современного массового зрителя языка.

Сегодняшнее аниме не просто рассказывает истории, но создает уникальный по своей смысловой и визуальной наполненности продукт индустрий впечатлений. Мировая популярность аниме вроде «Атаки титанов» и «Фрирен» демонстрирует, что аудитория все время ждет новых работ. Все это делает современное аниме по-настоящему универсальным художественно-символическим языком разговора с представителями молодого поколения о самых сложных и противоречивых проблемах человеческого бытия.

### Литература

- «Атака титанов» – взгляд географа. Геополитика, ресурсное проклятие и теории этничности (без даты). *Пикабу: сайт*. Режим доступа: [https://pikabu.ru/story/ataka\\_titanov\\_\\_vglyad\\_geografa\\_geopolitika\\_resursnoe\\_proklyatie\\_i\\_teorii\\_yetnichnosti\\_10909744](https://pikabu.ru/story/ataka_titanov__vglyad_geografa_geopolitika_resursnoe_proklyatie_i_teorii_yetnichnosti_10909744) (дата обращения: 26.08.2025).
- Афанасов, Н. (2019). Мессия в депрессии: религия, фантастика и постмодерн в аниме *Neon Genesis Evangelion*. *Государство, религия, Церковь в России и за рубежом*, 37(3), 124-148. <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-124-148>
- Вейнмейстер, А. В., & Иванова, Ю. В. (2017). «Культурные индустрии» и «креативные индустрии»: границы понятий. *Международный журнал исследований культуры*, 1(26), 38-48.
- Воеводина, Л. Н., & Мурашкина, М. О. (2024). Рецепция восточных и западных культурных традиций и образов в японской анимации. *Вестник Московского государственного университета культуры и искусств*, 6(122), 109-116. <https://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-6122-109-116>
- Ирдынеев, Д. С., & Тарасова, Е. В. (2021). Отражение эстетических категорий ваби-саби и моно-но аварэ в прозе японских писателей XX века. *Филологическое образование и современный мир: материалы XVII Международной научно-практической конференции, Чита, 9 апреля 2021 года: в 2-х ч. Ч. 1.* (с. 27-30). Чита: Забайкальский государственный университет.
- Исторический контекст и политические параллели в Стальном Алхимике: Братство (без даты). *DTF: сайт*. Режим доступа: <https://dtf.ru/id992783/1873741-istoricheskii-kontekst-i-politicheskie-paralleli-v-stalnom-alhimike-bratstvo> (дата обращения: 26.08.2025).

- Катасонова, Е. Л. (2014). Манга, или комикс по-японски. *Вестник культурологии*, 2(69), 175-181.
- Лебедев, М. С. (2018). Вторая мировая война в контексте японской культуры аниме. *Гуманитарный акцент*, 1, 42-48.
- Леонов, В. Ю. (2012). Становление аниме, его отличительные стилистические особенности, различия с манга и художественно-технологические этапы создания. *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*, 12(26-3), 99-103.
- Маленко, С. А., & Некита, А. Г. (2023). "Забороведение" Валерия Савчука: размышления о пределах цивилизации и возможностях человека. *Вопросы философии*, 2, 60-67. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-60-67>
- Матосян, А. Э. (2025). Мягкая сила и CoolJapan: формирование национального имиджа Японии. *Международные отношения*, 1, 45-56. <https://doi.org/10.7256/2454-0641.2025.1.73325>
- Оболкина, С. В. (2020). Топос "киборга": Европа vs Азия. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4, 14-34. <https://doi.org/10.46539/gmd.v2i4.127>
- «Провожаящая в последний путь Фрирен»: феномен, созданный небесами (2024). *DTF: сайт*. Режим доступа: <https://dtf.ru/anime/2743937-provozhayushaya-v-poslednii-put-friren-fenomen-sozdannyi-nebesami> (дата обращения: 26.08.2025).
- Стальной алхимик: Братство (без даты). *Shikimori: энциклопедия аниме и манги*. Режим доступа: <https://shikimori.one/animes/z5114-fullmetal-alchemist-brotherhood> (дата обращения: 26.08.2025).
- Туманян, Е. (2025). Экзистенциализм в японской литературе эпохи модерн. *Метаморфозис*, 9(2), 23-36.
- Филиппов, А. В. (2011). Религия и идеология в современной Японии: синкретизм и вариативность в исторической перспективе. *Традиционные и новые религии в изменяющейся Евразии и Африке: история и современность* (с. 293-317). Санкт-Петербург: Изд-во РХГА.
- Чукуров, А. Ю. (2023). Номо lego: культурный концепт и новый тип человека. *Приложение международного научного журнала «Вестник психофизиологии»*, 4, 121-123.
- Russell, C. (2025, August 29). The greatest Studio Ghibli movies of all time, according to Roger Ebert. *Far Out Magazine: website*. Available at: <https://faroutmagazine.co.uk/studio-ghibli-movies-of-all-time-according-to-roger-ebert/> (accessed: 26.08.2025).

### Информация об авторах

Шемонаев Егор Александрович – аспирант Института истории. Санкт-Петербургский государственный университет (Россия, 199034, Санкт-Петербург, ул. Менделеевская, д. 5), ORCID: 0009-0006-3820-1467, [egorshemonaev@yandex.ru](mailto:egorshemonaev@yandex.ru)

Ленков Павел Дмитриевич – кандидат исторических наук, доцент, доцент кафедры истории религий и теологии. Российский государственный педагогический университет имени А. И. Герцена (Россия, 191186, Санкт-Петербург, набережная реки Мойки, д. 48), ORCID: 0000-0003-4195-6781, [p-lenkov@yandex.ru](mailto:p-lenkov@yandex.ru)

## BETWEEN LIFE AND DEATH: PHILOSOPHICAL NARRATIVES OF MODERN ANIMATION

Egor Shemonaev, Pavel Lenkov

**Abstract.** Asian cultures have been spreading around the world for a long time and very successfully, and interest in them does not subside at all. This article is devoted to the consideration of a very popular and relevant direction of modern visual art – anime films and series. Special artistic technique, a large number of studios in Japan, reliance on traditional art, as well as actively developing audiovisual technologies allow authors to create and broadcast extremely expressive game and semantic dynamics in anime format, which are often difficult to reproduce in conventional film formats. All this has allowed anime to become a mainstream trend in modern cultural industries. At the same time, anime creators can afford to touch on serious topics, creating works about complex, acute and truly “eternal” socio-cultural problems. By immersing characters in the context of their story, be it adventure, drama, fantasy or science fiction, the authors show the mass viewer their special vision of the pressing problems of our time, as a result of which their creations become incredibly popular works. Using the example of the anime “Frieren’s Last Journey”, “Attack on Titan”, “Code Geass” and several others, the authors suggest considering what ideas resonate with the modern, mainly young, viewer, as well as what impressive visual techniques are used to achieve the effect of immersion in history.

**Keywords:** popular culture, contemporary culture, Japanese anime, philosophy, existential themes, visual arts, cultural industries, narrative.

### References

"Attack of the Titans" – a geographer's perspective. Geopolitics, resource curse, and theories of ethnicity (n.d.). *Pikabu: website*. Available at: <https://clk.li/GgfN> (accessed: 26.08.2025). (In Russian).

- Afanasov, N. (2019). The Messiah in depression: religion, science-fiction and postmodernism in anime *Neon Genesis Evangelion*. *State, Religion, Church in Russia and Abroad*, 37(3), 124-148. <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-124-148> (In Russian).
- Chukurov, A. Yu. (2023). Homo lego: a cultural concept and a new type of human. *Supplement to the International Scientific Journal Bulletin of Psychophysiology*, 4, 121-123. (In Russian).
- "Farewell to Free-Ren": a phenomenon created by Heaven (2024). *Dtf: website*. Available at: <https://clk.li/SEWz> (accessed: 26.08.2025). (In Russian).
- Filippov, A. V. (2011). Religion and ideology in modern Japan: syncretism and variability in historical perspective. *Traditional and New Religions in Changing Eurasia and Africa: History and Modernity* (pp. 293-317). St. Petersburg: RHGA Publ. (In Russian).
- Fullmetal Alchemist: brotherhood (n.d.). *Shikimori: Encyclopedia of Anime and Manga*. Available at: <https://clk.li/NOMr> (accessed: 26.08.2025). (In Russian).
- Historical context and political parallels in Fullmetal Alchemist: Brotherhood (no date). *Dtf: website*. Available at: <https://clk.li/rAtR> (accessed: 26.08.2025). (In Russian).
- Irdyneev, D. S., & Tarasova, E. V. (2021). Reflection of the aesthetic categories of wabi-sabi and mono-no aware in the prose of Japanese writers of the 20th century. *Philological Education and the Modern World. Materials of the XVII International Scientific and Practical Conference, Chita, April 9, 2021. In 2 parts: Part 1* (pp. 27-30). Chita: Transbaikalian State University Publ. (In Russian).
- Katasonova, E. L. (2014). Manga, or Japanese comics. *Bulletin of Cultural Studies*, 2(69), 175-180. (In Russian).
- Lebedev, M. S. (2018). The Second World War in the context of Japanese Anime culture. *Humanitarian Focus*, 1, 42-48. (In Russian).
- Leonov, V. Yu. (2012). The emergence of anime, its distinctive stylistic features, differences from manga, and the artistic and technological stages of creation. *Historical, Philosophical, Political, and Legal Sciences, Cultural Studies, and Art History. Issues of Theory and Practice*, 12(3), 99-103. (In Russian).
- Malenko, S. A., & Nekita, A. G. (2023). Valery Savchuk's "Zaborovedenie": reflections on the limits of civilization and human capabilities. *Voprosy Filosofii*, 2, 60-67. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-60-67> (In Russian).
- Matosyan, A. E. (2025). Soft power and cool Japan: shaping Japan's national image. *International Relations*, 1, 45-56. (In Russian).
- Obolkina, S. V. (2020). The "Cyborg's" topos: Europe vs Asia. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4, 14-34. <https://doi.org/10.46539/gmd.v2i4.127> (In Russian).
- Russell, C. (2025, August 29). The greatest Studio Ghibli movies of all time, according to Roger Ebert. *Far Out Magazine: website*. Available at: <https://clk.li/AeSk> (accessed: 26.08.2025).
- Tumanyan, E. (2025). Existentialism in modern Japanese literature. *Metamorphosis*, 9(2), 23-36. (In Russian).

- Veynmeister, A. V., & Ivanova, Yu. V. (2017). "Cultural industries" and "creative industries": the boundaries of the concepts. *International Journal of Cultural Studies*, 1(26), 38-48. (In Russian).
- Voevodina, L. N., & Murashkina, M. O. (2024). Reception of Eastern and Western cultural traditions and images in Japanese animation. *The Bulletin of Moscow State University of Culture and Arts*, 6(122), 109-116. <https://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-6122-109-116> (In Russian).

#### **Author's information**

Shemonaev Egor Aleksandrovich – Postgraduate Student of the Institute of History. Saint Petersburg State University (5, Mendeleevskaya St., St. Petersburg, 199034, Russia), ORCID: 0009-0006-3820-1467, [egorshemonaev@yandex.ru](mailto:egorshemonaev@yandex.ru)

Lenkov Pavel Dmitrievich – Candidate of Historical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of History of Religions and Theology. Herzen State Pedagogical University (48, Moika River Embankment, St. Petersburg, 191186, Russia), ORCID: 0000-0003-4195-6781, [p-lenkov@yandex.ru](mailto:p-lenkov@yandex.ru)

#### **For citation:**

Shemonaev, E. A, & Lenkov, P. D. (2025). Between life and death: philosophical narratives of modern animation. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 3(12), 137-169. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-137-169](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-137-169)

# ГОРИЗОНТЫ

УДК 101.1:004.738.5(470)

5.7.7. Социальная и политическая философия

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-171-194](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-171-194)

## «ВЫПЕЙ ВОДКИ И ВКЛЮЧИ АТОМНЫЙ РЕАКТОР»: РУССКИЕ СМЫСЛЫ ЦИФРОВОЙ ФИЛОСОФИИ



**Денис Артамонов,**  
Саратовский национальный  
исследовательский  
государственный университет  
им. Н. Г. Чернышевского  
(Саратов, Россия)

**Denis Artamonov,**  
Saratov State University  
(Saratov, Russia)

ORCID: 0000-0001-8689-1948  
e-mail: artamonovds@mail.ru



**Софья Тихонова,**  
Саратовский национальный  
исследовательский  
государственный университет  
им. Н. Г. Чернышевского  
(Саратов, Россия)

**Sophia Tikhonova,**  
Saratov State University  
(Saratov, Russia)

ORCID: 0000-0003-2487-3925  
e-mail: segedasv@yandex.ru

**Для цитирования статьи:**

Артамонов, Д. С., & Тихонова, С. В. (2025). «Выпей водки и включи атомный реактор»: русские смыслы цифровой философии. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 3(12), 171-194. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-171-194](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-171-194)

**Аннотация.** Статья посвящена исследованию уникальных аспектов русских смыслов цифровой философии в контексте формирования нового мирового порядка. Авторы анализируют, как традиционные русские культурные и философские мотивы, такие как эсхатология, героизм и жертвенность, трансформируются в условиях цифровизации. Анализируются особенности влияния цифровизации на различные аспекты жизни, включая сознание, познание, социальность и власть. Подчеркивается, что цифровая философия, зародившаяся как новый способ мышления о мире, все более приобретает национальные черты, отражая специфику русской ментальности. Особое внимание уделяется оценке роли ядерного оружия и атомной энергетики в русской философии, где они воспринимаются не только как инструменты силы, но и как символы национальной идентичности и защиты. Авторы отмечают, что в русской философской традиции эсхатологические мотивы часто связаны с идеей нового начала, что находит отражение в современных цифровых нарративах. Авторы рассматривают кризис глобальных проектов будущего, таких как освоение космоса и развитие искусственного интеллекта, и выдвигают предположение о том, что русская цифровая философия, с её акцентом на жертвенность и героизм, может стать основой для нового этапа развития человечества. Уникальное сочетание традиционных ценностей и современных технологий обеспечивает ей возможность провозглашения новых путей для осмысления глобальных вызовов. В заключение, подчеркивается идея о том, что цифровая философия не может быть ограничена отдельными мыслителями, а формируется через сетевые взаимодействия и гиперссылки, что делает её особенно актуальной в эпоху Интернета.

**Ключевые слова:** цифровая философия, русская философия, философские смыслы, медиа, цифровизация, историческая память.

- Дорогая, я дома!
  - Почему так поздно?
  - По дороге медведь ногу вывихнул, пришлось водкой отпаивать.
  - Садитесь все! Давайте выпьем водки.
  - Мам, я пойду поиграю с медведем.
  - Хорошо, только сначала выпей водки.
  - А где наш дедушка?
  - Он вторую неделю стоит в очереди за талонами на талоны.
  - Хорошо, что он перед этим выпил водки. И ты без дела не сиди – иди тоже выпей водки.
  - Ладно, иди, погуляй, сынок, и не забудь написать вечером отчёт в КГБ! А по пути домой не забудь купить водки – она заканчивается.
  - Дорогая, что-то жарко. Выключи, пожалуйста, атомный реактор.
  - Сейчас водку допью и выключу, а ты пока сыграй на балалайке.
- [Русская семья в представлении американцев, 2011] (ил. 1).



Ил. 1. Изображение сгенерировано нейросетью «Шедеврум» по авторскому запросу от 25.08.2025 года на тему: «Семья, медведь, водка». Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://shedevrum.ai/post/4fddb97181a511fo8f9cb27cee1c19fd/>

### **Погружение в Цифру: к новой маркировке современности**

В настоящее время цифровая философия как концепт обретает все большую устойчивость. Причем его значение дрейфует от простой фиксации локальных обобщений в рамках

цифровой гуманитаристики к обозначению философии нынешней эпохи. Э. Фредкин, автор идеи «цифровой физики», вообще настаивает на том, что цифровая философия – это

*«новый способ мышления о том, как работают вещи» [Fredkin, 2003].*

В академическом философском поле, структурирующемся вокруг классических тем и вечных вопросов, обнаруживаются симптомы втягивания в движение цифрового поворота: векторы рефлексии отношений философии и цифровизации заданы в работах Н. С. Козьяковой [Козьякова, 2024], М. А. Савушкиной [Савушкина, 2023], В. В. Сметаны [Сметана, 2023], А. А. Хачатряна и В. А. Шафигуллина [Хачатрян & Шафигуллин, 2024], так или иначе затрагивающих проблемы цифровизации сознания, познания, социальности и власти, трансформации природы самого человека в контексте его погружения в Цифру и имплементации Цифры в человеческую телесность.

«Эпохальность» наличной современности – всегда серьезная проблема для тех, кому она досталась, кто погружен в нее без очищающего фильтра исторической дистанции. Более того, исторически накопленный багаж эпохальной социально-онтологической маркировки современности не так уж и разнообразен: христианское размыкание античной цикличности вектором устремленности ко Второму пришествию, нововременная секулярная зачистка Царства Божьего в идеологических проектах и их постмодернистская деконструкция (ил. 2).



Ил. 2. Плакат Pavel Krishin. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: [https://ru.pinterest.com/pin/295126581816329630/?utm\\_medium=organic&utm\\_source=yandexsmartcamera](https://ru.pinterest.com/pin/295126581816329630/?utm_medium=organic&utm_source=yandexsmartcamera)

## **Цифровой Мордор как новая реальность: ирония и идентичность в эпоху деглобализации**

Масштаб и этапность синхронных процессов, которые из исторического «здесь и сейчас» выглядят ключевыми, крайне сложно оценить, равно как и вычленив экономическую, политическую, культурную доминанту в их оценке. Холодная война, например, поделила мир на два враждебных лагеря, однако связанный с ней период интерпретируется в категориях общества потребления, информационного общества и глобализации. Несмотря на очевидную теоретическую усталость от терминов с приставкой «пост-» (что не мешает вполне успешному функционированию приставок «гипер-» и «мета-»), философов трудно обвинить в скучном и унылом нейминге, в ход идут и технологическая сингулярность, и экраны, и революции, и уклады. Наша «эра пустоты» благодаря гаджетам имеет очевидное антропологическое своеобразие, раскрывающееся как в новых типах социальной архитектуры, в которой иерархии обрастают пластами сетей, так и в культурных ландшафтах повседневности, оснащенных умными вещами, виртуальными ассистентами и мобильными сервисами. Несмотря на новую конфигурацию глобального противостояния, новые модели войны и кризис старых процедур преодоления конфликтов, сращение социальной реальности, включая все ее политические, правовые экономические и общеинституциональные подсистемы и институты, с цифровыми технологиями как на элитарном, так и на массовом уровне, приводит к тому, что все чаще XXI век (во всяком случае, его первая четверть) обозначается как эра Цифры (ил. 3).



Ил. 3. Изображение сгенерировано нейросетью GigaChat по авторскому запросу от 25.08.2025 года на тему: «Цифровой мордор». Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://clck.ru/3P5kdj>

Интернет появился больше полвека назад, однако в основу массовых технологий он превратился сравнительно недавно. Этот результат является итогом целенаправленной государственной политики – страны, подписавшие Окинавскую хартию глобального информационного общества (2000 г.),

приложили массу усилий не только для того, чтобы интернет стал инфраструктурой базовой системной коммуникации в экономике, образовании, здравоохранении, но и осуществили реформирование избирательных систем, а также создали условия для расширения широкополосного доступа. Сращение мобильной телефонии и операционных систем привело к тому, что персональные компьютеры из повседневной коммуникации были замещены мобильными сервисами, доступными с компактных личных смартфонов, куда более доступных для небогатых слоев населения. Глобальный цифровой разрыв постепенно уходит в прошлое, все чаще сменяясь асимметрией в образовании и компетенциях цифровой грамотности.

Если человек приближается к цифровым рубежам, за которыми его бытие будет неотделимо от цифры, то этот процесс легко истолковать в логике универсального общечеловеческого прогресса, а в цифровой философии усмотреть реализацию модели международной науки, в которой язык математики сглаживает разницу национальных языков. В конце концов, математический статус двоичного кода вряд ли кто возьмется отрицать. Несмотря на это реализация общих технологических принципов в конкретных коммуникационных системах весьма вариативна и подчинена аксиологической и нормативной детерминации. Ранние теории глобализации единодушно постулировали универсальный характер транснациональных социальных пространств, появляющихся в результате быстрого и эффективного перемещения людей, товаров и информации через национальные границы, и оценивали эти пространства как

гомогенные, заданные идеологией и телеологией общества потребления [Маленко & Некита, 2023]. Глобализация мыслилась как детерриториализация, порывающая с линией эволюции национальных государств [Robertson, 1992; Waters, 1995] (появление которых и стало субстратом Модерна), и приводящая к «эрозии» их суверенитета. Наиболее ярко последняя проявлялась в неприменимости классических схем установления национальной юрисдикции к детерриториальному пространству интернета, взаимодействие в котором осуществлялось неподконтрольно для отдельных государств.

Однако очень быстро обнаружилась национальная специфика этих пространств, которая была объявлена в первую очередь культурной [Faist, 2000], поскольку в либеральной парадигме конца истории глобальный Юг пассивно встраивался в миропорядок, формируемый глобальным Севером. Вспышки и серии протестов против глобализации объяснялись как эксцесс консерватизма, инерция косного феодального мышления, которое можно будет купировать, а сами эти протесты в силу их трансформации в образ жизни нередко канализировались в русло оранжевых революций, наступавших на государства, пусть и объявленные неправильными. Тем не менее, связь государств с социальным воспроизводством на конкретных территориях оказалась гораздо более глубокой, нежели это позиционировалось критиками Модерна. Проекты вестернизации не предполагали никаких практик социальной защиты, очевидно необходимой массам людей до того, как они становятся потребителями.

Мы далеки от того, чтобы согласиться как с трансцендентной сущностью государства, так и с базовыми постулатами примордиализма, но наша позиция не предполагает абсолютизации конструктивизма в национальных и гражданских вопросах. Очевидно, что человеческие идентичности легко пересобираются там, где их ареной выступают слабые, в терминологии М. Грановеттера [Грановеттер, 2009], связи. Там же, где речь идет о сильных связях, особенно складывающихся в процессе ранней социализации, элементы идентичности не так пластичны и зависят от домашних групп. Успешность их переформатирования легко переоценить, если ставить внешние для личности критерии, связанные с лифтами профессиональной деятельности и экономической эффективностью; в контексте оценок индексов счастья или, допустим, семейного или психологического благополучия канонические модели инкультурации могут оказаться весьма уязвимыми.

Закат глобализации и нынешний передел глобального миропорядка показал жизнеспособность и активность национальных идентичностей. Коллективная ностальгия по национальному, зафиксированная А. Аппадурой в этнопространстве глобальных мигрантов в его теории воображаемых миров [Appadurai, 1996], оказалась провозвестником массивной работы по культурной пересборке прошлого, обернувшейся расцветом цифровых форм исторической памяти. С одной стороны, стратегии включения цифровых технологий в архитектуру системы общественных отношений по всему миру сегодня национальны, интернет давно

перестал быть однородной серой зоной, неподконтрольной государственной цензуре, аккумулирующей самовыражение интеллектуалов. Опыт пандемийного карантина привел к тому, что социальные сети и мессенджеры вобрали в орбиту своего влияния подавляющее большинство населения, однако конфигурация этих каналов задана множеством факторов, набор которых уникален для каждой страны. С другой, интернет-контент сегодня также заземлен в национально-языковой среде, и в национальном трафике повсеместно доминируют локальные традиции, поддерживаемые доминирующими именно здесь сервисами социальных сетей. При этом национальные зоны интернета сегодня жестко сегментированы, и Рунет наглядно демонстрирует эту тенденцию [Бесчастнова, 2024].

Опыт СВО показывает, что пользователи гораздо более чувствительны к реалиям внутренней повестки, чем к корпоративной этике внешних социальных сетей, и в этом смысле национальная культура в контексте охранительных мер государства действительно выполняет роль сквозных «скреп», хотя их характер куда теснее связан с опорными каналами коммуникации социальной системы, нежели с абстрактной «духовностью». А вот сама объективация таких скреп в контенте сочетает и внутренние (относимые к национальному культурному коду), и внешние (связанные с внешней оценкой) тренды. В этом смысле особенно наглядна ироничная мифология Мордора и орков в российском политическом контенте защитного характера, активно замещающая магические силы на ядерное оружие. Но если внешний наблюдатель, опираясь на опыт

горбачевской перестройки, ожидает выключения атомного реактора, русский Мордор уверен в своей готовности нажать красную кнопку для приближения «Судного дня».

### **«До основания разрушим...»: русская эсхатология как проект цифрового будущего**

Традиционно в русской философии эсхатологические мотивы выступают в качестве предельного поля философской метафизики. «Конец света» выступает символом трансцендентального горизонта, который не только объединяет тварное и божественное, историю и вечность, но и обращает исторический процесс вспять. Философский проект воскрешения предков Н. Ф. Федорова означает разворот времени в обратную сторону. Эсхатологичная в своей основе метафизика всеединства В. С. Соловьева приводит его к идеям всечеловечества, софиологии и богочеловечества. Хилиазм С. Н. Булгакова развивает учение об апокатастасисе, спасении всей твари и изживании сатанизма самим сатаной. Учение Н. О. Лосского о перевоплощении приводит к эсхатологическому эволюционизму [Меденица, 2021]. В учениях русских философов конца XIX – начала XX в. эсхатология вовсе не означает конца времен, а наоборот, является началом чего-то нового и лучшего, духовного возрождения, религиозного воскрешения и культурного преображения (ил. 4).

Этот подход традиционной русской философии послужил отправной точкой для восприятия проблемы глобальной опасности ядерного оружия в философских концепциях, появившихся на территории России и стран СНГ с 90-х годов прошлого века, когда



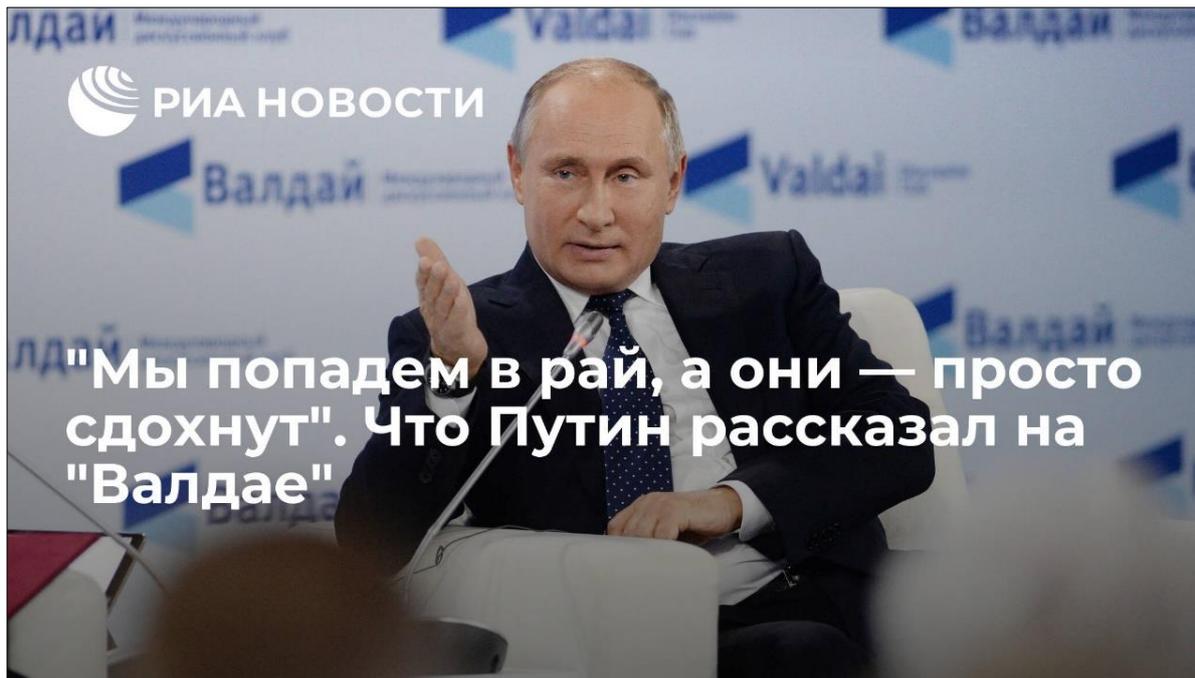
Ил. 4. Катастрофа (не моё). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://imgur.com/catastrophe-not-mine-INtyX1E>

эту тему стало можно обсуждать в публичном пространстве. Ядерные технологии многие уподобляют Дамоклову мечу, да и в целом их восприятие во многом происходит в рамках мифологическо-религиозной парадигмы, даже среди профессиональных специалистов в области атомной энергетики. Профессионалы в прошлом, ядерщики-оружейники В. Михайлов и С. Брезкун, философствуя о стабильности мира, обращаются к образу богини Немезиды, говоря о способности ядерного оружия стать инструментом быстрого и справедливого возмездия [Брезкун & Михайлов, 2002]. Апостолами атомного века названы в книге Ф. Щелкина ключевые лица истории разработки советского Атомного проекта [Щелкин, 2004], а в Федеральном ядерном

центре «ВНИИЭФ» разработчики ядерного оружия ассоциируют себя с серафимами. Серафим, очищающий горящим углем человечество от скверны, беззакония и греха, мощный символ ядерного оружия, который становится определяющим в восприятии его как инструмента защиты России. Настоятель Русской православной церкви патриарх Кирилл отметил в октябре 2023 г., что «по неизреченному божьему промыслу» ядерное оружие создавалось в обители преподобного Серафима Саровского, а значит под покровом этого преподобного [Кеффер, 2023]. И хотя он говорил о советских ученых и подвижнике Русской церкви XVIII – начала XIX веков идея о богоданности России ядерного оружия вновь прозвучала, как и в словах Президента РФ В. В. Путина, когда он заявил на Валдайском форуме 2018 г. про суть ядерной доктрины России:

*«агрессор должен знать, что возмездие неизбежно», а мы (россияне) как жертвы агрессии «попадем в рай» [Путин, 2018] (ил. 5).*

Готовность к применению ядерного оружия в ходе Специальной военной операции на Украине или обмену ограниченными ударами ядерных баллистических ракет с «коллективным Западом» определяет формирование среды, питающей цифровую русскую философию, которая, следуя в русле общемировой тенденции философствования переживает кризис проектов Будущего. Человечество в целом не знает, какое будущее оно хотело бы построить, грядущее сегодня рисуется в постапокалиптических тонах, причиной которых может стать или ядерная, или климатическая, или какая-нибудь другая катастрофа.



Ил. 5. Президент России Путин заявил, что россияне в случае ядерной войны попадут в рай. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://ria.ru/20181018/1530983344.html>

Страны мира выбирают свои особенные пути развития, и от глобальных общих проектов переходят к не менее глобальным, но обособленным задачам, которые должны решать задачи обеспечения счастливого будущего не всего человечества, а отдельных народов, даже если это будет в ущерб им самим. Примером может служить изгнание российских ученых из Европейской организации по ядерным исследованиям (ЦЕРН), тогда как полноценные исследования на Большом адронном коллайдере без их участия невозможны. Освоение космоса также является общей задачей всего человечества, но она рассыпается на отдельные проекты, служащие интересам конкретных стран или даже частных компаний. Так Международная космическая станция (МКС) заменяется Российской орбитальной станцией (РОС),

Китай строит свою станцию «Тяньгун», а проекты по колонизации Марса проводятся компанией «SpaceX» Илона Маска.

Наука становится «островной», ученые разных стран пытаются изолироваться друг от друга, несмотря на развитие систем коммуникации. Сеть Интернет объединила планету, мир все больше стал походить на «глобальную деревню», но в ней люди не стали жить дружно и делать общее дело. Сервисы социальных сетей, имея возможности интеграции всего человечества в единое общество, сегментировали его на локальные сообщества по национально-государственному признаку, а то и вовсе по интересам. Недолгий период тесного научного взаимодействия ученых между собой и с массами, участниками научных исследований, сменился стремлением обособиться и работать только в интересах определенных групп населения, что опять же вошло в противоречие с появлением нейросетей [Гусев, 2023: 105]. Искусственный интеллект, который в теории может не видеть национальных границ, в реальности целенаправленно программируется на их информационную защиту.

Кризис проектов будущего заставляет обращаться к прошлому. Историческая память становится основой идентичности сообществ, которые объединяются общим представлением о прошлом, за которое готовы бороться даже с оружием в руках. От информационных войн памяти народы перешли к прямым военным столкновениям, идеологическим обеспечением которых служит борьба за историческую правду, то есть, отображение прошлого, устраивающее определенную

сторону конфликта. Этот тезис справедлив и для противостояния между Израилем и Палестиной в войне за «Святую землю» и доступ к религиозным святыням, и для России и Украины, где отношение в Великой Отечественной войне и советскому наследию в целом определяет справедливость отстаиваемой позиции. Острая общественная дискуссия вокруг представлений о прошлом и внимательный интерес к политике памяти со стороны государства способствует более глубокому философскому осмыслению проблем исторической памяти. Сегодня происходит мемориальной бум в научной и философской среде, который раскрывает особенности конструирования образов прошлого в современном цифровом мире [Зубанова, 2020: 17] (ил. 6).



Ил. 6. В ожидании вестей... Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://www.drive2.ru/l/517700103209746924/>

Коллективная память подвергается медиатизации и цифровой трансформации повсеместно, но она сохраняет национальную специфику. Современная цифровая русская философия

рассматривает коллективную память на основе западной методологии социальной науки, но предметом обсуждения делает представления о Великой отечественной войне и советскую ностальгию, определяющую сегодня идентичность российского общества и страны в целом. Смыслом философии становится героика российского/советского прошлого, которая отличает русскую философскую проблематику исторической памяти от западной, делающей основой европейской идентичности идею жертвы. Русский народ – не жертва, а герой, совершающий подвиг на протяжении всей своей истории. Конечно, жертвенность ему не чужда, но она другого рода. Русская жертва эсхатологична, герой совершает подвиг ценой своей жизни, и она оканчивается для того, чтобы жили другие и хранили память о нем.

Совершение подвига путем самопожертвования отличительная черта восприятия русскости и в представлениях самих россиян, и в представлении соседей. Отсюда мифы о пьющем русском народе и любви к водке как национальному напитку. Неоднократно говорилось о недостоверности этого мифа, но он полюбился самим русским и стал частью смысла цифровой русской философии. Водка является символом преодоления онтологических трудностей русского человека, вся жизнь которого борьба с внешними и внутренними силами, природой, окружением и душой его самого [Файзуллин & Абрарова, 2017: 357]. Выпить водки и включить атомный реактор, значит привести в действие план по воплощению глобального замысла русской нации, который имеет множество аспектов, но все они сходятся в одном – окончание старого бытия является условием

новой жизни. Революционный лозунг большевиков – строчка из гимна «Интернационал»

*«до основания разрушим, а затем – мы новый мир построим»  
[Волгин, 1985: 12] –*

был predetermined всей историей русскости, а сегодня является неотъемлемой частью ее цифровой философии.

Цифровая философия не может быть персонифицирована, она имеет своих ярких представителей, но они не определяют ее полностью. И если философия книжной культуры характеризуется идеями высказанными определенными мыслителями, то философия цифрового мира создается через систему гиперссылок и имеет сетевой характер. Философские смыслы бесполезно искать в отдельных работах, они как жемчужный бисер рассыпаны по всему цифровому пространству, объединенному на основе языка [Городецкий, 2023: 20]. Цифровая русская философия таким образом ограничена языковым пространством и русскостью как характеристикой сознания. Она состоит из отдельных высказываний, которые ценны не сами по себе как вербальное выражение мыслей, но как паттерны поведения, приводящие человека к реализации смысла.

### **Водка, атом и ИИ: русский рецепт спасения Вселенной**

Главным смыслом человечества сегодня следует признать освоение космоса, но уже понятно, что человеку не суждено оказаться на других планетах. Временное и пространственное расстояние оказываются не преодолимы из-за ограничения

длительности жизни человека и влияния на него радиационной среды космоса. Эти проблемы могут решиться, но из сегодняшнего дня, мы понимаем, что хотя задача распространения разумной жизни во вселенной и остается, но выполнить ее смогут либо машины, обладающие искусственным интеллектом, разработанном на основе человеческого, либо в лучшем случае киборги, сочетающие биологическое и технологическое начала. В любом случае, для того чтобы исполнить предназначение человечества человеку нужно умереть.

Это требует глубокого философского осмысления, которое не удалось трансгуманизму, хотя в его рамках было многое сделано для понимания указанного положения вещей. Выходом может стать цифровая русская философия, овладевающая массами интернет-пользователей русского языкового пространства. Эсхатологичность этой философии способна породить необходимый человечеству подвиг, в процессе совершения которого оно, жертвуя собой, отправит разумные формы существования во Вселенную. Симптомами этого являются и работы по освоению космического пространства Россией и разработки искусственного интеллекта, не уступающие мировым аналогам. В сочетании с жизненным подходом и философией русскости все это породит новую реальность, в которой человечество объединится для реализации своей главной цели – сохранения разумной жизни во Вселенной, а водка и атомный реактор послужат неиссякаемым источником энергии для этого.

*Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 25-28-01261, <https://rscf.ru/project/25-28-01261/>*

## Литература

- Бесчастнова, К. В. (2024). От мемов до Change.org: как наши фантазии подпитывают коммуникативный капитализм в Рунете. *Вестник науки*, 3, 6(75), 1029–1037.
- Брезкун, С., & Михайлов, В. (2002). *Добро или зло? Философия стабильного мира*. Москва, Саранск: Красный Октябрь.
- Городецкий, М. В. (2023). Онтологический смысл цифровизации: слияние материи и языка. *Антиномии*, 23(1), 7–29, [https://doi.org/10.17506/26867206\\_2023\\_23\\_1\\_7](https://doi.org/10.17506/26867206_2023_23_1_7)
- Грановеттер, М. (2009). Сила слабых связей. *Экономическая социология*, 10(4), 31–50.
- Гусев, Р. Е. (2023). Роль науки в современном обществе. *Учет и контроль*, 12, 103–108.
- Зубанова, Л. Б. (2020). Цифровая память в пространстве мемориальной культуры: образы прошлого в медиа-технологиях будущего. *Челябинский гуманитарий*, 3(52), 15–22.
- Кеффер, Л. (2023). Патриарх Кирилл: Россия осталась свободной благодаря ядерному оружию. *Коммерсантъ: сайт*. Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/6282620> (дата обращения: 27.01.2025).
- Козьякова, Н. С. (2024). Формирование цифровой политической философии в современном обществе. *Журнал политических исследований*, 8(3), 76–85. <https://doi.org/10.12737/2587-6295-2024-8-3-76-85>
- Маленко, С. А., & Некита, А. Г. (2023). "Забороведение" Валерия Савчука: размышления о пределах цивилизации и возможностях человека. *Вопросы философии*, 2, 60–67. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-60-67>
- Меденица, В. (2021). Всеобщее спасение. Три лика одной идеи: Федоров, Достоевский, Соловьев. *Духовно-нравственное воспитание*, 1, 26–36.
- Пичугин, П. А. (1985). Корридор мексиканской революции. Москва: Музыка.
- Путин, В. В. (2018). Выступление на пленарном заседании XVI заседания Международного дискуссионного клуба «Валдай». *Официальный сайт Президента России*. Режим доступа: <http://kremlin.ru/events/president/news/58848> (дата обращения: 25.08.2024).
- Русская семья в представлении американцев (2011). Ёлки Не Растут: литературный дневник. *Стихи.ру: сайт*. Режим доступа: <https://stihi.ru/diary/rokhirina/2011-11-12> (дата обращения: 27.01.2025).
- Савушкина, М. А. (2023). «Цифровая философия»: проблема использования термина в социально-философских исследованиях. *Вестник Челябинского государственного университета*, 4(474), 59–63. <https://doi.org/10.47475/1994-2796-2023-474-4-59-63>
- Сметана, В. В. (2023). Цифровая иллюзия: метавселенная в контексте цифровой философии. *Общество и цивилизация*, 5(3), 26–30.
- Файзуллин, А. Ф., & Абрарова, З. Ф. (2017). Общественная жизнь людей: духовно-эстетический аспект. *Евразийский юридический журнал*, 7(110), 356–359.

- Хачатрян, А. А., & Шафигуллин, В. А. (2024). Философия цифрового общества. *Социально-гуманитарные знания*, 4, 129-132.
- Щелкин, Ф. К. (2004). *Апостолы атомного века: воспоминания, размышления*. Москва: ДеЛи принт.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: cultural dimensions of globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Faist, T. (2000). Transnationalization in international migration: implications for the study of citizenship and culture. *Ethnic and Racial Studies*, 23(2), 189-222. <https://doi.org/10.1080/014198700329024>
- Fredkin, E. (2003). An introduction to digital philosophy. *International Journal of Theoretical Physics*, 42(2), 189-247. <https://doi.org/10.1023/A:1024443232206>
- Robertson, R. (1992). *Globalization: social theory and global culture*. London: Newbury Park; Calif.: Sage Publications.
- Waters, M. (1995). *Globalization*. London, New York: Routledge.

### Информация об авторах

Артамонов Денис Сергеевич – заведующий кафедрой методики обучения истории и обществознанию, профессор кафедры теоретической и социальной философии. Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н.Г.Чернышевского (Россия, 410012, Саратов, ул. Астраханская, 83), ORCID: 0000-0001-8689-1948, [artamonovds@mail.ru](mailto:artamonovds@mail.ru)

Тихонова Софья Владимировна – доктор философских наук, профессор кафедры теоретической и социальной философии, Саратовский национальный исследовательский государственный университет им. Н.Г.Чернышевского (Россия, 410012, Саратов, ул. Астраханская, 83), ORCID: 0000-0003-2487-3925, [segedasv@yandex.ru](mailto:segedasv@yandex.ru)

## "DRINK VODKA AND TURN ON THE NUCLEAR REACTOR": RUSSIAN MEANINGS OF DIGITAL PHILOSOPHY

Denis Artamonov, Sophia Tikhonova

**Abstract.** The article is devoted to the study of unique aspects of Russian meanings of digital philosophy in the context of the formation of a new world order. The authors analyze how traditional Russian cultural and philosophical motives, such as eschatology, heroism and sacrifice, are transformed in the context of digitalization. The features of the influence of digitalization on various aspects of life, including consciousness, cognition, sociality and power are analyzed. It is emphasized that digital philosophy, which originated as a new way of thinking about the world, is increasingly acquiring national features, reflecting the specifics of the Russian mentality. Particular attention is paid to assessing the role of nuclear weapons and atomic energy in Russian philosophy, where they are perceived not only as instruments of power, but also as symbols of national identity

and protection. The authors note that in the Russian philosophical tradition, eschatological motifs are often associated with the idea of a new beginning, which is reflected in modern digital narratives. The authors examine the crisis of global projects of the future, such as space exploration and the development of artificial intelligence, and suggest that Russian digital philosophy, with its emphasis on sacrifice and heroism, can become the basis for a new stage in the development of humanity. Its unique combination of traditional values and modern technologies enables it to proclaim new ways of thinking about global challenges. In conclusion, it emphasizes the idea that digital philosophy cannot be limited to individual thinkers, but is formed through network interactions and hyperlinks, making it particularly relevant in the Internet age.

**Keywords:** digital philosophy, Russian philosophy, philosophical meanings, media, digitalization, historical memory.

### References

- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: cultural dimensions of globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Beschastnova, K. V. (2024). From memes to Change.org: how our fantasies fuel communicative capitalism in Runet. *Bulletin of Science*, 3, 6(75), 1029–1037. (In Russian).
- Brezkun, S., & Mikhailov, V. (2002). Good or evil? The philosophy of a stable world. Moscow, Saransk: Krasny Oktyabr Publ. (In Russian).
- Faist, T. (2000). Transnationalization in international migration: implications for the study of citizenship and culture. *Ethnic and Racial Studies*, 23(2), 189–222. <https://doi.org/10.1080/014198700329024>
- Fayzullin, A. F., & Abramova, Z. F. (2017). Public life of people: spiritual and aesthetic aspect. *Eurasian Law Journal*, 7(110), 356–359. (In Russian).
- Fredkin, E. (2003). An introduction to digital philosophy. *International Journal of Theoretical Physics*, 42, 189–247. <https://doi.org/10.1023/A:102444323220>
- Gorodetsky, M. V. (2023). The ontological meaning of digitalization: merging of matter and language. *Antinomies*, 23(1), 7–29. [https://doi.org/10.17506/26867206\\_2023\\_23\\_1\\_7](https://doi.org/10.17506/26867206_2023_23_1_7) (In Russian).
- Granovetter, M. (2009). The strength of weak ties. *Economic Sociology*, 10(4), 31–50. (In Russian).
- Gusev, R. E. (2023). The role of science in modern society. *Accounting and Control*, 12, 103–108. (In Russian).
- Keffer, L. (2023). Patriarch Kirill: Russia remained free thanks to nuclear weapons. *Kommersant: website*. Available at: <https://www.kommersant.ru/doc/6282620> (accessed: 27.01.2025). (In Russian).
- Khachatryan, A. A., & Shafigullin, V. A. (2024). Philosophy of the digital society. *Social and Humanitarian Knowledge*, 4, 129–132. (In Russian).
- Kozyakova, N. S. (2024). Formation of digital political philosophy in modern society. *Journal of Political Research*, 8(3), 76–85. <https://doi.org/10.12737/2587-6295-2024-8-3-76-85> (In Russian).
- Malenko, S. A., & Nekita, A. G. (2023). Valery Savchuk's "Zaborovedenie": reflections on the limits of civilization and human capabilities. *Voprosy Filosofii*, 2, 60–67. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-60-67> (In Russian).

- Medenitsa, V. (2021). Universal salvation. Three faces of one idea: Fedorov, Dostoevsky, Soloviev. *Spiritual and Moral Education*, 1, 26–36. (In Russian).
- Putin, V. V. (2018). Address at the plenary session of the 16th meeting of the international discussion club "Valdai". *Official website of the President of Russia*. Available at: <http://kremlin.ru/events/president/news/58848> (accessed: 25.08.2024). (In Russian).
- Robertson, R. (1992). *Globalization*. London: Newbury Park, Calif.: Sage Publications.
- Savushkina, M. A. (2023). «Digital philosophy»: the problem of using the term in socio-philosophical research. *Bulletin of Chelyabinsk State University*, 4(474), 59–63. <https://doi.org/10.47475/1994-2796-2023-474-4-59-63> (In Russian).
- Shchelkin, F. K. (2004). *Apostles of the atomic age: memoirs, reflections*. Moscow: DeLi Print. (In Russian).
- Smetana, V. V. (2023). Digital illusion: the metaverse in the context of digital philosophy. *Society and Civilization*, 5(3), 26–30. (In Russian).
- The Russian family in the eyes of Americans. Christmas trees don't grow: a literary diary (2011). *Stihi.ru: website*. Available at: <https://stihi.ru/diary/rokhirina/2011-11-12> (accessed: 27.01.2025). (In Russian).
- Volgin, A. I. (1985). Songs of struggle and protest. Moscow: Muzyka Publ. (In Russian).
- Waters, M. (1995). *Globalization*. London, New York: Routledge.
- Zubanova, L. B. (2020). Digital memory in the space of memorial culture: images of the past in media technologies of the future. *Chelyabinsk Humanitarian*, 3(52), 15–22. <https://doi.org/10.24411/1999-5407-2020-10302> (In Russian).

#### Author's information

Artamonov Denis Sergeevich – Doctor of Philosophy, Head of the Department of History and Social Studies Teaching Methods, Professor of the Department of Theoretical and Social Philosophy. Saratov State University (83, Astrakhan St., Saratov, 410012, Russia), ORCID: 0000-0001-8689-1948, [artamonovds@mail.ru](mailto:artamonovds@mail.ru)

Tikhonova Sophia Vladimirovna – Doctor of Philosophy, Professor of the Department of Theoretical and Social Philosophy. Saratov State University (83, Astrakhan St., Saratov, 410012, Russia), ORCID: 0000-0003-2487-3925, [segedasv@yandex.ru](mailto:segedasv@yandex.ru)

#### For citation:

Artamonov, D. S., & Tikhonova, S. V. (2025). «Drink vodka and turn on the atomic reactor»: Russian meanings of digital philosophy. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 3(12), 171–194. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-171-194](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-171-194)

УДК 130.2:316.472.4:004.738.5

5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-195-231](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-195-231)

## КУЛЬТУРА КЛИКА: ДИНАМИКА ПОТРЕБЛЕНИЯ И ПРОИЗВОДСТВА МЕДИА В ЭПОХУ ЦИФРЫ



**Анастасия Грибова,**

*Московский политехнический  
университет  
(Москва, Россия)*

**Anastasiia Gribova,**

*Moscow Polytechnic University  
(Moscow, Russia)*

ORCID: 0009000818048842

e-mail: gribovaa423@gmail.com



**Наталья Саенко,**

*Московский политехнический  
университет  
(Москва, Россия)*

**Natalya Saenko,**

*Moscow Polytechnic University  
(Moscow, Russia)*

ORCID: 0000-0002-9422-064X

e-mail: rilke@list.ru

**Для цитирования статьи:**

Грибова, А. В., & Саенко, Н. Р. (2025). Культура клика: динамика потребления и производства медиа в эпоху цифры. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 3(12), 195-231. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-195-231](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-195-231)

**Аннотация.** XXI век ознаменовался становлением принципиально новой глобальной информационной экосистемы, характеризующейся взрывным развитием цифровых коммуникационных технологий. На смену традиционным СМИ пришли социальные сети, блоги, мессенджеры и платформы пользовательского контента, формирующие и непрерывно развивающие и без того сложную архитектуру «новых медиа». Подобная трансформация не просто изменила каналы распространения информации, но и породила качественно иную культуру её производства, обработки и восприятия. В условиях тотальной цифровизации непрерывно подвергается фундаментальной перестройке и сам медиатекст, все больше приобретая свойства мультимедийности, интерактивности и гипертекстуальности. Параллельно происходят и метаморфозы самого потребителя информации, который трансформируется в активного prosumer'a (потребителя-создателя контента). Эти процессы тесно взаимосвязаны с глобальным социокультурным ускорением, подробно описанным в работах Х. Розы и П. Вирильо. Темпоральная акселерация проявляется также и в сокращении жизненного цикла информации, клиповом характере её потребления, а также в формировании нового типа мышления. В статье проводится комплексный анализ диалектической взаимосвязи между эволюцией медиасистемы и ускорением социальных процессов, исследуются механизмы их взаимовлияния и порождаемые ими эффекты в различных сферах – от когнитивных изменений до трансформации публичной сферы. Особое внимание уделяется феномену клипового сознания как ключевого маркера новой медиапарадигмы.

**Ключевые слова:** ускорение, социум, культура, социокультурные трансформации, клиповое мышление, средства массовой коммуникации, средства массовой информации, социальные сети, социальные медиа, новые медиа.

**Прелюдия скорости:  
как и почему мир перестал ждать**

Наряду с наращиванием революционных научно-технических и промышленных изменений во второй половине двадцатого столетия общество столкнулось и с трансформацией привычного хронотопа. В социокультурном смысле время

относительно, а его темп определяется как раз сквозь призму человеческого восприятия. Перемены, с которыми столкнулось человечество, были настолько грандиозны и стремительны, что в результате как прошлое, так и будущее как бы растворились в настоящем, а историческое, социальное и индивидуальное измерения времени получили беспрецедентное ускорение, импульс которого сохраняется и по сей день (ил. 1).



Ил. 1. Метафоричное изображение «цифрового человека», на которого действует расщепляющая сила социокультурного ускорения. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://www.youtube.com/watch?v=WCedJlJc-HA>

Концепцию «социального ускорения» (на нее в расширенном смысле мы и будем далее опираться в настоящей статье) предложил немецкий социолог Х. Роза. Согласно его концепции, процессы ускорения времени осуществляются на самых различных уровнях бытия человека и общества: культурном, политическом, профессиональном и т. д. Ученый, в этой связи, специально отмечает, что ускорение – это

«отнюдь не научная конструкция, а состояние самовыражения общества» [Rosa, 2013: 5].

По мнению экспертов, ускорение социокультурного бытия происходит на трех уровнях:

- техническое ускорение: сюда относится рост скорости коммуникаций (например, Интернет), транспорта (например, высокоскоростные поезда) и производства:

- ускорение социальных изменений: здесь имеются в виду процессы, связанные с сокращением времени актуальности знаний, профессий, институтов (например, быстрая смена трендов в образовании или политике);

- наконец, ускорение темпа индивидуального бытия людей: это ощущение нехватки времени из-за нарастающей многозадачности и высокой скорости потребления информации.

Обозначенные нами процессы не обошли стороной также и медиасферу. При этом ускорение медиа охватывает сразу все три названных выше уровня. Под медиа же мы понимаем

«компактный однословный синоним терминологических словосочетаний СМИ (средства массовой информации) и СМК (средства массовой коммуникации)» [Волков, 2021: 20].

За прошедшее столетие в планетарном масштабе значительно ускорилась всесторонняя коммуникация, а именно – увеличилась скорость общения в частности и информационного обмена в целом.

Известный французский философ П. Вирильо в работе «Машина зрения» говорит о меняющейся на разных этапах истории человеческой культуры «логистике восприятия», связывая

подобные изменения с фундаментальными технологическими открытиями различных так называемых «зрительных протезов» [Вирильо, 2004: 13], в число которых входят письменные знаки и способы их записи, типографский набор, телескоп, сигнальные флажки, телеграф, затем камера, теперь же – это радио, телевидение, столкнувшее аудиальное и визуальное восприятие, и, наконец, Интернет (ил. 2).



Ил. 2. П. Вирильо. Цифровые протезы и изменение логистики восприятия.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://ru.pinterest.com/pin/907616131189892041/>

Кроме того, измененная «логистика восприятия» диктует и новые правила, согласно которым перекраивается все современное медиапространство, возникает новый тип медиатекста, способ преподнесения и потребления информации, который заставляет наш взгляд перемещаться неведомым ранее образом, подключает слух, связывает органы чувств между собой, «порождает ускорение, опрокидывающее наше знание

о расстояниях и измерениях» [Вирильо, 2004: 14]. Как закономерный результат возникновения нового мультимедийного, полифонического языка массовой коммуникации, «мгновенной повсеместности аудиовизуального гибрида» [Вирильо, 2004: 19], происходит и радикальная трансформация человеческого восприятия массмедиа-информации, появляется принципиально новый тип мышления – клиповое мышление, приходящее на смену линейному, а носителем этого мышления является уже новый тип потребителя и адресанта массовой коммуникации – это человек ускоренный.

Для осуществления анализа взаимовлияния трансформации средств массовой коммуникации и ускорения социокультурной реальности, необходимо выполнить ряд исследовательских задач, а именно, сказать о том, как именно технологический прогресс породил новые (ускоренные) каналы коммуникации и информации, назвать эти каналы и указать их отличительные особенности; охарактеризовать черты, присущие современному медиатексту как продукту ускоренной массовой коммуникационной культуры; и, наконец, сказать о том, что же представляет собой новый потребитель массовой коммуникации с точки зрения особенностей восприятия им медиаинформации.

### **От стрелы времени к цифровому коллапсу: история медиавзрыва**

Как только человечество получило доступ к компьютерам, в обществе «разорвалось» сразу две метафорические бомбы – информационная и темпоральная (причем вторая – бомба «замедленного действия»), а произошло это следующим образом.

Человеческая история знает три ключевые революционно-технократических вехи. О них писал американский социолог и публицист, представитель технократического направления в социальной философии Д. Белл. Каждая из этих вех придавала особый импульс ускорению общественно-культурного времени: во-первых, изобретение парового двигателя в XVIII веке, во-вторых, прорывные открытия в области химии и электричества в XIX веке и, наконец, в-третьих, появление компьютеров в XX веке. Белл пишет, что именно завершающий, третий, этап

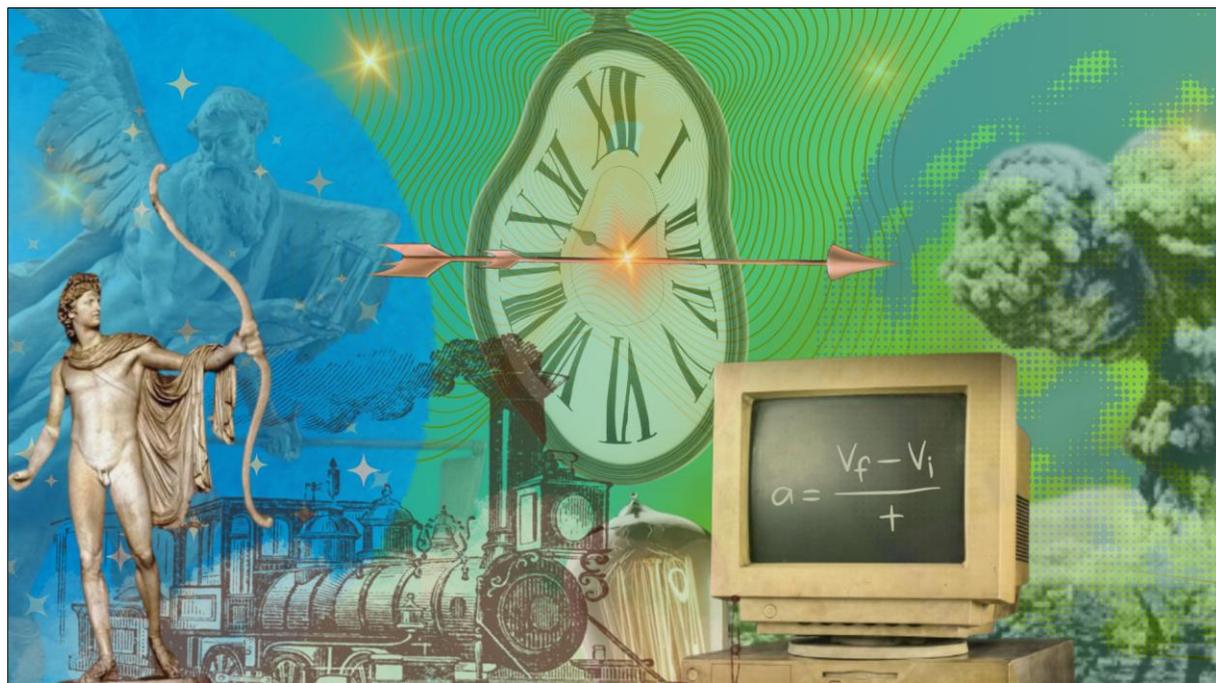
*«является обрабатывающим, и здесь обмен информацией и знаниями происходит в основном при помощи телекоммуникаций и компьютеров» [Bell, 1973: 56].*

Персональный компьютер начал свое распространение в семидесятые годы XX века. В начале же XXI столетия

*«начинается активное развитие информационных технологий, которое значительно упростило процесс производства и распространения социально-значимой информации, а также привело к формированию глобального информационного пространства» [Тулисова, 2017: 231].*

И если после того, как мифологическое время уступило место историческому и вплоть до третьей технократической революции человечество жило в линейном времени, которое тянулось «бесконечной линией» [Хан, 2023: 10] или же летело «стрелой», то теперь

*«взамен бесконечной линии человечество получило информацию» [Хан, 2023: 10], которая «не имеет центра и уж тем более направления» [Хан, 2023: 11] (ил. 3).*



Ил. 3. Время человечества: от мифологического (циклического) времени через технократические революции к дисхронии информационной эпохи. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://ru.pinterest.com/pin/907616131189889178/>

Технологический прогресс обусловил появление новых средств информации и массовой коммуникации. В дополнение к традиционным медиа, к которым принято относить печатную прессу, радио и телевидение, возникли и так называемые «новые медиа» и/или «социальные медиа», поскольку появился принципиально новый и глобальный информационно-коммуникационный канал – сеть Интернет. Прежде чем говорить о том, какую именно роль эти медиа занимают в новом (ускоренном) общественном бытии, нам необходимо разобраться, что же представляют собой эти «новые и социальные медиа» и что именно они в себя включают.

По мнению ряда исследователей, в

«конце XX в. термин «новые медиа» стал использоваться для обозначения альтернативных традиционным СМИ (пресса, радио

*и телевидение) интерактивных электронных изданий. Вопросы формирования новых интерактивных медиа наиболее полно отражены в англоязычных трудах прошлого десятилетия, послуживших платформой для современных теорий новых медиа» [Рогалева & Шкайдерова, 2015: 223].*

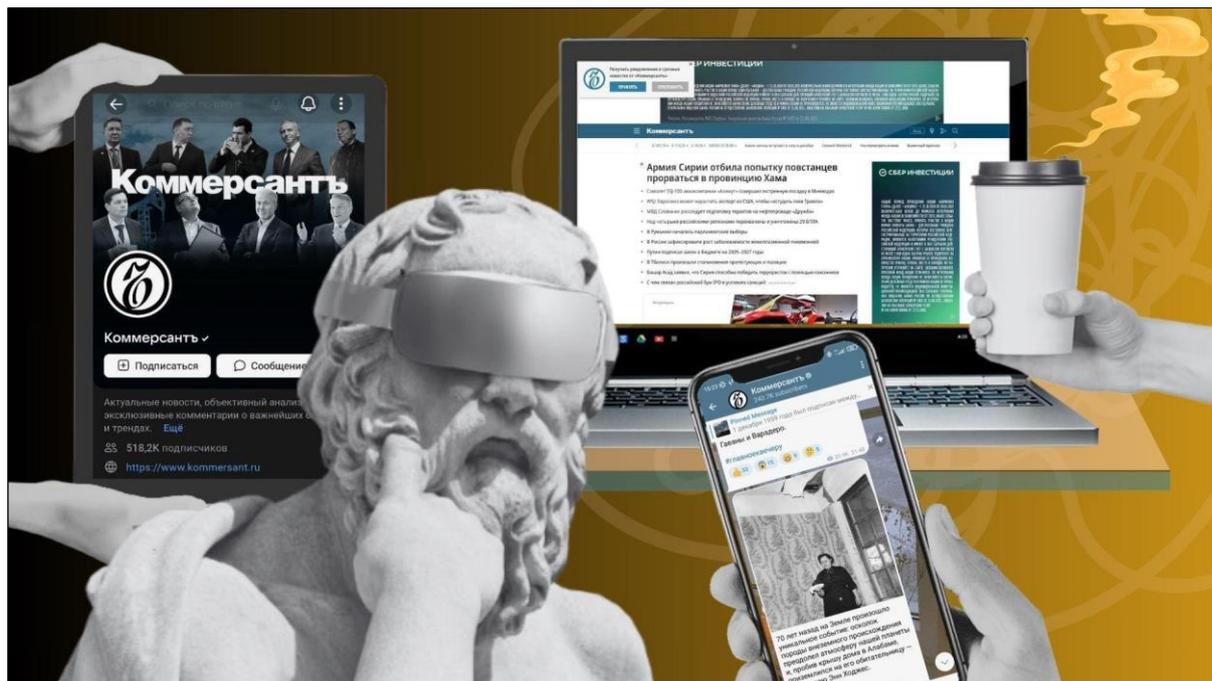
Затем произошла компьютеризация СМИ конца XX столетия: именно тогда возникли электронные издания, а также новые коммуникационные каналы, с помощью которых контент-мейкеры/журналисты могут практически непрерывно общаться с многомиллионной пользовательской аудиторией. Теперь «новые медиа» понимаются как

*«все виды традиционных медиа, содержание которых преобразовано в цифровую форму и может быть потенциально представлено в сети Интернет» [Рогалева & Шкайдерова, 2015: 223].*

Отличительной чертой «новых медиа» является скорость (благодаря Сети распространение информации не ограничено рамками расстояния и качественным образом сокращены временные издержки), а также доступность информации: Интернет позволяет получить доступ к информации где угодно и когда угодно с помощью самых разнообразных технических приспособлений, которые имеют выход в Интернет (ил. 4).

В. А. Тулисова отмечает, что сегодня технический прогресс позволяет выполнять работу журналиста практически на всех ее этапах при помощи одного гаджета. Автор статьи, говоря о термине «новые медиа», отмечает большую комплексность этого понятия по сравнению с более простым термином «онлайн-журналистика», которая понимается как

*«радикально иная парадигма коммуникации» [Тулисова, 2017: 236].*



Ил. 4. Коллаж. Российская газета «Коммерсантъ» на разных IT-платформах как яркая иллюстрация «новых медиа». Изображения размещены в свободном доступе на платформах: <https://ru.pinterest.com/pin/907616131189889691/>

В то же время Ш. С. Сулейманова указывает, что

*«социальные медиа – вид массовой коммуникации, осуществляемый посредством интернета, который имеет ряд существенных отличий от традиционных средств массовой коммуникации» [Сулейманова, 2015: 112].*

При этом сами читатели, потребители контента в режиме онлайн имеют возможность его настраивать

*«под себя», тем самым формируя избирательные потоки входящей информации. Кроме того, это приводит к тому, что люди, не объединенные классическими медиа, живут в совершенно разных информационных полях и владеют различными частями информации об окружающем мире» [Комарова, 2018: 164],*

адресованной массовой аудитории.

Л. П. Шестеркина и И. Д. Борченко характеризуют «новые социальные медиа» как

*«интерактивные цифровые способы доставки информации, средство коммуникации, где главным коммуникативным источником является Интернет. К ним мы относим: социальные сети, блоги, подкасты, web-сайты, интернет-форумы, Wiki, видеохостинги, печатные, онлайн-овые и мобильные продукты» [Шестеркина & Борченко, 2014: 107].*

Как видно из настоящего определения, упомянутые исследователи соединяют в одно понятия два типа медиа – а именно, «новые» и «социальные».

Указанные авторы отмечают также тот факт, что подобные медиа формируют

*«новую среду обитания, новые социальные ценности, новый образ жизни и новые принципы управления обществом. Под их влиянием трансформируются и традиционные медиа: обрастают новыми технологиями, такими, например, как цифровая обработка изображений перед публикацией в газете или использование компьютерных инструментов для сортировки, корректировки, преобразования исходного журналистского материала в заметку или репортаж» [Шестеркина & Борченко, 2014: 107].*

Кроме того, у традиционных каналов информации в настоящее время существуют и виртуальные альтернативы. Здесь речь идет, скажем, о взаимопроникающих методах сбора, обработки и предоставления информации. Например, цифровые технологии могут быть использованы для обработки фото, которое помещено в журнал, журналист может прибегнуть к опросу пользователей в сети Интернет, чтобы узнать актуальное мнение общественности о каком-либо событии и т.п. Все это плавно подводит нас к разговору о том, что же именно представляет из себя журналистика сегодня – в эпоху небывалого ускорения.

## **Ускоренная журналистика: как ИИ переформатирует медиапроизводство**

Уже упоминавшиеся нами авторы Шестеркина и Борченко пишут, что

*«современное техническое развитие сферы интернет-коммуникаций позволяет использовать данную среду с целью быстрого информирования общественности и создания широкого общественного мнения» [Шестеркина & Борченко, 2014: 107]*

аудитории, передачи в её адрес сообщения и получения от неё обратной связи, а также для более оперативного сбора и обработки информации. Все это приводит к повсеместному ускорению профессиональной деятельности современного журналиста/субъекта массовой информации и коммуникации, к формированию новой – «ускоренной» – редакции СМИ, а также к более быстрому потреблению медиасообщений, которые, в свою очередь, тоже приобретают черты ускорения, о чем будет сказано нами далее.

К примерам качественного ускорения работы современного журналиста можно отнести использование в его профессиональной деятельности возможностей искусственного интеллекта. На то, что журналисты активно привлекают ИИ (как правило, ChatGPT, Midjourney) в качестве соавторов, указывают последние исследования. Так, в феврале 2023 года Google опубликовал руководство по AI-контенту, где специально указал, что

*«инструменты автоматизации уже давно используются для создания полезного контента, такого как результаты спортивных соревнований, прогнозы погоды и расшифровки*

*аудиозаписей. Искусственный интеллект предлагает новый уровень самовыражения и творчества, а также помогает людям создавать отличный контент для интернета» [Правила Google Поиска в отношении контента, созданного искусственным интеллектом, 2023].*

Сами же журналисты признаются, что активно внедряют возможности нейросетей для работы над медиаматериалом:

*«В перспективе ChatGPT или аналогичные сети вполне могут заменить часть функционала журналистов, редакторов, авторов» [Родина, 2023].*

Ряд изданий уже использует возможности

*«ChatGPT для создания заголовков статей» [Родина, 2023].*

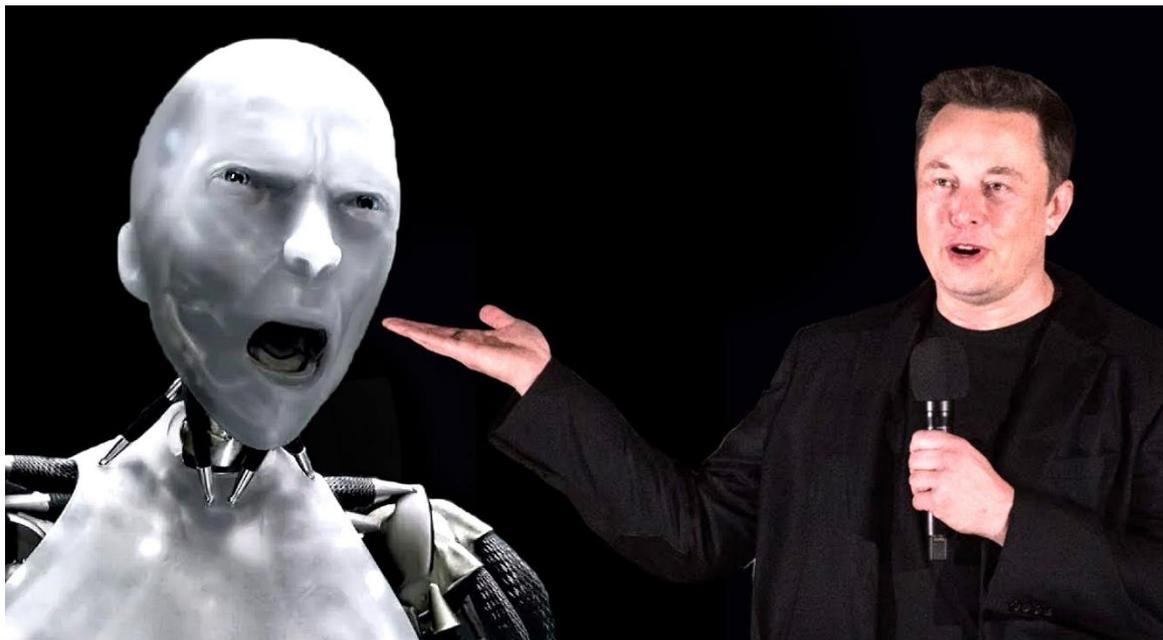
Технологии совершенствуются и, возможно, в недалеком будущем нейросети смогут взять на себя практически весь функционал журналистов, а пользователи в основном будут потреблять контент, созданный ИИ. По сути, это как раз и является одной из форм воплощения в реальность теории «мертвого Интернета».

*«Согласно этой теории, Интернет, каким мы его знали [раньше], уже давно заменили боты, алгоритмы и порожденный нейросетями контент» [Рожков, 2024].*

То есть это Интернет, в котором не осталось живых людей.

Новый виток интереса к теории «мертвого Интернета» был вызван судебным разбирательством Илона Маска с компанией Twitter (запрещена в России). Маск приобрел одноименную социальную сеть в 2022 г., переименовал ее в платформу X, и внезапно обнаружил, что

*«число фейковых аккаунтов на площадке может превышать 20-25 % от числа всех пользователей» [Рожков, 2024] (ил. 5).*



Ил. 5. Илон Маск представляет нового робота. Изображение робота заменено на кадр из фильма «Я, робот» (англ. I, Robot, реж. А. Пройас, 2004 г.). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://rutube.ru/video/83f7eaff99527e2cdc35c9d73f2c2395/>

Яркой иллюстрацией того, что платформа X (запрещена в России) превратилась в социальную сеть для роботов, является случай, произошедший с видео на канале Historic Vids. Канал

*«выложил пост про казахский язык: мол, тот звучит как двигатель, который пытаются завести зимой. <...> В видео не было звука – просто пропала аудиодорожка при его загрузке. Однако это не помешало аккаунтам в комментариях активно обсуждать эту тему» [Рожков, 2024].*

Лишь порядка 30 % комментаторов обратили на это внимание, остальные же обсуждали заявленную тему как ни в чем не бывало. Это прямой пример того, как алгоритмы и боты вытесняют человека из цифрового пространства, превращая его в «цифровую пустыню», наполненную симулякрами активности.

То, что теория «мертвого Интернета» привлекает к себе внимание, далеко не в последнюю очередь связано и с развитием

возможностей нейросетей. По данным, изложенным в исследовании Европола, проведенном в 2022 году,

*«к 2026 году 90 % онлайн-контента будет создано синтетическим путем» [Киреев, 2022].*

Помимо генерации заголовков, создания текста и картинок, ИИ озвучивает современные медиатексты (например, нейроголоса от компаний VK и Sber). Также нейросети умеют создавать мемы, чем активно пользуются современные медиа. Помимо мемов, нейросети создают иллюстрации к статьям и даже обложки к популярным изданиям. Так в

*«2022 году произошел значительный прорыв в креативной индустрии благодаря генераторам цифрового искусства, особенно заметными из которых были Dall-E 2 и Midjourney. Они использовались для создания обложек таких изданий, как The Atlantic, The Economist и Cosmopolitan» [Gross, 2023] (ил. 6).*

Возникновение «новых медиа» неразрывно связано с появлением и нового медиатекста. Говоря о том, что же такое новый (электронный) медиатекст и в чем именно состоят его особенности, необходимо охарактеризовать такое понятие, как «контент», поскольку эти два явления соотносятся между собой напрямую. Согласно мнению В. А. Тулисовой, понятие «контент» включает в себя

*«абсолютно любое информационно значимое или содержательное наполнение информационного ресурса или веб-сайта» [Тулисова, 2017: 235].*

Новый медиатекст или медиатекст «новых социальных медиа» – это

*«синкретичное единство вербальных и невербальных компонентов» [Пильгун, 2015: 194],*



Ил. 6. Обложка *Cosmopolitan*, созданная нейросетью DALL-E 2.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе:  
[https://snob.ru/indoc/original\\_images/2f4/webp-2.webp](https://snob.ru/indoc/original_images/2f4/webp-2.webp)

характеризующееся связанностью, направленностью, представляющее собой целостное единство и существующее/воплощенное в электронной, аналоговой Интернет-среде. Контент (и/или новый медиатекст) можно

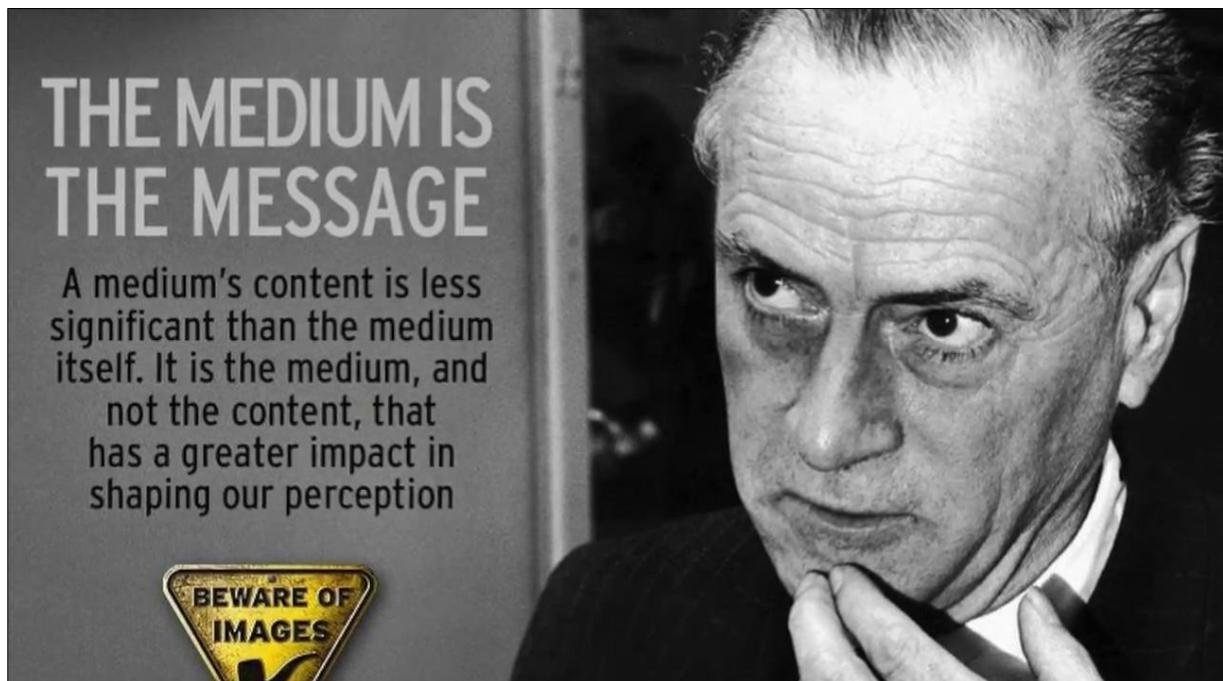
классифицировать с точки зрения формы подачи. В этом случае мы можем иметь дело с текстуальным контентом (в том числе статьями, «постами», литературными материалами, комментариями, сообщениями, отчетными материалами и т. д.), аудиальным контентом (музыкой, подкастами, аудиокнигами и прочими видами), видео/аудиовизуальным контентом (видео-роликами (длинными видео, снятыми горизонтально), шортсами/рилсами/тиктоками (короткими видео, снятыми «вертикально»), кино, передачами, видео-уроками и т. д.), графическим контентом (картинками, инфографикой и т. д.).

Отдельную категорию составляет смешанный контент, сочетающий в себе черты разных типов. К нему относится так называемый мультимедиа-текст (под ним принято понимать текстуальный контент, дополненный иными формами представления информации – графическими, аудиовизуальными и другими – также обладающий чертами интерактивности. Характерно, что тип медиаконтента напрямую зависит от канала его получения. Таким образом, современное коммуникационное пространство подчиняется принципу, озвученному в свое время канадским философом М. Маклюэном: «the medium is the message»<sup>2</sup> [Маклюэн, 2003: 9]. Согласно этому принципу, как раз медиаканал и определяет сообщение. Следовательно, чтобы охарактеризовать тенденции, в соответствии с которыми изменяется современный медиатекст, необходимо взглянуть на то, каким именно каналам

---

<sup>2</sup> *Средство коммуникации есть сообщение (англ.).*

медиапотребления отдает предпочтение современная пользовательская аудитория (ил. 7).



Ил. 7. М. Маклюэн, а позади него надпись: «Медиа – это сообщение. Медиа контент менее важен, чем канал медиа. Именно медиа, а не контент, имеет большее влияние на формирование нашего восприятия. Остерегайтесь изображений»

Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://www.youtube.com/watch?v=pRhp7tGGNLY>

Во-первых, необходимо отметить общую тенденцию

«увеличения доли сети интернет в распределении каналов коммуникации» [Комарова, 2018: 166].

Во-вторых, при росте масштабов медиапотребления в Интернете в целом, увеличивается также и медиапотребление непосредственно в социальных сетях в частности. М. А. Шатунова, говоря об общих современных «тенденциях» [Шатунова, 2021] (или, скорее, об условиях и предпосылках) медиапотребления в России, отмечает, что к такого рода «тенденциям» относятся: ускорение темпа общественного бытия, потребность

в возрастании актуальности поступающей информации, а также скорости ее потребления, разнообразие информации, параллельное выполнение большого количества действий.

В связи с этим, по мнению автора, возрастает потребление видеоконтента и также сама скорость его потребления. Растущая популярность видео по сравнению с другими форматами объясняется тем, что получать информацию и обмениваться ей с помощью визуальных средств – картинок и видеороликов – современным пользователям оказывается гораздо проще.

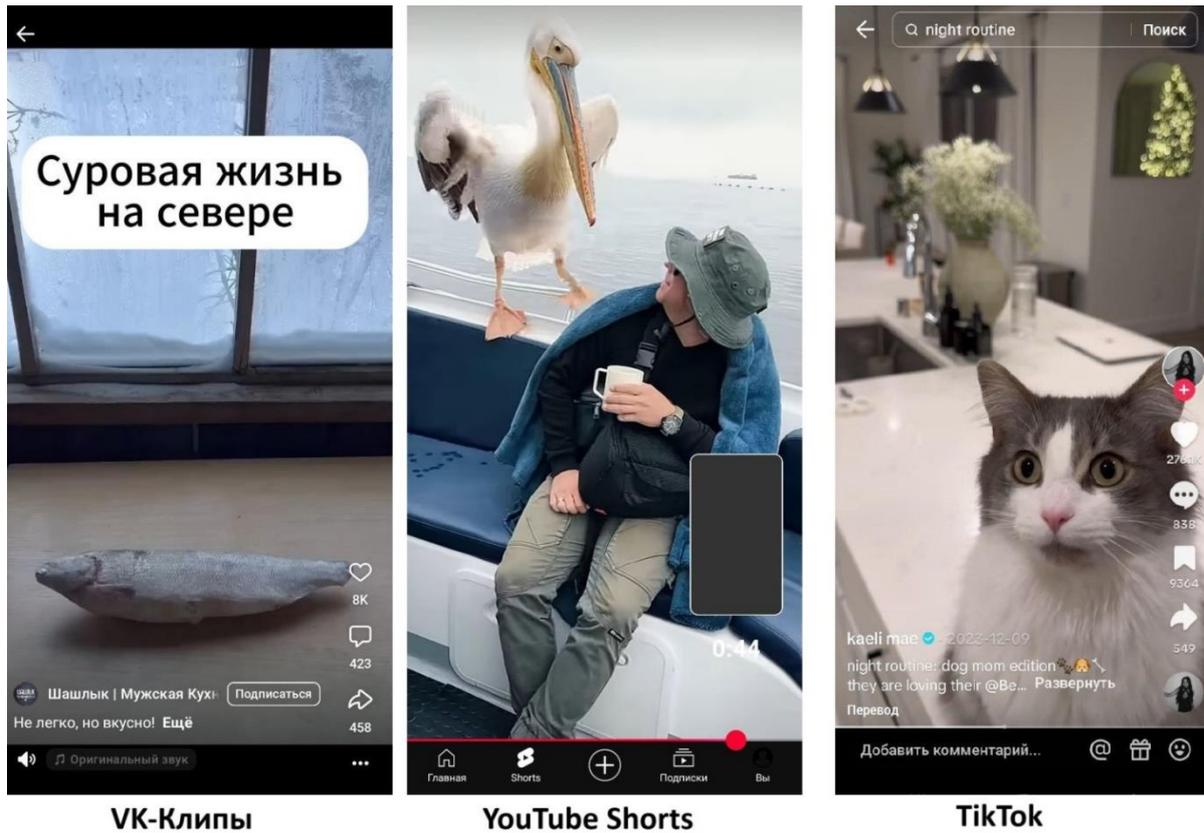
*«Зрение – основной врожденный способ восприятия информации, <...> восприятие текста – навык более сложный» [Зенов, 2020].*

При этом чтение, то есть восприятие текста – навык куда более сложный. Это также непосредственно связано и с бурным ростом популярности такой социальной сети, как TikTok и с популяризацией формата коротких видеороликов. Подобная платформа была создана сравнительно недавно китайской компанией ByteDance. Она вышла на рынок в 2018 г., а уже в 2020 г. эта социальная сеть стала наиболее загружаемым мобильным приложением в Google Play и App Store. Этот сервис был специально разработан

*«для создания, загрузки и просмотра коротких вертикальных видеороликов длительностью до одной минуты [Шведун, 2024],*

с помощью смартфона.

Подобный формат теперь поддерживают и другие социальные сети: формат Shorts в социальной сети YouTube, сервис VK-Клипы в рамках платформы VK-Video и т. д. Интерфейс этих платформ и сервисов представлен на иллюстрации ниже (ил. 8).



**VK-Клипы**

**YouTube Shorts**

**TikTok**

Ил. 8. Скриншоты интерфейсов приложений с короткими вертикальными видео.

Изображения размещены в свободном доступе на платформах:

<https://vk.com>

<https://www.youtube.com>

<https://www.tiktok.com>

Появление и популяризация платформы, где контент в своей перцептивно-темпоральной протяженности ограничивается всего лишь шестьдесятю секундами (на этой платформе имеется возможность выкладывать видео протяженностью до трех минут, однако большинство пользователей не прибегает к ней часто) – этот факт уже сам по себе говорит о большой перемене в восприятии информации современным пользователем. Более того, восприятие массового человека заходит еще дальше.

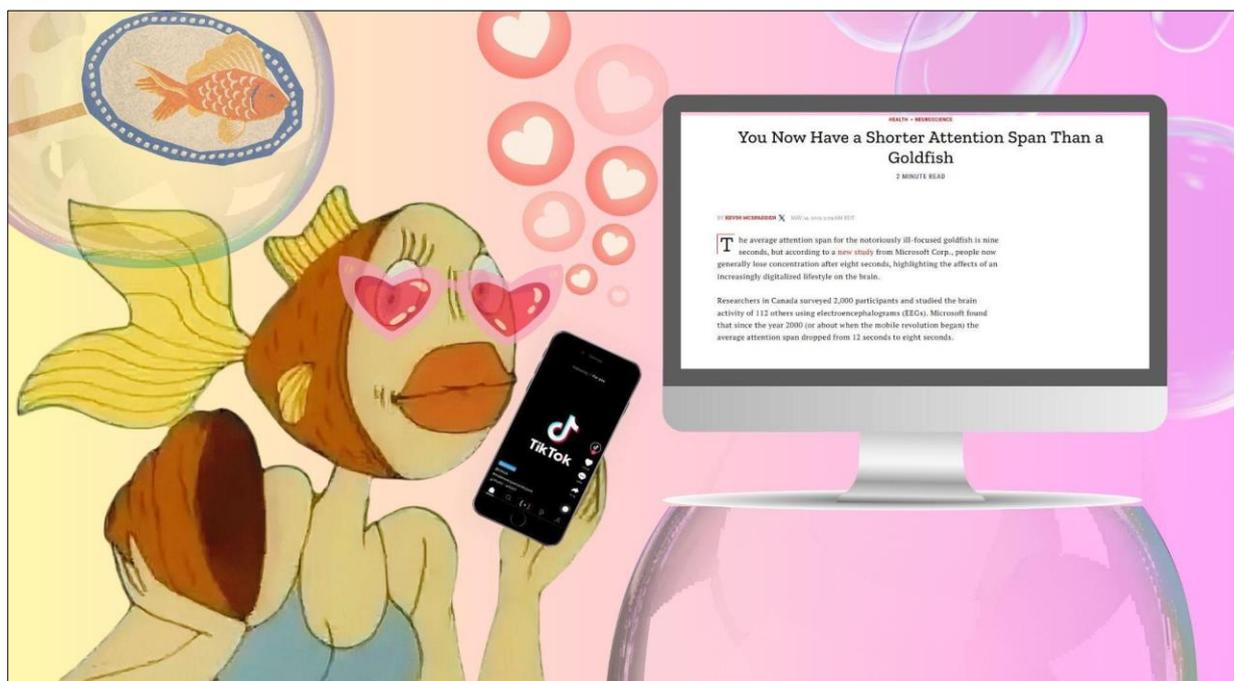
*«Аналитические данные TikTok показывают, что оптимальная длина видео для максимального привлечения аудитории составляет от 15 до 30 секунд» [Вы когда-нибудь задумывались, без даты].*

Однако, даже в таком случае большинство из этих видео также никогда не будут досмотрены до конца.

Согласно данным исследования Microsoft Corp., проведенного еще в 2015 году, средняя протяженность концентрации пользователей на контенте социальной сети сократилось с двенадцати секунд

*«в начале 2000-х годов до 8 секунд» [Почему соцсети влияют на мозг и как понять, 2022]*

в 2013-м году. То есть почти вдвое всего за 13 лет.



Ил. 9. Метафорическое изображение потребителя TikTok-контента в виде золотой рыбки из советского мультипликационного фильма студии Арменфильм «В синем море, в белой пене...» (режиссер, автор сценария и художник-постановщик: Роберт Саакянц, 1984 год), образ которой стал мемом в современной поп-культуре. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://ru.pinterest.com/pin/907616131190057322>

Для сравнения, 8 секунд – это меньше, чем протяженность «знаменитой» памяти золотой рыбки, которая составляет «целых»

9 секунд. Статья в журнале «Time», посвященная этому исследованию, буквально озаглавлена следующим образом:

*«Теперь ваша память короче, чем память золотой рыбки»  
[McSpadden, 2015].*

Иронично и то, что чтение именно этой статьи, как указано на сайте СМИ, займет 2 минуты. Сами по себе тайм-коды для текстуальной информации, размещенной на сайтах журналов и газет, являются еще одной иллюстрацией небывалого ускорения современных медиа. К такому приему прибегают в настоящий момент многие издания (ил. 9).

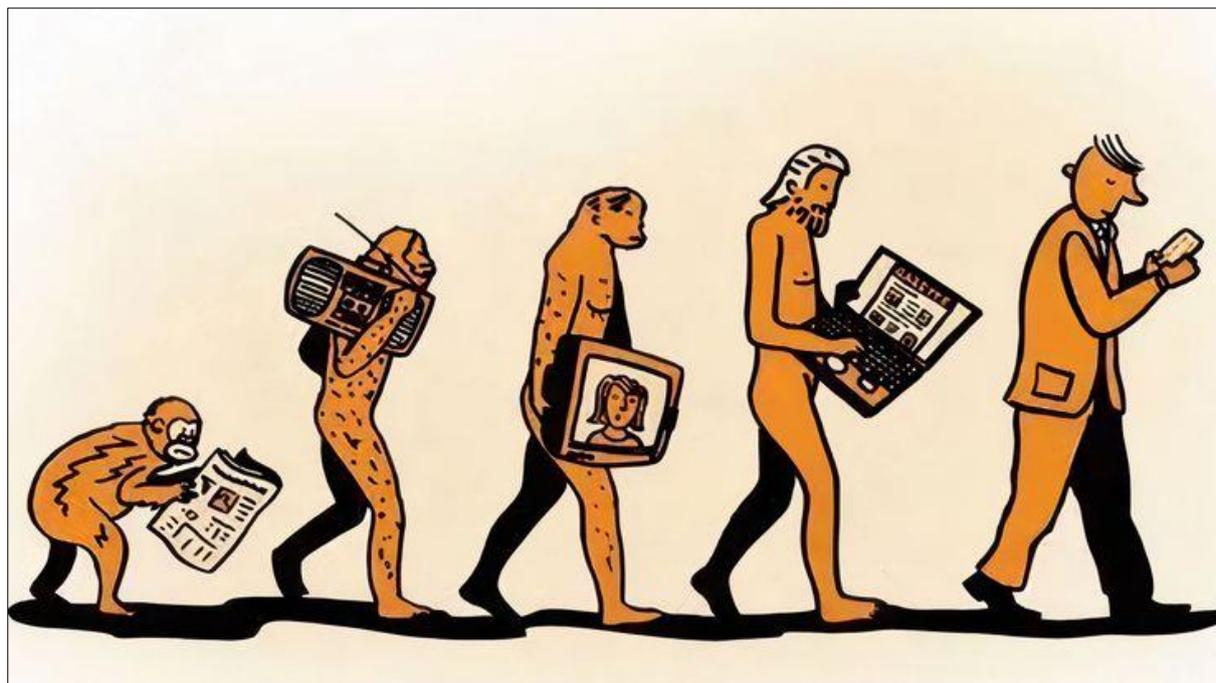
### **Человек ускоренный: как изменился современный медиапотребитель**

М. Маклюэн писал о том, что СМК являются внешним продолжением человеческого сознания. Медиа, считал исследователь, не просто передают информацию, но

*«существуют ради того, чтобы вкладывать в нашу жизнь искусственное восприятие и произвольные ценности» [Маклюэн, 2003: 225].*

В своем знаменитом труде «Галактика Гутенберга» Маклюэн пишет, что новые технологии – это нечто принципиально большее, чем просто новые способы коммуникации. С их помощью сам человек как бы *«изобретается заново»* [Мак-Люэн, 2004: 314], приобретая с новыми средствами коммуникации новые модели восприятия информации о мире. Н. Р. Саенко и В. С. Хрустова отмечали в этой связи, что увеличивающаяся скорость социально-культурного бытия, все более проявляя ценностные

характеристики, становится «поведенческим образцом» [Саенко & Хрустова, 2014: 175] (ил. 10).



Ил. 10. «Эволюция» современного медиапотребителя. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://ch.pinterest.com/pin/891783163684640297/>

Каким же образом изменилась модель восприятия человеком информации о мире, а вместе с этим и сам человек на фоне массового потребления новых ускоренных медиа? Чтобы найти ответ на этот вопрос, следует обратиться к концепции «клиповой культуры» Э.Тоффлера, а также к феномену «клипового мышления» – явлению, описанному как раз на основе этой концепции. Клиповая культура (от англ. clip – «вырезка») – это описанная в книге «Третья волна» «среда обитания» [Тоффлер, 2004] современного человека (книга написана во второй половине двадцатого столетия). Культурная целостность, подверженная такой клиповой дефрагментации, становится возможной исключительно с помощью постоянной деятельности человека,

в ходе которой он осуществляет сбор и систематизацию существенного количества порой абсолютно не взаимосвязанных и даже противоречащих самим себе мозаичных данных, транслируемых СМИ и СМК в форме усеченных, раздробленных на части, и, как правило, аудиовизуальных образов. Следовательно, клиповое мышление представляет собой такой тип обработки информации, при котором она воспринимается не единым последовательным пластом, а более образно и фрагментарно, отдельными «вспышками».

Похожий процесс описывал и П. Вирильо, отмечавший, что обретение

*«ментального образа никогда не бывает мгновенным, он представляет собой консолидированное восприятие. Но ведь этот-то процесс приобретения и упраздняется сегодня» [Вирильо, 2004: 24].*

Это, по мнению автора, ведёт к «дислексии зрения» [Вирильо, 2004].

*«По утверждениям учителей, школьники последних поколений уже давно с трудом понимают читаемый текст» [Вирильо, 2004: 25].*

Деятели в начале XX столетия, по словам ученого, утверждали, что изображения должны прийти на смену словам, но сегодня

*«на смену изображениям прийти уже нечему» [Вирильо, 2004: 25].*

Вероятно, искомым философом следующим медийным звеном могли бы стать короткие аудиовизуальные образы, которыми во многом и представлено современное информационное поле.

Таким образом, новая модель восприятия информации и медиапотребления человеком контента, производимого «новыми

медиа», может условно называться «клиповым восприятием» или «клиповым потреблением».

Вообще же, одна из главных проблем новой медиакультуры заключается в том, что у описанного выше социально-философского эффекта ускорения, увы, имеются и вполне конкретные нейрофизиологические последствия. Дело в том, что короткие ускоренные медиасообщения определенным образом влияют на систему вознаграждения (дофаминовые рецепторы) человека.

*«Погоня за реакцией в системе вознаграждения в мозге заставляет нас бесконечно пролистывать видео. <...> Это может привести к развитию аддиктивного поведения» [Coleman, 2024].*

Это в долгосрочной перспективе приводит к тому, что человек лишается направленного внимания, способности удерживать сосредоточенность. К слову сказать, подобной «ограниченностью восприятия» активно пользуются современные медиа и рекламодатели с тем, чтобы эффективно донести свое сообщение до аудитории, они стремятся сделать это максимально быстро. Так, порядка

*«63 % видео с самым высоким показателем кликабельности <...> были сосредоточены на том, чтобы донести нужную информацию в первые 3 секунды» [Картер, 2023].*

Необычайной популярностью новых платформ распространения информации активно пользуются и современные медийные личности, к числу которых относятся даже известные политики (ил. 11). В связи с этим возникает вопрос: станет ли современная политика продуктом клиповой культуры?



Ил. 11. Карикатура на американского президента Д. Трампа. Надпись гласит: «- Посмотри на это. Я набираю в поиске “Трамп”, и тут ничего, кроме лжи и фейковых новостей! - Сэр, это ваш аккаунт». Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://ch.pinterest.com/pin/625015254529009299/>

В качестве яркого примера современного «клипового политика» можно привести американского президента Дональда Трампа. Его политическая стратегия во многом строилась и продолжает строиться на принципах вирального контента: провокационные посты, короткие емкие слоганы, например: «Make America Great Again»<sup>3</sup>. Еще в 2009 году Д. Трамп зарегистрировался в социальной сети X (бывш. Twitter, запрещена в России), а через

<sup>3</sup> Сделаем Америку снова великой (англ.).

десять лет количество подписчиков его аккаунта составило более 82 миллионов человек.

*«Фактически, Трамп стал первым президентом Соединенных Штатов Америки, превратившим свой личный аккаунт в социальной сети в мощную трибуну для публичных выступлений» [Тюмерина, без даты].*

Платформа X (запрещена в России) известна тем, что до недавнего времени посты пользователей имели ограничение в размере до 280 символов, однако это не помешало (а, возможно, даже наоборот) Трампу превратить свой аккаунт в мощный инструмент влияния. Трамп намеренно занимался созданием медиаскандалов для привлечения пользовательской аудитории, а его высказывания активно разбирали на мемы (ил. 12).

Среди других «ускоренных» медиаплатформ с коротким контент-форматом американская власть активно прибегает к TikTok. Так,

*«Белый дом среди первых постов в социальной сети TikTok опубликовал видеоролик с нарезками цитат президента США Дональда Трампа» [Белый дом разместил в TikTok видео с моментом перепалки Трампа и Зеленского, 2025].*

Это наиболее прямолинейная иллюстрация того, как современная «большая политика» активно адаптируется в рамках логики новых ускоренных медиа. Представитель современной аудитории зачастую предпочитает эмоции глубине содержания, а полноценному сторителлингу – сетап и панчлайн. Значимая информация подменяется меметичной, так как последняя воспроизводит себя сама (а, если говорить точнее, ее воспроизводят сами пользователи).



Ил. 12. Знаменитый танец Дональда Трампа из видеонарезки цитат президента в аккаунте Белого дома в TikTok.

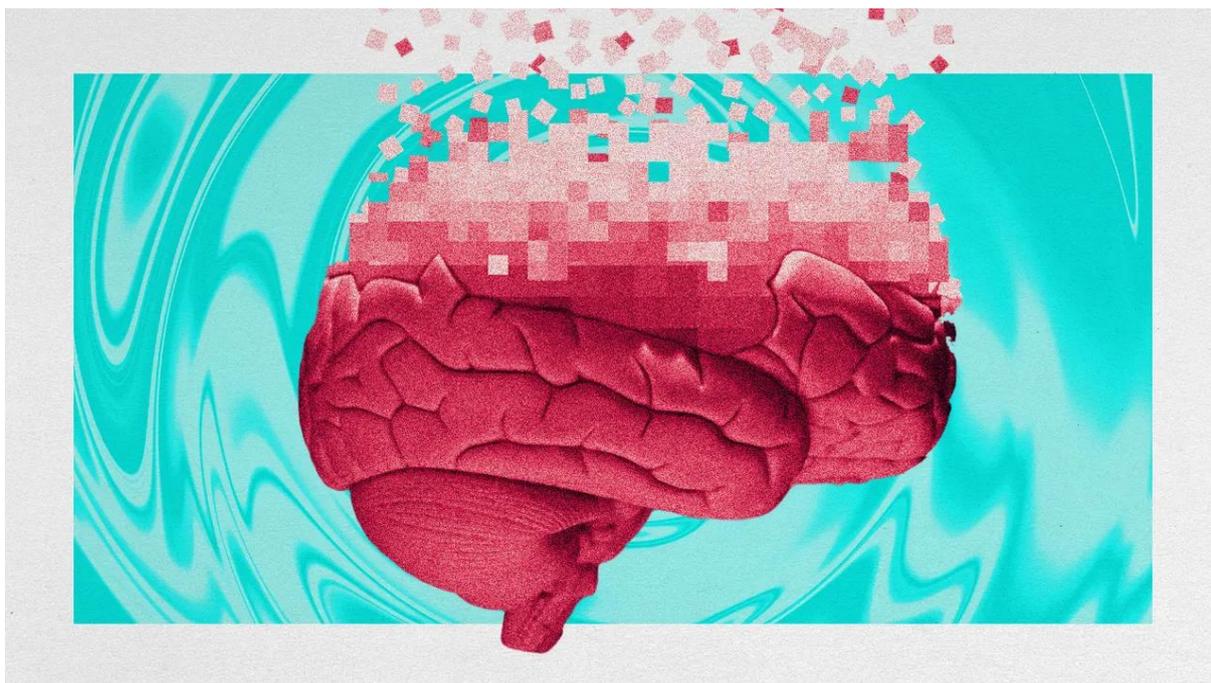
Изображение размещено в свободном доступе на платформе:

<https://ria.ru/20250820/dom-2036486261.html?ysclid=mer51xkba2691552010>

Это позволяет компаниям экономить на рекламе, а политикам – на пиар-кампании. Указанный феномен формирует новую экономику внимания, где виральный потенциал контента становится ключевой ценностью.

Помимо обозначенного выше кризиса клипового сознания, выражающегося в том, что неуклонное ускорение медиа ведет к сокращению внимания (новости, соцсети и реклама адаптируются под формат коротких сообщений), ускорение медиа порождает также и закономерный кризис доверия. Из-за скорости распространения фейков и короткого жизненного цикла новостей пользовательская аудитория теряет ориентиры. Так, «*только 24 % аудитории*» [Edelman Trust Barometer, 2017] доверяет новостям в соцсетях. Ситуация с ботами в комментариях под видео, о которой было сказано ранее, наглядно демонстрирует, как скорость и клиповость потребления разрушают контекст. Пользователи (и боты) реагируют не на сам медиатекст,

а на его описание, заголовок и нарратив, заданный автором. Следовательно, сам медиатекст становится уже не столь важен. Достоверность и аутентичность перестают иметь какое бы то ни было значение. В результате массовая аудитория больше не может полагаться на свои органы чувств и критическое мышление, так как цифровая среда повсеместно и активно их подменяет (ил. 13).



Ил. 13. Иллюстрация, выполненная Julia Wytrazek, представляет феномен «TikTok brain», то есть снижение способности мозга к концентрации после длительного просмотра TikTok. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3P3sJx>

### **Вместо заключения: The Medium is the Speed**

Подводя некоторые итоги наших размышлений, следует отметить, что сегодня мы воочию наблюдаем, как цифровая революция породила принципиально новую экосистему медиа – живую, пульсирующую, постоянно видоизменяющуюся. Буквально на наших глазах традиционные печатные СМИ повсеместно превращаются в свои электронные двойники и к ним добавляются

все новые формы. К «новым медиа» относятся электронные аналоги традиционных печатных СМИ, сетевые СМИ и социальные медиа, которые, в свою очередь, также имеют довольно сложную и разветвленную внутреннюю структуру. Однако «социальные медиа» и «новые медиа» соотносятся не только как подгруппа и группа соответственно. Это – взаимопроникающие категории, которые имеет смысл объединить в категорию «новые социальные медиа», когда речь идет, строго говоря, о всевозможных медиаканалах и средствах в аналоговой компьютерной среде. «Новые социальные медиа» обладают специфическими особенностями, в числе которых стоит указать: доступность, повсеместность, участие пользователей в создании контента, мультимедийность и другие. Кроме того, сюда же можно отнести и такую черту, как ускоренность.

Современный новый медиатекст все больше становится похож на калейдоскоп, также видоизменяясь и подчиняясь законам набирающих популярность медиаплатформ (в соответствии с принципом «the medium is the message»). Он приобретает все новые черты. Интерактивность превращает ранее пассивного читателя в соавтора, мультимедийность создает эффект полного погружения, а требования актуальности все чаще напоминают гонку по скоростному автобану информации, где малейшее промедление означает проигрыш. Таким образом, на первый план выходит новое главное требование – к скорости текста.

Как раз в этом турбулентном медиапотоке и рождается как новый тип потребителя, так и новая модель потребления им контента. Эта новая модель восприятия информации и

медиапотребления аудиторией новых СМИ и СМК может быть охарактеризована как «клиповое восприятие» или «клиповое потребление». Это – новая перцептивная медиапарадигма, характеризующаяся симультанностью потребления информации, снижением концентрации внимания и, вместе с тем, ускоренностью восприятия и консолидации разрозненной медиадействительности, представленной в форме многочисленных, коротких, противоречивых сообщений. Работа сознания современного представителя аудитории новых СМИ напоминает работу процессора, который одновременно обрабатывает множество потоков данных. Человеческое внимание сегодня стало куда более рассеянным, а способность к глубокой концентрации и вовсе постепенно утрачивается.

Главный парадокс новой медиареальности заключается в том, что, получив беспрецедентный доступ к информации, пользователи нередко оказываются в положении Тантала – окруженные океаном данных. При этом пользователи вообще не могут по-настоящему утолить информационный голод. Возникает вопрос: не становится ли человечество заложником созданной им же самим медиастихии, которая, обещая свободу коммуникации, на самом деле формирует новые, все более изощренные формы цифровой зависимости? Однако ответ на этот вопрос еще предстоит найти в ходе дальнейших исследований новой медиапарадигмы.

## Литература

- Белый дом разместил в TikTok видео с моментом перепалки Трампа и Зеленского (2025, 20 августа). *РИА Новости: сайт*. Режим доступа: <https://ria.ru/20250820/dom-2036486261.html?ysclid=mer51xkbbaz691552010> (дата доступа: 23.08.2025).
- Волков, В. В. (2021). Термин и понятие «медиа»: аспекты герменевтического исследования. *Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Филология. Журналистика*, 21(1), 20–24. <https://doi.org/10.18500/1817-7115-2021-21-1-20-24>
- Вы когда-нибудь задумывались, какая длина видео на TikTok обеспечивает максимальное привлечение? (без даты). *RADAAR.io: сайт*. Режим доступа: <https://www.radaar.io/ru/resources-121/blog-388/ever-wondered-what-is-the-best-tiktok-video-length-for-maximum-engagement-8714/#module-8719> (дата доступа: 12.04.2025).
- Зенов, Н. (2020, 27 августа). О чём «говорят» изображения: анализ визуального контента на базе технологий машинного обучения. *Cossa.ru: сайт*. Режим доступа: <https://www.cossa.ru/trends/273082/> (дата доступа: 15.04.2025).
- Картер, Р. (2023, 12 августа). Полная статистика TikTok за 2023 год. *Ecommerce-platforms.com: сайт*. Режим доступа: <https://ecommerce-platforms.com/ru/articles/tiktok-statistics> (дата доступа: 16.04.2025).
- Киреев, А. (2022, 30 октября). Исследование: к 2026 году 90 % контента в интернете будет генерировать ИИ. *Хайтек: сайт*. Режим доступа: <https://hightech.fm/2022/10/30/generated-content> (дата доступа: 18.04.2025).
- Комарова, А. А. (2018). Основные тенденции медиапотребления в России в условиях динамически меняющейся реальности. *Вестник университета*, 5, 162–166. <https://doi.org/10.26425/1816-4277-2018-5-162-166>
- Маклюэн, М. (2003). *Понимание медиа: внешнее расширение человека*. Москва, Жуковский: Канон-пресс-Ц, Кучково поле.
- Мак-Люэн, М. (2004). *Галактика Гутенберга: сотворение человека печатной культуры*. Киев: Ника-Центр.
- Пильгун, М. А. (2015). Мультимедийный текст: особенности функционирования и перспективы развития. *Ученые записки Казанского университета. Серия. Гуманитарные науки*, 157(5), 192–204.
- Почему соцсети влияют на мозг и как понять, что появилась зависимость (2022, 15 февраля). *RBC.ru: сайт*. Режим доступа: <https://style.rbc.ru/health/620598f89a79471fc69d5fb1> (дата доступа: 12.04.2025).
- Правила Google Поиска в отношении контента, созданного искусственным интеллектом (2023, 8 февраля). *Developers.google.com: сайт*. Режим доступа: <https://developers.google.com/search/blog/2023/02/google-search-and-ai-content?hl=ru> (дата доступа: 12.04.2025).
- Рогалева, О. С., & Шкайдерова, Т. В. (2015). Новые медиа: эволюция понятия (аналитический обзор). *Вестник Омского университета*, 1(75), 222–225.

- Родина, О. (2023, 14 марта). «Это может лишить людей работы». Где и как уже применяют ChatGPT. Преподаватели, редакторы и разработчики – об экспериментах с нейросетью. *RBC.ru: сайт*. Режим доступа: <https://www.rbc.ru/life/news/641036089a794772efb6b83c> (дата доступа: 18.04.2025).
- Рожков, Р. (2024, 8 ноября). Сетевые дементоры: что такое теория «мертвого интернета» и вытеснит ли ИИ живых людей. *Forbes.ru: сайт*. Режим доступа: <https://www.forbes.ru/forbeslife/524723-setevye-dementory-cto-takoe-teoria-mertvogo-interneta-i-vytesnit-li-ii-zivyh-ludej> (дата доступа: 23.04.2025).
- Саенко, Н. Р., & Хрустова, В. С. (2014). Бытие человека в условиях ускорения социокультурной динамики. *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*, 2(40), 175–178.
- Сулейманова, Ш. С. (2015). Перспективы развития социальных медиа. *Коммуникология*, 3(5), 111–125.
- Тоффлер, Э. (2004). *Третья волна*. Москва: АСТ.
- Тулисова, В. А. (2017). Трансформация средств массовой коммуникации: от традиционных средств массовой информации к New Media. *Вопросы теории и практики журналистики*, 6(2), 228–244. [https://doi.org/10.17150/2308-6203.2017.6\(2\).228-244](https://doi.org/10.17150/2308-6203.2017.6(2).228-244)
- Тюмерина, М. (без даты). 10 самых скандальных твитов Дональда Трампа. *Marieclaire.ru: сайт*. Режим доступа: <https://www.marieclaire.ru/stil-zizny/n-samyh-skandalnyih-tvitov-donald-trampa/?ysclid=meqzhr2utc452257394> (дата доступа: 23.08.2025).
- Хан, Б.-Ч. (2023). *Аромат времени. Философское эссе об искусстве созерцания*. Москва: АСТ.
- Шатунова, М. А. (2021). Основные тенденции медиапотребления в социальных сетях Рунета. *Молодой ученый*, 21(363), 349–352.
- Шведун, А. (2024, 29 ноября). Yappy: российская альтернатива TikTok. *Perfluence.net: сайт*. Режим доступа: <https://perfluence.net/blog/article/yappy-rossiyskaya-alternativa-tiktok-obzor> (дата доступа: 15.04.2025).
- Шестеркина, Л. П., & Борченко, И. Д. (2014). Основные характеристики новых социальных медиа. *Ученые записки Забайкальского государственного университета. Серия: Филология, история, востоковедение*, 2(55), 107–111.
- Bell, D. (1973). *The coming of post-industrial society: a venture of social forecasting*. New York: Basic Books.
- Coleman, Th. (2024). "TikTok brain" may be coming for your kid's attention span. Available at: <https://theweek.com/health-and-wellness/1025836/tiktok-brain-and-attention-spans> (accessed: 12.04.2025).
- Edelman Trust Barometer, 2024 (2017). *Edelman.com: website*. Available at: <https://www.edelman.com/trust/2017-trust-barometer> (accessed: 12.04.2025).
- Gross, E.-C. (2023). Artificial intelligence for the generation of satirical articles – an exploratory approach. *Bulletin of the Transilvania University of Braşov. Series VII: Social Sciences Law*, 15(64-2), 231–240. <https://doi.org/10.31926/but.ssl.2022.15.64.2.12>

McSpadden, K. (2015). You now have a shorter attention span than a goldfish. *Time.com: website*. Available at: <https://time.com/3858309/attention-spans-goldfish/> (accessed: 12.04.2025).

Rosa, H. (2013). *Social acceleration: a new theory of modernity*. New York: Columbia University Press.

### Информация об авторах

Грибова Анастасия Владимировна – аспирантка кафедры «Гуманитарные дисциплины». Московский политехнический университет (107023, Россия, Москва, ул. Большая Семеновская, 38), ORCID: 0009-0008-1804-8842, [gribovaa423@gmail.com](mailto:gribovaa423@gmail.com)

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](mailto:rilke@list.ru)

## CLICK CULTURE: DYNAMICS OF MEDIA CONSUMPTION AND PRODUCTION IN THE DIGITAL AGE

**Anastasia Gribova, Natalya Saenko**

**Abstract.** The 21st century has seen the emergence of a fundamentally new global information ecosystem, characterized by the explosive development of digital communication technologies. Traditional media have been replaced by social networks, blogs, instant messengers, and user content platforms, forming and continuously developing the already complex architecture of “new media”. This transformation has not only changed the channels for disseminating information, but has also given rise to a qualitatively different culture of its production, processing, and perception. In the context of total digitalization, the media text itself is continuously undergoing fundamental restructuring, increasingly acquiring the properties of multimedia, interactivity and hypertextuality. In parallel, metamorphoses of the information consumer itself are taking place, transforming into an active prosumer (consumer-producer of content). These processes are closely interconnected with the global socio-cultural acceleration, described in detail in the works of H. Rosa and P. Virilio. Temporal acceleration is also manifested in the reduction of the life cycle of information, the clip nature of its consumption, as well as in the formation of a new type of thinking. The article provides a comprehensive analysis of the dialectical relationship between the evolution of the media system and the acceleration of social processes, examines the mechanisms of their mutual influence and the effects they generate in various areas – from cognitive changes to the transformation of the public sphere. Particular attention is paid to the phenomenon of clip consciousness as a key marker of the new media paradigm.

**Keywords:** acceleration, society, culture, sociocultural transformations, clip thinking, mass media, social networks, social media, new media.

## References

- Bell, D. (1973). *The coming of post-industrial society: a venture of social forecasting*. New York: Basic Books.
- Carter, R. (2023, August 12). Complete TikTok statistics for 2023. *Ecommerce-platforms.com: website*. Available at: <https://ecommerce-platforms.com/ru/articles/tiktok-statistics> (accessed: 16.04.2025). (In Russian).
- Coleman, Th. (2024). "TikTok brain" may be coming for your kid's attention span. Available at: <https://theweek.com/health-and-wellness/1025836/tiktok-brain-and-attention-spans> (accessed: 12.04.2025).
- Edelman Trust Barometer, 2024 (2017). *Edelman.com: website*. Available at: <https://www.edelman.com/trust/2017-trust-barometer> (accessed: 12.04.2025).
- Google search guidelines for AI-generated content (2023, February 8). *Developers.google.com: website*. Available at: <https://developers.google.com/search/blog/2023/02/google-search-and-ai-content?hl=ru> (accessed: 12.04.2025). (In Russian).
- Gross, E.-C. (2023). Artificial intelligence for the generation of satirical articles – an exploratory approach. *Bulletin of the Transilvania University of Braşov. Series VII: Social Sciences Law*, 15(64-2), 231-240. <https://doi.org/10.31926/but.ssl.2022.15.64.2.12>
- Have you ever wondered what length of a TikTok video provides maximum engagement? (n.d.). *RADAAR.io: website*. Available at: <https://www.radaar.io/ru/resources-121/blog-388/ever-wondered-what-is-the-best-tiktok-video-length-for-maximum-engagement-8714/#module-8719> (accessed: 12.04.2025). (In Russian).
- Khan, B.-Ch. (2023). *The Aroma of Time. A Philosophical Essay on the Art of Contemplation*. Moscow: AST Publ. (In Russian).
- Kireev, A. (2022, October 30). Research: By 2026, 90 % of online content will be generated by AI. *Hightech: website*. Available at: <https://hightech.fm/2022/10/30/generated-content> (accessed: 18.04.2025). (In Russian).
- Komarova, A. A. (2018). Main trends in media consumption in Russia in a dynamically changing reality. *University Bulletin*, 5, 162-166. <https://doi.org/10.26425/1816-4277-2018-5-162-166> (In Russian).
- McLuhan, M. (2003). *Understanding media: the extensions of man*. Moscow, Zhukovsky: Canon-press-Ts, Kuchkovo Pole Publ. (In Russian).
- McLuhan, M. (2004). *The Gutenberg Galaxy: the making of the media-rich man*. Kiev: Nika-Center Publ. (In Russian).
- McSpadden, K. (2015). You now have a shorter attention span than a goldfish. *Time.com: website*. Available at: <https://time.com/3858309/attention-spans-goldfish/> (accessed: 12.04.2025).

- Pilgun, M. A. (2015). Multimedia text: features of functioning and prospects for development. *Scientific Notes of Kazan University. Series: Humanities*, 157(5), 192-204. (In Russian).
- Rodina, O. (2023, March 14). "This could rob people of their jobs." Where and how ChatGPT is already being used. Teachers, editors, and developers discuss their experiments with the neural network. *RBC.ru: website*. Available at: <https://www.rbc.ru/life/news/641036089a794772efb6b83c> (accessed: 18.04.2025). (In Russian).
- Rogaleva, O. S., & Shkaiderova, T. V. (2015). New media: The evolution of the concept (analytical review). *Bulletin of Omsk University*, 1, 222-225. (In Russian).
- Rosa, H. (2013). *Social acceleration. A new theory of modernity*. New York: Columbia University Press.
- Rozhkov, R. (2024, November 8). Network demeritors: what is the "dead internet" theory and will AI replace humans? *Forbes.ru: website*. Available at: <https://www.forbes.ru/forbeslife/524723-setevye-dementory-cto-takoe-teoria-mertvogo-interneta-i-vytesnit-li-ii-zivyh-ludej> (accessed: 23.04.2025). (In Russian).
- Saenko, N. R., & Khrustova, V. S. (2014). Human existence in the context of accelerating socio-cultural dynamics. *Historical, philosophical, political, and legal sciences, cultural studies, and art history. Issues of theory and practice*, 2(40), 175-178. (In Russian).
- Shatunova, M. A. (2021). Main trends in media consumption on the Russian social media. *Young Scientist*, 21(363), 349-352. (In Russian).
- Shesterkina, L. P., & Bortchenko, I. D. (2014). The main characteristics of new social media. *Scientific Notes of Transbaikal State University. Series: Philology, History, Oriental Studies*, 2(55), 107-111. (In Russian).
- Shvedun, A. (2024, November 29). Yappy: Russian alternative to TikTok. *Perfluence.net: website*. Available at: <https://perfluence.net/blog/article/yappy-rossiyskaya-alternativa-tiktok-obzor> (accessed: 15.04.2025). (In Russian).
- Suleymanova, Sh. S. (2015). Prospects for the development of social media. *Communicology*, 3(5), 111-125. (In Russian).
- The White House posted a TikTok video of Trump and Zelensky's exchange on TikTok (2025, August 20). *RIA Novosti: website*. Available at: <https://ria.ru/20250820/dom-2036486261.html?ysclid=mer51xkbaz691552010> (accessed: 23.08.2025). (In Russian).
- Toffler, E. (2004). *The Third Wave*. Moscow: AST Publ. (In Russian).
- Tulisova, V. A. (2017). Transformation of mass media: from traditional media to New Media. *Questions of the Theory and Practice of Journalism*, 6(2), 228-244. (In Russian). [https://doi.org/10.17150/2308-6203.2017.6\(2\).228-244](https://doi.org/10.17150/2308-6203.2017.6(2).228-244)
- Tyumerina, M. (n.d.). 10 of the most scandalous tweets by Donald Trump. *Marieclaire.ru: website*. Available at: <https://www.marieclaire.ru/stil-zizny/n-samyih-skandalnyih-tvitov-donald-trampa/?ysclid=meqzhr2utc452257394> (accessed: 23.08.2025). (In Russian).
- Volkov, V. V. (2021). The term and concept of "media": aspects of hermeneutical research. *Izvestiya of Saratov University. New Series. Series "Philology*.

*Journalism*", 21(1), 20–24. <https://doi.org/10.18500/1817-7115-2021-21-1-20-24>  
(In Russian).

Why social media affects the brain and how to recognize addiction (2022, February 15). *RBC.ru: website*. Available at: <https://style.rbc.ru/health/620598f89a79471fc69d5fb1> (accessed: 12.04.2025). (In Russian).

Zenov, N. (2020, August 27). What images "say": visual content analysis based on machine learning technologies. *Cossa.ru: website*. Available at: <https://www.cossa.ru/trends/273082/> (accessed: 15.04.2025). (In Russian).

### **Author's information**

Gribova Anastasia Vladimirovna – postgraduate student of the Department of Humanities. Moscow Polytechnic University (38, Bolshaya Semyonovskaya St., Moscow, 107023, Russia), ORCID: 0009-0008-1804-8842, [gribovaa423@gmail.com](mailto:gribovaa423@gmail.com)

Saenko Natalya Ryafikovna – Doctor of Philosophy, Professor of the Department of Humanities. Moscow Polytechnic University (38, Bolshaya Semenovskaya St., Moscow, 107023, Russia), ORCID: 0000-0002-9422-064X, [rilke@list.ru](mailto:rilke@list.ru)

### **For citation:**

Gribova, A. V., & Saenko, N. R. (2025). Click culture: dynamics of media consumption and production in the digital age. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 3(12), 195–231. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-195-231](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-195-231).

УДК 130.2:316.722.5:004.738.5

5.7.7. Социальная и политическая философия

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-232-282](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-232-282)

## ТАК КТО ЖЕ НА САМОМ ДЕЛЕ ПРАВИТ РЕАЛЬНОСТЬЮ? СИМВОЛИЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ РЕАЛИЗАЦИИ ВЛАСТИ В ИНФОРМАЦИОННОМ ОБЩЕСТВЕ



**Мария Сорокопуд,**  
Белгородский  
юридический институт  
МВД России  
им. И. Д. Путилина,  
(Белгород, Россия)

**Mariya Sorokopud,**  
Putilin Belgorod Law  
Institute of Ministry  
of the Interior of Russia,  
(Belgorod, Russia)

ORCID: 0009-0003-8112-1962  
e-mail: azarimariya@yandex.ru

### **Для цитирования статьи:**

Сорокопуд, М. С. (2025). Так кто же на самом деле правит реальностью? Символические механизмы реализации власти в информационном обществе. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT)*, 3(12), 232-282. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-232-282](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-232-282)

**Аннотация.** В статье рассматривается роль знаково-символического аппарата культуры в современном цифровом обществе, в рамках которого коммуникация и медиа перестают быть лишь каналами передачи информации, превращаясь в инструменты воздействия и управления вниманием. В эпоху глобальной виртуализации символы и образы приобретают самостоятельный онтологический статус, поскольку они не только отражают реальность,

но и активно создают ее новые, симулятивные формы. Именно здесь проявляется властный потенциал культуры: с помощью знаков и кодов массовое сознание направляется и структурируется, формируя модели поведения, ценностные ориентиры и социальные идентичности. Опираясь на идеи Ж.-Ф. Лиотара о кризисе метанарративов, Ж. Бодрийяра о симулякрах и К.-Г. Юнга о роли архетипов в коллективном бессознательном, автор показывает, каким образом медиа, реклама, киноиндустрия и цифровые платформы создают «индустрию впечатлений», пространство, в котором переживания и эмоции становятся основным ресурсом власти. Символические конструкции задают содержание массовой культуры и ритм социальной жизни, подменяя непосредственный опыт виртуальными образами. В итоге подчеркивается, что понимание механизмов символического влияния становится ключом к осмыслению современной культуры, в которой борьба идей смещается в сферу визуальных кодов и знаков, а критическое восприятие превращается в непереносимое условие культурной и личностной свободы.

**Ключевые слова:** цифровое общество, символ, знак, культура, репрезентация, идентичность, медиа, власть, политика, СМИ, коммуникация.

### **Символическая власть: от культурных кодов к цифровым мирам**

Будучи сложной системой символов и знаков, человеческая культура традиционно выполняет роль пространства и средства коммуникации, а также становится решающим инструментом формирования и легитимации власти. Указанный аспект особенно важен для понимания того, каким образом культурные формы структурируют восприятие реальности и социальные отношения. Не случайно все политические режимы (от античной эпохи до современных цифровых форм) неизменно использовали символику для укрепления своей легитимности: от венков и статуй императоров в Древнем Риме (ваятели должны были изображать правителей государства, чтобы каждый житель Рима знал своего императора «в лицо», как это показано на картинке) (ил. 1) до идеологически заряженных плакатов времен СССР и Третьего рейха (ил. 2).



Ил. 1. Бюст императора  
Люция Вера как  
политический символ  
Римской империи.  
Изображение размещено  
в свободном доступе  
на платформе:  
<https://clck.ru/3NrKxF>



Ил. 2. Идеологические  
кампании в СССР  
в послевоенные годы.  
Изображение размещено  
в свободном доступе  
на платформе:  
[https://imerica.ru/ideologicheskie  
-kompanii-v-poslevoennye-gody](https://imerica.ru/ideologicheskie-kompanii-v-poslevoennye-gody)

## Символы как инструмент конструирования реальности

При анализе культурных процессов, а также сценариев их влияния на человека и общество сквозь призму знаково-символического моделирования, особенно актуальной оказывается методология, предложенная немецким философом Э.Кассирером. Его концепция символических форм позволяет рассматривать культуру как систему, организующую человеческое восприятие и деятельность посредством знаков и символов, являющихся продуктами культуры и самой основой ее существования. Примечательно, что именно в символах скрыта двойственная сила: они способны консолидировать общества (как, например, национальные флаги после спортивных побед) и в то же время провоцировать конфликты (как это в свое время произошло в США вокруг споров о символике Конфедерации).

Творчески развивая идеи неокантианства, Э.Кассирер обоснованно утверждал, что

*«человек является существом символическим, для которого именно культура становится важнейшим способом осмысления и конструирования мира» [Кассирер, 2002: 102].*

В этом контексте символы, мифы, язык, искусство и религия отражают и активно создают культурную и социальную реальность. Достаточно вспомнить, как мифы о божественном происхождении власти [Ассман, 1999] в древнеегипетской культуре легитимизировали социальную иерархию или как язык лозунгов Великой французской революции («Свобода, равенство, братство») стал настоящим символом новой политической эпохи.

Так изображения указанного выше девиза на улицах города и связанных с ним символов служат напоминанием о фундаментальных изменениях в обществе и политической системе Франции, которые произошли в результате революции. Именно посредством символов человек может понимать и репрезентовать свои чувства, переживания и действия, что делает культуру не просто фоном, но движущей силой развития личности и общества. Как указывал Э. Кассирер,

*«символы являются не только средствами выражения, но и средствами мышления» [Кассирер, 2002: 56],*

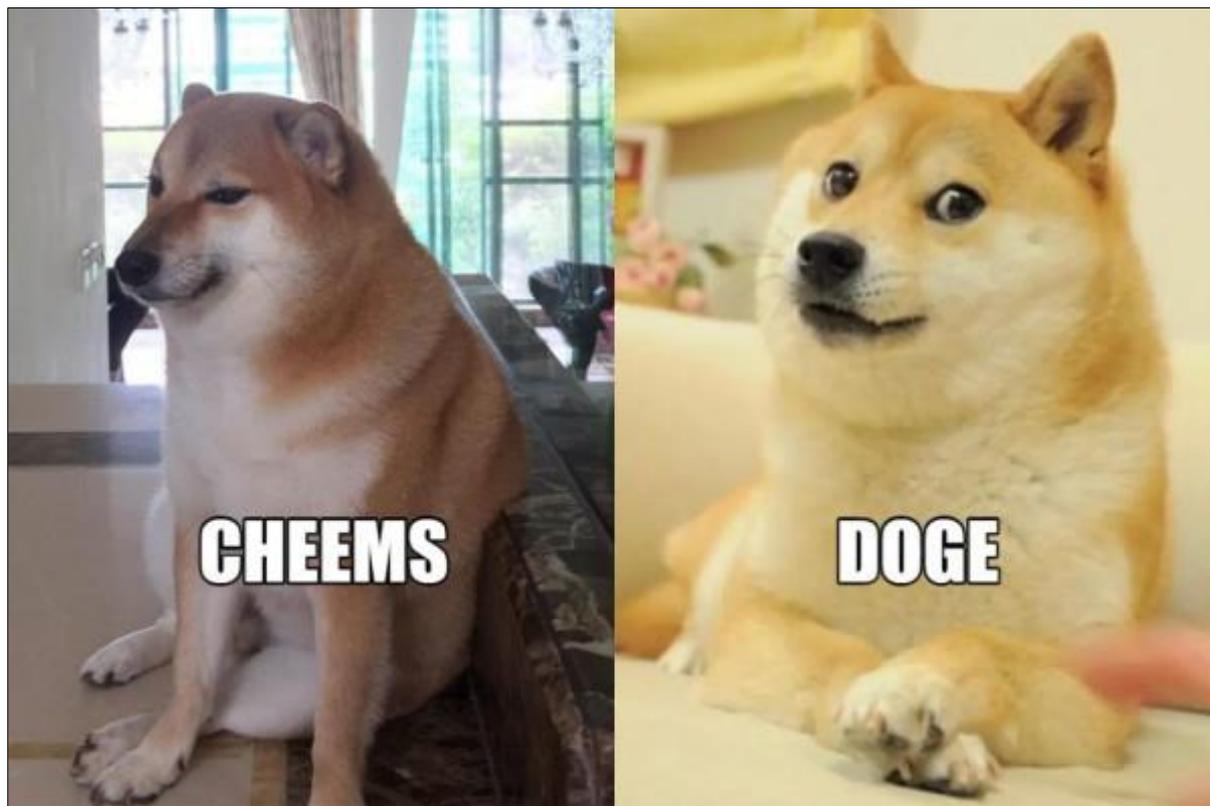
что подчеркивает их важнейшую роль в формировании как когнитивных структур, так и социокультурных норм.



Ил. 3. Революционный девиз Франции «Свобода, равенство, братство», нанесенный на стену дома. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3NrLuN>

В цифровую эпоху описанные идеи обретают принципиально новое значение. Если в классическом обществе культура функционировала с помощью традиционных символов, то в условиях глобализированного и цифрового мира значимость трансформированных символов и знаков несоизмеримо возрастает. Виртуальные пространства, медиаплатформы и цифровая культура становятся той ареной, на которой происходит динамичное взаимодействие культурных кодов [Хилханов & Хилханова, 2021]. Характерным примером является то, как символы, традиционно воспринимаемые в рамках религиозных или мифологических систем, начинают «воскрешаться» в медиасреде. Концепция «всемирного заговора» в стиле QAnon фактически возрождает архаические мифы, а в цифровом формате объединяет миллионы последователей и сторонников «теории заговора» в разных странах.

Еще одним ярким примером этого процесса служит феномен интернет-мемов. Они представляют собой цифровые образы, получающие широкое распространение, вступая в диалог с общественными ценностями, стереотипами и культурными практиками. Так достаточно безобидные мемы (вроде «Doge» или «Cheems») стали глобальными символами иронии и дружелюбного смеха. В то время как политические мемы (например, с образом «Pepe the Frog») были переосмыслены и использованы радикальными сообществами как знаки протестной, а порой и экстремистской идентичности (ил. 4).



Ил. 4. «Качок Доге и Чимс» – интернет-мем, в котором большой накачанный сиба-ину Доге олицетворяет прошлое, а пес той же породы по кличке Чимс – настоящее.

Оба персонажа существуют как отдельные мемы, а вместе работают как мем-сравнение.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3NsB7q>

Подобные цифровые символы оказывают огромное влияние на общественное мнение, поскольку они способны мобилизовать электораты, дискредитировать противников или, наоборот, консолидировать общество вокруг гуманистических ценностей. Ярким примером служит глобальный хештег #MeToo («Я тоже»), который изначально в октябре 2017 года возник как реакция на случаи сексуальных домогательств в Голливуде, но вскоре вышел далеко за пределы индустрии развлечений. Вирусное распространение этого символа в цифровых медиа превратило его в своеобразный культурный «маркер справедливости» и средство коллективной идентификации. Важно подчеркнуть,

что #MeToo функционировал именно как знаково-символический код, позволяющий миллионам женщин и мужчин во всем мире почувствовать причастность к единому сообществу.

В целом ряде социальных сетей этот хештег стал формой публичного признания личного опыта, что разрушало традиционные институциональные механизмы замалчивания и табуирования проблемы. В политическом пространстве #MeToo значительно усилил давление на институты власти и корпоративные структуры. В итоге десятки влиятельных фигур были вынуждены уйти в отставку, а в ряде стран были инициированы законодательные реформы, касающиеся защиты прав жертв насилия. Именно так цифровой символ превратился в мощный инструмент социального давления и политической трансформации, фактически показав, что культура знаков в цифровом обществе способна формировать дискурс и реальные социальные практики.

Интернет-мем, изображающий реакцию на факт помилования сорок шестым президентом США Джо Байденом своего сына Хантера Байдена, также является показательным примером того, как цифровые символы и визуальные коды превращаются в мощные инструменты политического воздействия. Подобные мемы фиксируют общественное отношение к событию и формируют его интерпретацию, упрощая сложные политико-правовые процессы до легко и массово узнаваемого образа или шутки. За ироничной картинкой скрывается борьба различных дискурсов. Сторонники видят в помиловании акт гуманизма, противники подтверждение коррупционной модели власти. Мем становится элементом

массовой культуры и механизмом символической власти, влияющим на общественное мнение, мобилизацию электората и восприятие легитимности политических решений (ил. 5).



Ил. 5. Интернет-мем, представляющий реакцию на факт помилования президентом США Джо Байденом своего сына Хантера Байдена.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://goo.su/MP9cG>

В этом контексте современные символы становятся не просто средствами коммуникации, но и важнейшими инструментами власти, оказывая существенное влияние как на поведение миллионов людей, так и на восприятие ими окружающей реальности. От иконографии политических лидеров в соцсетях (например, стильные фото В. Зеленского, ставшие частью международного имиджа Украины) до скандалов вокруг «фальшивых новостей» в избирательных кампаниях США символические формы не только отражают реальность, но и формируют ее. Возьмем в качестве примера иконографию президента Украины Владимира Зеленского в соцсетях. Кадры с ним (будь то селфи на фоне Киева или обложка

для женского модного журнала Vogue) намеренно стирают границу между политиком и героем [Маленко & Некита, 2023]. Как верно заметили журналисты The Guardian, он «превратил себя в символ украинского народа» за счет мгновенно узнаваемого визуального стиля [Donegan, 2022].

Контраст этому – многочисленные фейковые новости, пронизывающие выборные кампании США. Как показало исследование Time, одна из жертв атаки на Капитолий (Rozanne Boyland) оказалась настолько втянута в массовое насилие через цепочку ложной информации, что, поддерживая нарратив о «украденных выборах», она чуть не распрощалась с жизнью.

*«Информационная война – это не география, а территория человеческого разума», – отмечает обозреватель Renée DiResta из Time [DiResta, 2022].*

В итоге, символы и образы становятся способами общения и точками мобилизации, заставляют аудиторию действовать (осознанно или нет) и тем самым конструируют новую политическую реальность.

В рамках исследования влияния власти культуры через знаково-символические формы, автор настоящей статьи вполне осознает важность критического подхода к анализу таких культурных феноменов, как языковое сознание, мифологическое мышление, религиозная вера и художественно-эстетическое восприятие. Э. Кассирер целиком закономерно утверждал, что человек

*«никогда не воспринимает реальность такой, какая она есть “сама по себе”, независимо от акта познания, но всегда видит ее через призму символических форм, которые организуют материал опыта, выстраивая специфический и целостный образ мира» [Кассирер, 2002: 135].*

Достаточно вспомнить из истории, как язык политической пропаганды в нацистской Германии (активное использование терминов «чистота крови» и «враг народа») формировал поведение миллионов. Или как язык постколониальной литературы в Индии (например, творчество Р. Тагора и С. Рушди) становился инструментом сопротивления культурной гегемонии. Немецкая нацистская пропаганда времен Второй мировой войны активно эксплуатировала термин «чистота крови» как символ исключительности арийской расы. Согласно Нюрнбергским законам 1935 года, смешанные браки карались, а детей от таких союзов лишали гражданских прав, лишняя раз доказывая тот факт, что символ «чистой крови» превратился в модальность социальной идентичности. Пропагандистские образовательные материалы активно распространялись в школах, включая таблицы, показывающие, кто может вступать в брак, с акцентом на «генетическую опасность межрасовых союзов». Образ «Untermensch» («недочеловек») (категория, охватывающая евреев, славян и другие «неарийские» группы) фактически легитимизировал их дискриминацию и уничтожение [Антонов, 2019].

Укажем, что культурные формы невозможно редуцировать только к материальным или рациональным аспектам, поскольку их сила как раз и заключена в способности знаково-символических систем активно влиять на сознание и поведение, создавая устойчивые и часто неосознаваемые структуры власти. В противовес этому, такие прогрессивные мыслители, как индийский писатель и общественный деятель Р. Тагор,

использовали язык как культурный ресурс и средство эмансипации:

*«Слабость таит в себе грех <...> если мы терпим это без сопротивления <...> мы поймем, что это стало возможным только благодаря нашей слабости <...> мы должны отказаться от своей слабости» [Тягор, 2005: 278].*

Его слова стали неотъемлемой частью философии культурного сопротивления и активного противодействия колониальной пассивности. Британский писатель индийского происхождения С. Рушди намеренным европейским написанием своих главных произведений («Дети полуночи» и «Сатанинские стихи») ломал культурные границы, создавая стратегию литературного противостояния колониальному наследию и религиозному догматизму. Он стал настоящим символом свободы слова и культурной автономии, чем вызвал в свой адрес как широкую общественную поддержку, так и жестокие нападки.

Особое внимание в контексте критического мышления привлекает концепция «духа», которая в истории философии часто менялась: от Декарта, в рамках которой он был непосредственно связан с рассудком и «чистым знанием», до появления более широкого термина «сознание», ставшего уже центральным понятием в философии идеализма. Тем не менее, Э. Кассирер замечал, что

*«попытки свести сознание к логике в философии Гегеля не позволяют полноценно описать сложность культурной структуры, включающей не только рациональные, но и символические компоненты» [Кассирер, 2002: 98].*

Именно здесь принцип языкового мышления становится центральным, поскольку язык выступает не просто средством передачи знаний, но представляет собой пространство символического творчества. Достаточно указать на феномен политкорректности в современной культуре, когда выбор слов формирует рамки допустимого поведения.

В Советском Союзе тридцатых-пятидесятых годов язык использовался как инструмент власти. Такие повсеместно употребляемые в ту эпоху термины, как «враг народа» и «товарищ», несли в себе не только буквальное значение, но и служили причиной формирования и трансляции определенной картины мира. Словосочетание «враг народа» стало символом для обозначения тех, кто был принудительно исключен из общественного и политического поля, а обращение «товарищ» всячески подчеркивало коллективизм и идеологическую солидарность. Современные исследования подтверждают, что новояз был не просто языковым явлением, но и инструментом идеологического контроля. Как отмечает лингвист Ю. К. Щеглов, советский «новояз» той поры содержит формулы, представляющие

*«как активные, живущие интенсивной паразитической жизнью»*  
[Щеглов, 2009: 27].

Современная культура активно использует политкорректность как средство формирования общественных норм. Изменение языка, направленное на избегание оскорблений и стереотипов, становится важным инструментом в регулировании общественного поведения. Как отмечает российский исследователь Н. Комлев,

*«политкорректность является следствием изменения норм и имеет дело не столько с содержанием, сколько с символическими образами и корректировкой языкового кода» [Комлев, 2009: 279].*

Вопрос о мифе и его современном статусе в культурологических исследованиях также тесно связан с проблемой властного воздействия знаково-символических форм. Рассматриваемый в контексте философии Э. Кассирера миф является не просто архаическим феноменом, но важной составляющей культурной реальности. Ученый подчеркивал, что мифологическое сознание, как и искусство и религия, представляет собой одну из форм символического бытия, которое невозможно интерпретировать только в психологическом и обыденно-практическом измерениях:

*«Миф скрывает за образами и символами определенное “значение”, и задача философии – выявить его» [Кассирер, 2002: 146].*

Такой подход позволяет рассматривать миф не как пережиток прошлого, а как актуальную форму сознания, продолжающую активно влиять на мировоззрение и моральное представление общества. Миф никогда не уходит в прошлое, он лишь трансформируется, меняет форму, но всегда сохраняет свою способность формировать сознание, ценности и моральные ориентиры общества. Возьмем, к примеру, культ национального «особого пути» в современной России. Этот нарратив подсказывает, что россияне отличаются от других народов уникальностью своего исторического пути, что предопределяет и неповторимость национальных культурных стандартов. По словам многих отечественных исследователей, миф

об «особом пути» становится мощным инструментом идеологической легитимации власти и символической консолидации общества [Иванов, 2020].

С другой стороны, «американская мечта» также представляет собой национальный миф о бесконечных возможностях и успехе, который может быть достигнут каждым. Он вдохновляет, мобилизует и одновременно создает иллюзию, порождая социальное напряжение там, где реальность оказывается намного более ограниченной. В глобальном контексте миф о североамериканской «Кремниевой долине» демонстрирует почти магический образ технологической трансформации: стартапы, венчурные инвестиции, прорывные идеи, все это создает иллюзию места, где «невозможное становится возможным», хотя реальность зачастую оказывается куда прозаичнее [Литвинова и др., 2019].

Даже конспирологические мифы, такие как теория «рептилоидов» или движение QAnon, подтверждают необычайную живучесть мифологического мышления в цифровую эпоху. Они предлагают простые объяснения хаоса, структурируют неопределенность и формируют эмоционально насыщенные коллективные сценарии поведения.

По мнению Ф. В. Шеллинга,

*«миф является “психической” формой, раскрывающей внутреннюю структуру человеческой субъектности, и выступает активной силой в культурной эволюции» [Шеллинг, 1989: 42].*

Его власть проявляется в самых разных практиках: миф об «избранности народа» оправдывал колониальные захваты, миф о «вечной борьбе добра и зла» становится основой

голливудских блокбастеров, а мифология «нового тела» формирует современную индустрию фитнеса и бодибилдинга.

Так миф об «избранности народа» надежно служил оправданием для колониальных захватов, утверждая, что только лишь определенные народы обладают высшей миссией распространять свою культуру и ценности. Он активно использовался в XIX и начале XX века, когда европейские державы колонизировали Африку, Азию и Америку, представляя свои действия как «цивилизационную миссию». Как отмечал британский историк Э. Хобсбаум,

*«национальные мифы часто включают в себя элементы мифологизированной истории, служащие оправданием для политических действий» [Хобсбаум, 1998: 308].*

Миф о «вечной борьбе добра и зла» является основой многих голливудских фильмов, в которых герои сражаются с воплощением зла ради спасения мира. Этот миф не только развлекает, но и подспудно формирует представления о морали, справедливости и героизме. Пропуская эту мысль сквозь призму концепции К.-Г. Юнга, можно сказать, что современные мифы, такие как те, что представлены в массовой культуре, выполняют функцию создания коллективного бессознательного.

Мифология «нового тела» формирует современную индустрию фитнеса и бодибилдинга, когда идеал физической формы становится символом успеха и самодисциплины. Этот миф влияет на общественные нормы красоты и здоровья, создавая стандарты, к которым стремятся многие.

К примеру, плакат к фильму «Звездные войны» – это не просто рекламный образ. Он визуализирует миф о вечной борьбе добра и зла, который лежит в основе голливудских блокбастеров. На нем мы видим героев, готовых вступить в битву с воплощением зла ради спасения мира, а композиция изображения, световые мечи и контрастные цвета сразу же формируют у зрителя эмоциональное напряжение и моральные категории, наглядно демонстрируя, кто именно является защитником справедливости, а кто приверженцем сил Тьмы. Указанный миф не ограничивается развлекательной функцией, он активно формирует представления о морали, героизме и ответственности. Плакат и сам фильм создают символическое пространство, где зритель участвует в коллективной фантазии о борьбе добра и зла, усваивает социальные нормы и переживает эмоциональное вовлечение. В этом смысле визуальный и нарративный миф работают как инструменты культурной власти, формируя ценностные ориентиры и эмоциональные структуры восприятия. Таким образом, миф функционирует не только как способ интерпретации мира, но и как механизм конструирования социальных норм и отношений власти (ил. 6).

Язык как основа символического мышления играет ключевую роль в этом процессе. Он не только фиксирует опыт, но и формирует его. Власть языка – это власть конструирования реальности, и именно здесь символические формы раскрывают свою подлинную силу. Согласно концепции известного швейцарского лингвиста Ф. де Соссюра,

«язык представляет собой систему знаков, в которой акустический образ и смысл образуют единство, существующее исключительно в культурно-социальном контексте» [Соссюр, 1977: 123].



Ил. 6. Постер фильма «Звездные войны».

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3NrP89>

Однако, по мнению австрийско-британского философа Л. Витгенштейна,

*«значение знаков не является фиксированным и универсальным. Оно определяется их использованием в конкретных «языковых играх», что делает язык открытой системой, подтвержденной влиянию контекста и субъективного намерения говорящего» [Витгенштейн, 1993: 78].*

В рамках этой концепции знаково-символический аппарат культуры можно рассматривать как регулятивно-манипулятивный инструмент власти, задающий структуру социальных взаимодействий и легитимизирующий доминирующие в обществе нормы. Язык и миф взаимодействуют между собой, создавая символическое пространство, в котором его разнообразные формы (от религиозных до политических) обретают свою властную силу. При этом в рамках описываемых процессов формируется не только мировоззрение, но и система социальных координат, в рамках которой власть закрепляется через символы и ритуалы.

Так крест в христианстве одновременно является как символом спасения и веры, так и инструментом власти Церкви. С момента принятия христианства в Римской империи крест стал основным символом христианской веры. Византийский и позднее русский православный крест олицетворяют ответственность епископа за народ и его обязанность заботиться о людях, подражая Крестному подвигу Спасителя. Церковные служители носят крест как знак своей духовной власти и ответственности перед паствой. Визуально и символически крест утверждает иерархию и авторитет Церкви, закрепляя ее социальную роль в обществе.

Во время Великой французской революции красный флаг стал символом борьбы и революционного духа. Сначала он использовался как сигнал опасности и призыв к защите революционного порядка. Однако вскоре в городском самоуправлении Парижа стали доминировать радикалы (якобинцы). Благодаря их стараниям демонстрация красного флага обрела новый смысл, поскольку, вывешивая такие флаги, городское самоуправление собирало своих сторонников для проведения насильственных акций против всех тех, кто не разделял идеи и практики радикальных изменений. 17 июля 1791 года Маркиз де Лафайет, командующий Национальной гвардией, поднял красный флаг в Париже в знак объявления военного положения и призыва к бунтовщикам разойтись. Последовало столкновение, в котором было убито около пятидесяти протестовавших против короля. После этого якобинцы подняли красный флаг, чтобы почтить «кровь мучеников», превратив, таким образом, красный флаг в свой основной символ. Под красным флагом в августе 1792 года организованные городским самоуправлением отряды санкюлотов шли на штурм Тюильри. Красный флаг превратился в знамя радикалов [Карлейль, 1937].

В 1960-х годах в США поднятый кулак стал символом движения Black Power, выражая протест против расовой дискриминации и стремление к социальной и политической независимости афроамериканцев. Жест символизировал единство, силу и решимость в борьбе за права и свободы. Он был принят многими политическими движениями, включая радикальных левых, и стал узнаваемым символом сопротивления и борьбы за равенство.

Использование этого символа в ритуалах и протестах укрепляло чувство общности и идентичности среди участников, а также служило инструментом давления на существующие властные структуры.

В России традиция проведения торжественных линеек в День знаний включает в себя церемонии поднятия государственного флага и исполнения гимна страны. Указанные ритуалы способствуют формированию чувства патриотизма и гражданственности у подрастающего поколения, укрепляя уважение к государственным символам и нормам. Подобные ритуалы не только закрепляют символический статус государственных атрибутов, но и формируют у школьников представления о гражданской ответственности и принадлежности к нации.

Современные военные парады, такие как Парад Победы в России, являются сложными формами символического коллективного действия. Сочетая идеи праздника и государственного строительства, они реконструируют традиционалистские отношения власти и народа, а также служат инструментом политической идеологии. Военные парады демонстрируют мощь и сплоченность нации, укрепляют национальное самосознание и вносят свой вклад в легитимацию существующего политического режима.

Современные культурологические исследования наглядно доказывают, что знаковая среда является не просто способом отражения реальности, но и ее семиотической основой, первичной для субъекта. Философская проблема репрезентации здесь

проявляется особенно остро, поскольку знак перестает быть лишь указателем вещи, но становится полноценным и активным участником культурной коммуникации, создающим новые смыслы и формы существования. Например, хэштег #MeToo из простой текстовой метки превратился в глобальный символ борьбы с насилием и неравенством. А логотип «Nike» уже давно вышел за пределы бренда и репрезентирует целый миф о дисциплине, успехе и спортивном героизме (ил. 7).



Ил. 7. Слоган Nike «Just Do It» («Просто сделай это!») стал мотивационным инструментом, который призывает людей достигать своих целей, независимо от возникающих препятствий.

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

Проблема репрезентации связана и с тем, что фундаментальные культурные знаки (язык, миф, ритуал) одновременно и фиксируют, и трансформируют реальность. Они создают устойчивые формы, но остаются динамичными элементами, способными менять значение в зависимости от контекста. Государственная символика (от американского флага

до герба Российской Федерации) в одних условиях консолидирует нацию, а в других становится объектом острой критики (например, акции по сожжению флага в США как форма протеста) (ил. 8).



Ил. 8. Участники протестов у Белого Дома в Вашингтоне сжигают американский флаг после выступления президента США Дональда Трампа по случаю Дня независимости страны (2020 г.).

Протестующие выкрикивали лозунги против «рабства, геноцида и войны» и «Америка никогда не была великой».

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3Nur6W>

Профессиональные атрибуты, такие как судейская мантия или оружие полицейского, одновременно легитимируют власть и вызывают недоверие, особенно в условиях кризисов (вспомним протесты Black Lives Matter в 2020 году, когда полицейская форма стала символом репрессивной власти) (ил. 9).

Деконструкция традиционных ценностей и иерархий в условиях постмодернистских тенденций создала условия для переоценки знаков и их «властного» потенциала.



Ил. 9. Медийно инспирированные и поддерживаемые протесты движения Black Lives Matter (BLM) в Миннеаполисе (штат Миннесота, США) в конце мая 2020 года после смерти афроамериканца Джорджа Флойда.

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

Символы становятся все более многозначными, их смысл определяется динамикой культурного взаимодействия. Примером может служить образ Моны Лизы, который в классической культуре был воплощением идеала искусства, но в эпоху постмодернизма становится объектом бесконечных пародий, мемов и коммерческих интерпретаций. Анализ знаково-символических форм в таком ключе позволяет увидеть, что власть функционирует через культуру не только в прямых формах идеологического воздействия, а в скрытых механизмах игры со смыслами (ил. 10).



Ил. 10. Если бы Мона Лиза родилась на 500 лет позже, эти фотографии могли бы быть в её профиле в одной из популярных социальных сетей.

Интересно, что бы подумал об этих портретах Леонардо да Винчи...

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3Nus6n>

Классификации и иерархии смыслов периодически меняют и даже утрачивают свою стабильность, символы и знаки принимают различные значения в зависимости от социального контекста. Голливудские супергерои, в американской культуре выражающие миф о справедливости и победе добра, в других контекстах критикуются как символ «имперского» дискурса США. Такая подвижность порождает постоянную неопределенность, когда каждая репрезентация может быть истолкована по-разному, в зависимости от культурной практики и политического интереса (ил. 11).

В результате,

*«знаковая система в постмодернизме становится многослойной и пронизанной перманентной диалектикой, что выдвигает понятие смысла как важнейшего компонента культурной динамики» [Кристева, 1997: 203].*

Власть знака заключается не только в том, что он репрезентует реальность, но и в том, что он ее активно создает, причем множественно, фрагментарно и подчас скандально.



Ил. 11. Команда супергероев расправляется с врагами и дает понять, что насилие всегда есть только один ответ – насилие!

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

Для того чтобы понять этот процесс необходимо обратиться к философским и культурологическим теориям, акцентирующим внимание на различии смысловой нагрузки и мысленного содержания. По мнению французского философа-постструктуралиста Жана-Франсуа Лиотара,

*«в условиях постмодернизма возникает кризис метанарративов, а значит, и сам акт репрезентации становится подвержен разрушению традиционных связей между знаками и действительностью» [Лиотар, 1998: 126].*

Это проявляется не только в философии, но и в массовой культуре. Так, «большие истории» о прогрессе и национальном величии утрачивают свою убедительность. Примером может служить падение «социалистического метанарратива» после распада

СССР, когда прежние символы власти (красный флаг, мавзолей Ленина) стали восприниматься как пустые формы. В качестве другой иллюстрации подобных процессов обратимся к феномену кризиса «американской мечты», критикуемой в кинематографе (от «Великого Гэтсби» до «Американской красоты») как разновидности утопического миф, скрывающего социальное неравенство.

### **Медиа и реклама: фабрика архетипов и массовых мифов**

Вопрос о соотношении знаков и реальности, о том, как именно знаки представляют или искажают действительность, становится одной из ключевых проблем современной культуры. В рекламе, например, обещания «счастья» и «успеха» через потребление (Coca-Cola как «вкус жизни», Apple как «инновация») часто маскируют реальное производство и социальные отношения. В политике, это «визуальная война» между Северной и Южной Кореей, когда каждая сторона создает медиаобраз противника, очень далекий от реальности. В поп-культуре это культ «инфлюенсеров», чья жизнь в Instagram\* (*запрещенная в России соцсеть; принадлежит компании Meta, признанной экстремистской организацией решением Тверского районного суда города Москвы по гражданскому делу № 02-2473/2022 от 21 марта 2022 г.*) представляет собой тщательно отрежиссированный спектакль, почти не имеющий отношения к действительности.

Описываемый феномен особенно ярко проявляется в теории симулякров французского философа Ж. Бодрийяра, утверждавшего, что в постмодернистской культуре

*«исчезает различие между вымыслом и реальностью»: «симулякр не скрывает истину, он скрывает, что ее нет» [Бодрийяр, 2016: 148].*

Симулякры – это знаки, не имеющие исходного означаемого, например, персонажи Диснея (Микки Маус, Минни) не отсылают к реальному прототипу, но существуют как самодостаточные культурные коды. Так спортивные бренды (Nike, Adidas) не просто продают одежду, а транслируют мифологию успеха и силы, когда сама реальность «игры» подменяется рекламной эстетикой. В политике образ «героя нации» (будь то культ Че Гевары или селфи-имидж В. Зеленского) превращается в символ, существующий отдельно от реальных биографий и событий (ил. 12).



*Ил. 12. Известный аргентинский футболист Лионель Месси является не только амбассадором бренда Adidas, но и живым доказательством того, как инновации помогают достигать высоких результатов на спортивных аренах, создают эмоциональную связь с аудиторией, транслируя мифологию успеха и силы.*

*Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3NuuZ9>*

Феномен виртуализации, когда реальность и ее симуляция становятся неразличимыми, ярко проявляется в массовых шоу и церемониях. На Олимпийских играх в Париже (2024) открытие и закрытие превратились в масштабное «виртуальное представление»: проекции на зданиях, цифровые образы, соединение реальных и CGI-персонажей. Здесь сама «реальность города» превратилась в декорацию глобального медиа-шоу, в котором зрители по всему миру воспринимали Париж скорее, как «экранный образ», чем как реальное физическое пространство (ил. 13).



Ил. 13. Открытие Олимпиады-2024 в Париже.

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

В этой связи метафора «окон», которая впервые прозвучала в беседе итальянского писателя Фр.Альгаротти и лорда Ч.К.Балтимора, служит полезным инструментом для анализа современных массовых культурных практик:

*«медиа открывают множество “окон” в разные миры, позволяя человеку подглядывать за другими культурами» [Альгаротти, 2014: 45].*

Эффект «подглядывания» очевиден в TikTok, где пользователь за минуту может увидеть жизнь подростка из Бразилии, офис-менеджера из Японии и активиста из Африки, переживая чужие опыты как свои. По мнению американского социолога Д. Рисмена,

*«в условиях перманентной виртуализации культуры и социальной реальности индивидуальная идентичность становится «извне-ориентированной», зависимой от внешних знаков и образов, создаваемых массовыми медиа и цифровыми технологиями» [Рисмен, 1993: 125].*

Сегодня это повсеместно проявляется в «культуре селфи», где социальный статус определяется не реальными достижениями личности, а получаемыми лайками и комментариями в популярных социальных сетях. Скандалы вокруг «поддельной роскоши» (аренда частных самолетов для фото, поддельные бренды на инфлюенсерах) наглядно иллюстрируют, как виртуальные образы начинают определять идентичность сильнее, чем материальная реальность. В результате, современная идентичность становится сложным конструктом, в котором реальная самоидентификация индивида возможна лишь через процесс виртуализации: истинное «я» все чаще определяется его цифровыми представлениями (ил. 14).

В контексте современных социальных сдвигов симуляция становится ключевым объектом анализа, особенно в рамках постмодернистской теории, в которой она играет важную роль в формировании массового сознания.



Ил. 14. Студийные декорации, имитирующие салоны престижных частных лайнеров, используемые для фотографирования.

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

Французский философ Л. Альтюссер в работе «Идеология и идеологические государственные аппараты» показал, что идеология действует скрытно, формируя субъекта с помощью системы символов, дискурсов и практик. [Альтюссер, 1970]. По его мнению, идеология «интерпеллирует» человека, то есть буквально «окликает» его, превращая в носителя определенной социальной роли. В итоге, люди не осознают, что их восприятие мира уже заранее структурировано символической системой, которая маскирует реальные механизмы власти.

Например, школьное образование, которое официально позиционируется как «объективное знание», на деле структурирует поведение учеников, закрепляя привычки подчинения и уважения

к авторитету. В медиа протесты часто изображают как угрозу стабильности, а не как выражение гражданской активности. Во многих зарубежных соцсетях алгоритмы намеренно формируют новостную ленту так, что пользователи получают «симулированную реальность», где популярные видео и мемы структурируют их восприятие мира, продвигая определенные ценности и модели поведения [Pariser, 2011].

Яркий пример подобного воздействия – это хештег-кампания #BlackLivesMatter, которая одновременно мобилизовала миллионы людей и была интерпретирована разными медиа как «социальный хаос» или «призыв к реформам», демонстрируя, как символы и визуальные образы интерпеллируют сознание аудитории. Даже мемы о политических событиях, например, реакции на твиты мировых лидеров, становятся инструментами формирования общественного мнения, закрепляя символическую власть цифровых платформ. В итоге симуляция в цифровой культуре превращается в мощный регулятор поведения и восприятия, где реальность и ее виртуальные репрезентации постоянно пересекаются (ил. 15).

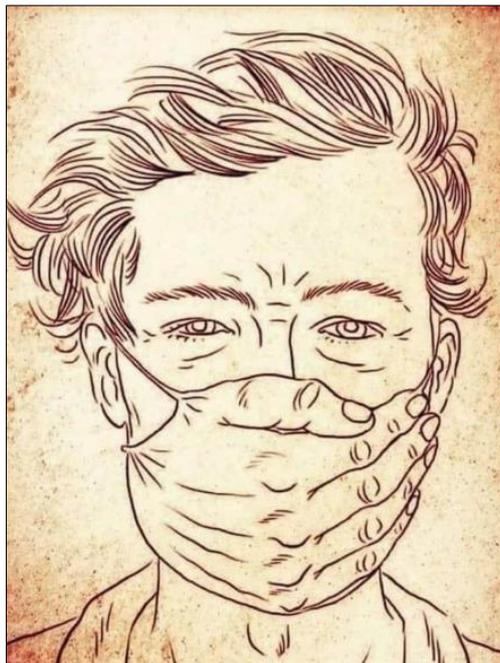
В условиях распространения цифрового общества символы становятся объектами множественных интерпретаций, поскольку один и тот же образ вызывает диаметрально противоположные реакции. Примером служит символ «маски», получивший массовое распространение во время пандемии COVID-19: для одних, она является знаком заботы и солидарности, а для других же, напротив, выступает символом принуждения и контроля.



Ил. 15. Мем, который служит наглядной метафорой для обсуждения критериев оценки эффективности политических и экономических решений, подчеркивая разрыв между ожидаемым и фактическим результатом. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3NuwHM>

Также это проявляется, например, в том, как медиа обсуждают глобальные кризисы. Экономический спад подается как «техническая неизбежность», тогда как реальные социальные противоречия маскируются под язык «стабильности» и «реформ». Распространена и ситуация, когда военные операции обозначаются эвфемизмом «специальные миссии», что полностью меняет восприятие происходящего (ил. 16).

Одним из ярких проявлений этого процесса является использование знаков и символов в массовой культуре, особенно



Ил. 16. «Маска как способ подчинения» отражает идею о том, что маска является не только и не столько медицинским средством, сколько социальным маркером, подавляющим волю и критическое восприятие, делая человека более управляемым и готовым принять «новую нормальность». Популярное изображение времен пандемии на Twitter.com (запрещенная в России). Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3NuwiH>

в медийном пространстве. Швейцарский ученый и психотерапевт Карл Густав Юнг убедительно показал, что архетипы (универсальные символы коллективного бессознательного) продолжают активно жить в рекламе и кино. Архетип «героя» эксплуатируется в рекламных кампаниях Nike («Just do it»), а архетип «матери» используется брендами питания (Nestle, Danone), транслируя заботу и безопасность [Юнг, 2021]. В то же время архетип «трикстера» (персонажа, нарушающего правила) стал центральным в рекламе Pepsi, когда бунт и дерзость превращаются в товар. Такая эксплуатация архетипов формирует желания потребителей и создает иллюзию «свободного выбора», когда на деле речь идет о манипуляции бессознательным (ил. 17).



Ил. 17. Образ архетипа «Матери» символизирует безусловную заботу, питание, безопасность и принятие. Реклама французской продовольственной компании «Danone» активизирует энергию этого архетипа: продукт представляется не просто едой, а инструментом эмоциональной поддержки, своеобразной «заботой от матери».

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

### Игровые миры и иллюзия контроля

Технологии массовых коммуникаций создают новые формы символического воздействия, формируя симулятивную реальность. Голливудские блокбастеры типа «Avatar» или «Inception» предлагают миры, в которых зритель начисто забывает границу между «реальным» и «виртуальным». Видеоигры идут еще дальше, «World of Warcraft» или «Fortnite» превращаются в пространство, в котором игроки живут альтернативной жизнью, формируют социальные связи и идентичность, зачастую более значимую,

чем «офлайн» существование. Нередки случаи, когда игровая зависимость приводила к трагедиям, от банкротства семей из-за микротранзакций до случаев гибели людей в Азии, проводивших дни напролет в интернет-кафе. Здесь мы видим, как игра перестает быть развлечением и заслоняет собой весь мир, подменяя действительность симуляцией (ил. 18).



Ил. 18. Яркий пример эмоционального вовлечения ребенка в компьютерную онлайн-игру.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3NuyLx>

### **Дискурс и герменевтическое поле постмодерна**

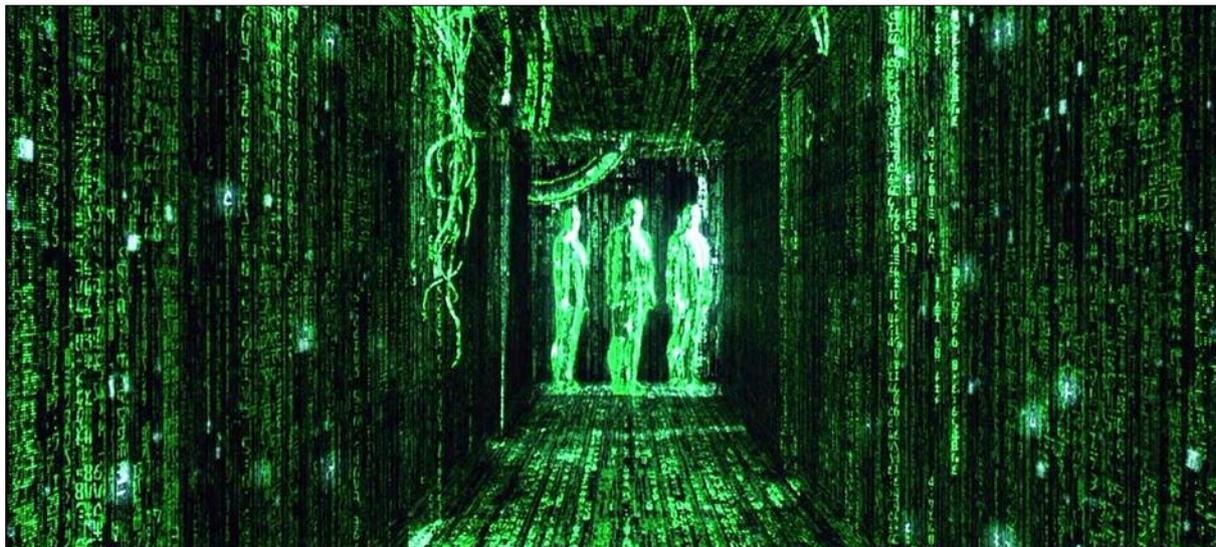
В этом контексте особое внимание следует уделить дискурсу как процессу воздействия на чувства, мысли и действия адресата. Язык – это центральный инструмент, с помощью которого власть фиксирует смыслы. Ханс-Георг Гадамер писал:

*«Понимание никогда не бывает последним словом, оно всегда вовлечено в процесс постоянного диалога» [Гадамер, 1988: 295].*

Этот «герменевтический круг» оборачивается тем, что смысл никогда не закрепляется окончательно, а всякий раз лишь возникает в пересечении спектра интерпретаций. Так, в публичных дискуссиях один и тот же лозунг («Make America Great Again») может восприниматься как символ национального возрождения или как маркер популизма и исключения. Таким образом, массовая культура, реклама, медиа и цифровые технологии превращаются в поле битвы за символы, в рамках которого бессознательные архетипы, идеологические конструкции и дискурсивные стратегии переплетаются, формируя новую симулятивную реальность.

### **Коды цифрового общества: от мемов до «Матрицы»**

Современное информационное общество, с его множеством языков и знаковых систем, требует от человека способности воспринимать и интерпретировать информацию на основе различных кодов. Именно подобные коды регулируют доступ к различным информационным полям и потокам, а также существенно влияют на восприятие реальности. В фильме «Матрица» код буквально задает границы реальности, герой воспринимает мир не напрямую, а через символическую систему, заменяющую ему действительность. В повседневности аналогичный принцип работает через интерфейсы смартфонов и социальных сетей. Лайки, эмодзи и хэштеги становятся универсальными кодами коммуникации, без которых человек «выпадает» из современного культурного пространства (ил. 19).



Ил. 19. В культовом фильме «Матрица» код буквально задаёт границы реальности. Персонажи должны ориентироваться в мире цифровых данных, так же как мы ежедневно пользуемся Интернетом. Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3NuzCz>

В этом контексте коммуникация становится не только способом обмена информацией, но уже и процессом культурной самоидентификации. Каждый человек стремится встроить символы в свою личную социальную идентичность. К примеру, подростки создают свое «Я» в социальных сетях, повсеместно используя аватары, мемы и визуальные тренды, которые задают «код» их принадлежности к определенной субкультуре (ил. 20).

Дискурсивные практики в цифровом обществе порождают специфическое смысловое пространство, в котором символы и знаки взаимодействуют с различными слоями коллективного бессознательного и индивидуального опыта. В результате этого взаимодействия осуществляется процесс смыслообразования, старые значения вступают в диалог с новыми.



Ил. 20. Пример феномена множественной идентичности в современном цифровом обществе.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3NrSBH>

Как писал в этой связи отечественный ученый М. М. Бахтин:

«Даже прошлые, то есть рождённые в диалоге прошедших веков, смыслы никогда не могут быть стабильными (раз и навсегда завершёнными, конченными) – они всегда будут меняться (обновляясь) в процессе последующего, будущего развития диалога» [Бахтин, 2007: 373].



Ил. 21. Кричащая статуя в Италии стала героиней многочисленных мемов и фотожаб. В статуе с открытым ртом пользователи сети Reddit увидели и воплощение картины норвежского художника Эдварда Мунка, и британского актёра Бередикта Камбербетча, а также множества других известных персонажей.

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

Использование образов античности (например, греческих статуй) в современной рекламе одежды или в мемах превращает классическое культурное наследие в инструмент ироничной игры, утрачивая изначальный сакральный смысл (ил. 21).

## Техногенная культура и трансформация ценностей

Развитие культуры и социальных связей напрямую зависит от доминирующей коммуникационной среды в ту или иную эпоху. Сегодня цифровые технологии радикально изменили способы обработки и понимания информации. Искусственный интеллект анализирует данные и конструирует новые культурные тексты (например, сгенерированные изображения или музыка), что меняет саму структуру искусства.



Ил. 22. Трансляция проповедей в иммерсивной среде метавселенных.  
Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3Nv2Kg>

В свою очередь,

*«техногенные культуры не ограничиваются только наукоемкими областями и оказывают экспансивное влияние на другие культуры, не связанные напрямую с высокими технологиями, что подтверждается широким проникновением технологий в искусство, образование и даже религию» [Степин & Кузнецова, 1994: 35].*

Указанные процессы затрагивают даже религию, онлайн-церкви и VR-молитвы создают новые формы духовного опыта, когда «цифровой обряд» заменяет традиционное участие в литургии (ил. 22).

### **Экран как новая социокультурная реальность**

В условиях глобальной цифровизации знаковое воздействие усиливается благодаря интернету и массмедиа. Культурные продукты (фильмы, телешоу, реклама) создают специфическое восприятие у человека, погруженного в знаково-символический мир. Снова вернемся к церемонии открытия Олимпиады в Париже (2024), которая была построена на игре символов от культурных аллюзий на французское наследие до цифровых проекций, которые превращали спорт в зрелищное медиашоу. Для миллионов зрителей экранный образ события стал более значимым, чем его реальное физическое присутствие.

*«Погружение в этот мир способствует перестройке перцептивного аппарата и различные социальные и культурные явления приобретают одинаковый статус, а реальность становится конструируемой посредством медийных образов и символов» [Коулдри & Хенн, 2017: 26],*

что, в свою очередь, порождает трансформацию социального времени и пространства, поскольку экранные образы задают новые социальные нормы и стереотипы поведения.

## Символы: самостоятельная ценность или же ресурс власти?

Одним из важнейших аспектов современной культуры является неуклонное возрастание социокультурной и политической роли знаково-символического поля. Массовая культура создает потребность в символах, наделяя их особой ценностью. Здесь особенно показателен анализ Р. Барта в книге «Мифологии», где он продемонстрировал, как повседневные объекты (реклама, спорт, кино) превращаются в мифы, скрывающие реальные социальные отношения [Барт, 2010]. Например, реклама автомобиля изображает его не уже не столько как техническое средство передвижения, но как «символ свободы» и «престижа», формируя идентичность потребителя (ил. 23).



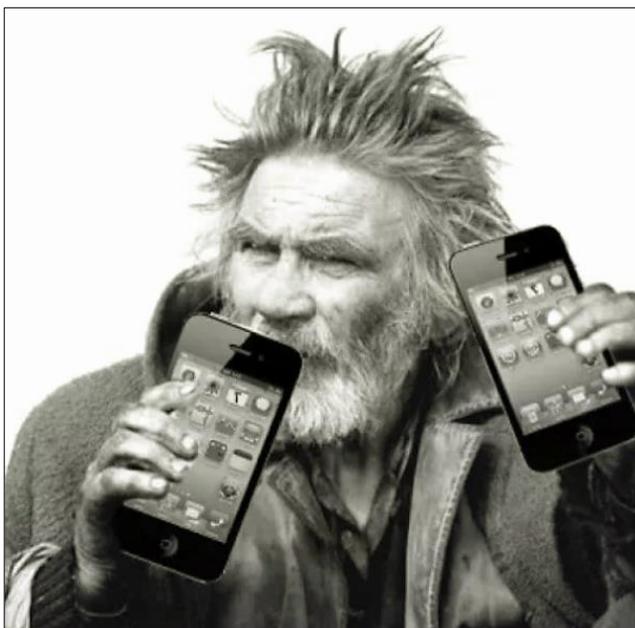
Ил. 23. Популярный британский киноактер Бенедикт Камбербэтч в 2015 году снялся в рекламе автомобиля MG Motors, олицетворяя собой свободу и престиж.

Изображение размещено в свободном доступе на платформе: <https://clck.ru/3Nv2Uq>

Символы активно начинают превращаться из простых «средств» в самодостаточные «цели», обретая самостоятельную силу. Кроссовки Nike или iPhone становятся значимыми не из-за функционала, а из-за символического капитала бренда. Ж. Бодрийяр писал:

*«В современном мире мы потребляем не столько сами вещи, сколько знаки, символы и значения, которые эти вещи несут» [Бодрийяр, 2006: 96].*

В результате, современные товары ценятся не столько за практическую полезность, сколько за их культурно-символическую значимость. В этом контексте постиндустриальное общество породило своеобразную зависимость потребителей от знаков и образов, которые начинают оказывать «наркотическое» влияние на массовое сознание. Сами объекты, будь то товары или культурные артефакты, начинают цениться не за их практическую полезность, а за их информационную и культурно-символическую значимость (ил. 24).



*Ил. 24. На фото представлен один из парадоксов цифровой современности, когда ценность предмета определяется не его полезностью, а сформированным социальным мифом...*

*Изображение размещено в свободном доступе на платформе:*

<https://clck.ru/3Nv4JW>

Процессы символизации активно охватывают не только материальные объекты, но и сферу духовной культуры. Традиционные духовные ценности (вера, мораль, искусство) начинают восприниматься сквозь призму их знаково-символического содержания. Современная культура ценит как качество, так и разнообразие символических кодов, что делает знаково-символическое восприятие центральным элементом культурной практики. Например, в искусстве и религии на первый план выходят не только идеи, но и их визуальные, символические интерпретации, которые формируют новые способы восприятия духовных ценностей. В свою очередь,

*«процесс культурной глобализации приводит к трансформации традиционных культурных кодов, что делает их универсальными и доступными для широких слоев населения» [Бергер & Хантингтон, 2004: 164].*

Цифровые инсталляции в соборах или VR-реконструкции библейских сцен превращают религиозный опыт в медиасобытие. Глобализация усиливает этот процесс, культурные коды становятся универсальными.



Ил. 25. Культура К-поп в новостях США и Великобритании.

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

Сегодня мы наблюдаем, как корейская поп-культура (K-pop) (ил. 25) задает новые стандарты стиля и поведения по всему миру, превращая локальные символы в глобальные.

### **Перспективы символизации власти, или вместо заключения**

Таким образом, проведенное нами исследование позволяет сформулировать ряд ключевых положений, значимых для понимания властных механизмов культуры в условиях информационного общества.

Во-первых, современная культура в значительной степени опирается на информационно-коммуникационные технологии, которые не усиливают ее воздействие, но и радикально меняют его характер. Телевидение, интернет, социальные сети и цифровые платформы превращаются в мощные инструменты конструирования и трансляции смыслов, задающие эмоциональные реакции и мотивационные ориентиры, формируя у человека определенные модели поведения. Механика «лайков» и алгоритмические ленты социальных сетей оказывают прямое влияние на повседневные решения людей, от потребительских привычек до политических предпочтений.

Во-вторых, выявляется парадоксальная природа культурной власти. С одной стороны, культура как пространство творчества и самовыражения человека может служить источником свободы и личностного развития. С другой, ее продукты, становясь массовыми (фильмы, музыка, литература, интернет-контент и т. д.), превращаются в мощные инструменты социального контроля.

Глобальные франшизы вроде «Marvel» или «Star Wars» развлекают и транслируют универсальные мифологемы, формируя у аудитории стандартизированные представления о героизме, справедливости или насилии. Тем самым культура выступает не просто зеркалом общества, но и механизмом нормативного диктата.

В-третьих, каждая культура формирует собственный знаково-символический язык, который становится основой для интерпретации реальности. В цифровую эпоху этот язык приобретает новые формы: эмодзи, мемы, хэштеги, визуальные тренды становятся универсальными средствами коммуникации, с помощью которых конструируются виртуальные сообщества со своей системой ценностей. Так движение #MeToo продемонстрировало, как один цифровой символ (хэштег) способен мобилизовать миллионы людей по всему миру, трансформируя социальные нормы и политический дискурс.

В-четвертых, усиливающееся знаково-символическое воздействие культуры настоятельно требует не только элементарной фиксации, но и критического осмысления. В условиях цифрового общества символическая власть способна объединять и манипулировать массовым сознанием, подменяя реальность ее медийными репрезентациями. Сетевая культура активно формирует «эстетику успеха» и «образ идеальной жизни», что порождает психологическое давление и кризисы идентичности у пользователей.

Исходя из этого, важно, чтобы культурная политика и система образования непременно учитывали двойственную природу современной символической культуры. Необходимо формировать

у людей способность к критическому восприятию медийных образов, развивать навыки медиаграмотности и символической интерпретации. Только в этом случае современная культура сможет сохранить свою функцию самовыражения и творчества, не рискуя превратиться исключительно в инструмент управления и манипуляции.

### Литература

- Альгаротти, Ф. (2014). *Путешествие в Россию*. Санкт-Петербург: Наука.
- Альтюссер, Л. (1976). *Идеология и идеологические аппараты государства (заметки для исследования)*. Париж: Les Éditions sociales.
- Антонов, Б. А. (2019). Правовая система Германии 1933–1945 гг.: мышление в категориях конкретного порядка. *Вестник Российского государственного гуманитарного университета. Серия: Экономика. Управление. Право*, 2, 128–146. <https://doi.org/10.28995/2073-6304-2019-2-128-146>
- Ассман, Я. (1999). *Египет: теология и благочестие ранней цивилизации*. Москва: Присцельс.
- Барт, Р. (2010). *Мифологии*. Москва: Академический проект.
- Бахтин, М. М. (2007). К методологии гуманитарных наук. *Эстетика и теория искусства XX века* (стр. 368–381). Москва: Прогресс-Традиция.
- Бергер, П., & Хантингтон, С. (ред.). (2004). *Многоликая глобализация: культурное разнообразие в современном мире*. Москва: Аспект Пресс.
- Бодрийяр, Ж. (2006). *Общество потребления: его мифы и структуры*. Москва: Республика, Культурная революция.
- Бодрийяр, Ж. (2016). *Симулякры и симуляции*. Москва: Постум.
- Витгенштейн, Л. (1993). *Человек и мыслитель*. Москва: Прогресс.
- Гадамер, Х.-Г. (1988). *Истина и метод: основы философской герменевтики*. Москва: Прогресс.
- Иванов, А. Г. (2017). *Социальная мифология и её роль в развитии общества: автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора философских наук: 09.00.11*. Воронеж: Воронежский государственный университет.
- Карлейль, Т. (1937). *Французская революция: история*. Москва: Мысль.
- Кассирер, Э. (2002). *Философия символических форм: в 3 т. Т. 1: Язык*. Москва, Санкт-Петербург: Университетская книга.

- Комлев, Н. Г. (2006). *Словарь иностранных слов: более 4500 слов и выражений*. Москва: ЭКСМО-Пресс.
- Кристева, Ю. (1997). От одной идентичности к другой. *От Я к Другому: сборник переводов по проблемам интерсубъективности, коммуникации, диалога* (стр. 254–275). Минск: Менск.
- Лиотар Ж.-Ф. (1998). *Состояние постмодерна*. Москва, Санкт-Петербург: Институт экспериментальной социологии, Алетейя.
- Литвинова, М. В., Кибалко, О. В., & Вереитинова, Т. Ю. (2019). Культурологические подходы к определению взаимодействия понятий «праздник» и «миф». *Наука. Искусство. Культура*, 2(22), 13–25.
- Маленко, С. А., & Некита, А. Г. (2023). "Забороведение" Валерия Савчука: размышления о пределах цивилизации и возможностях человека. *Вопросы философии*, 2, 60–67. <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-60-67>
- Рисмен, Д. (1993). Некоторые типы характера и общество. *Социологические исследования*, 3, 121–129.
- Соссюр, Ф. (1977). *Труды по языкознанию*. Москва: Прогресс.
- Степин, В. С., & Кузнецова, Л. Ф. (1994). *Научная картина мира в культуре техногенной цивилизации*. Москва: ИФ РАН.
- Тагор, Р. (2005). *Дочь Ганга*. Москва: АСТ-Пресс книга.
- Хилханов, Д. Л., & Хилханова, Э. В. (2021). Проблемы трансформации культурных кодов в цифровую эпоху. *Цифровая гуманитаристика: человек в «прозрачном» обществе* (стр. 111–120). Москва: Книгодел.
- Хобсбаум, Э. (1998). *Нации и национализм после 1780 года*. Санкт-Петербург: Алетейя.
- Шеллинг, Ф. (1989). Введение в философию мифологии. *Шеллинг, Ф. Сочинения: в 2 т. Т. 2* (стр. 159–374). Москва: Мысль.
- Щеглов, Ю. К. (2009). *Романы И. Ильфа и Е. Петрова: спутник читателя*. Санкт-Петербург: Издательство Ивана Лимбаха.
- Юнг, К. Г. (2021). *Человек и его символы*. Москва: Медников С.Б.
- DiResta, R. (2022). Maria Ressa and Renée DiResta on combating disinformation. *Reneediresta.com: website*. Available at: <https://www.reneediresta.com/about/> (accessed: 29.08.2025).
- Donegan, M. (2022, March 25). Zelenskiy wants to shame the west into action. Will it work? *The Guardian*. Available at: [https://www.realclearpolitics.com/2022/03/17/zelensky\\_wants\\_to\\_shame\\_us\\_into\\_action\\_will\\_it\\_work\\_565436.html](https://www.realclearpolitics.com/2022/03/17/zelensky_wants_to_shame_us_into_action_will_it_work_565436.html) (accessed: 29.08.2025).
- Pariser, E. (2011). *The filter bubble: what the Internet is hiding from you*. New York: Penguin Press. Available at: <https://archive.org/details/filterbubblewhat0000pari> (accessed: 29.08.2025).

### Информация об авторе

Сорокопуд Мария Сергеевна – кандидат философских наук, старший научный сотрудник отделения организации научно-исследовательской работы научно-исследовательского отдела. Белгородский юридический институт МВД России им. И. Д. Путилина (308024, Белгород, ул. Горького, 71), ORCID 0009-0003-8112-1962, [azarimariya@yandex.ru](mailto:azarimariya@yandex.ru)

## SO WHO REALLY RULES REALITY? SYMBOLIC MECHANISMS OF IMPLEMENTATION OF POWER IN THE INFORMATION SOCIETY

Mariya Sorokopud

**Abstract.** The article examines the role of the sign-symbolic apparatus of culture in a modern digital society, within which communication and media cease to be just channels for transmitting information, turning into tools for influencing and managing attention. In the era of global virtualization, symbols and images acquire an independent ontological status, since they not only reflect reality, but also actively create its new, simulative forms. This is where the power potential of culture manifests itself: with the help of signs and codes, mass consciousness is directed and structured, forming behavior patterns, value guidelines and social identities. The author shows how the media, advertising, the film industry and digital platforms create an "industry of impressions", a space in which experiences and emotions become the main resource of power drawing on the ideas of J.-F. Lyotard on the crisis of metanarratives, J. Baudrillard on simulacra and C.-G. Jung on the role of archetypes in the collective unconscious. Symbolic constructions set the content of mass culture and the rhythm of social life, replacing direct experience with virtual images. As a result, it is emphasized that understanding the mechanisms of symbolic influence becomes the key to understanding modern culture, in which the struggle of ideas shifts to the sphere of visual codes and signs, and critical perception turns into an indispensable condition of cultural and personal freedom.

**Keywords:** digital society, symbol, sign, culture, representation, identity, media, power, politics, mass media, communication.

### References

- Algarotti, F. (2014). *Journey to Russia*. St. Petersburg: Nauka. (In Russian).
- Althusser, L. (1976). *Ideology and ideological apparatuses of state*. Paris: Les Éditions sociales Publ. (In Russian).
- Antonov, B. A. (2019). The legal system of Germany in 1933–1945: mentality in the categories of a concrete order. *RGGU Bulletin. Series "Economics. Management. Law"*, 2, 128–146. (In Russian).

- Assmann, J. (1999). *Egypt. Theology and piety of an early civilization*. Moscow: Priscels Publ. (In Russian).
- Bakhtin, M. M. (2007) On the methodology of the humanities. *Aesthetics and theory of art of the 20th century: a reader* (pp. 368–381). Moscow: Progress-Tradition Publ. (In Russian).
- Bart, R. (2010). *Mythologies*. Moscow: Academic Project Publ. (In Russian).
- Baudrillard, J. (2006). *The consumer society*. Moscow: Republic, Cultural Revolution Publ. (In Russian).
- Baudrillard, J. (2016). *Simulacra and simulations*. Moscow: Postum Publ. (In Russian).
- Berger, P., & Huntington, S. (2004). *Multifaceted globalization: cultural diversity in the modern world*. Moscow: Aspect Press. (In Russian).
- Carlyle, T. (1937). *The French Revolution*. Moscow: Mysl Publ. (In Russian).
- Cassirer, E. (2002). *The philosophy of symbolic forms. Vol. 1: Language*. Moscow: University Book Publ. (In Russian).
- DiResta, R. (2022). Maria Ressa and Renée DiResta on combating disinformation. *Reneditresta.com: website*. Available at: <https://www.reneditresta.com/about/> (accessed: 29.08.2025).
- Donegan, M. (2022, March 25). Zelenskiy wants to shame the west into action. Will it work? *The Guardian*. Available at: [https://www.realclearpolitics.com/2022/03/17/zelensky\\_wants\\_to\\_shame\\_us\\_into\\_action\\_will\\_it\\_work\\_565436.html](https://www.realclearpolitics.com/2022/03/17/zelensky_wants_to_shame_us_into_action_will_it_work_565436.html) (accessed: 29.08.2025).
- Gadamer, H.-G. (1988). *Truth and method. fundamentals of philosophical hermeneutics*. Moscow: Progress Publ. (In Russian).
- Hobsbawm, E. (1998). *Nations and nationalism since 1780*. St. Petersburg: Aletheia Publ. (In Russian).
- Ivanov, A. G. (2017). Social mythology and its role in the development of society [Abstract of Doctoral Dissertation]. Voronezh. (In Russian).
- Jung, C. G. (2021). *Man and his symbols*. Moscow: Mednikov S.B. Publ. (In Russian).
- Khilkhanov, D. L., & Khilkhanova, E. V. (2021). *Problems of the Transformation of Cultural Codes in the Digital Age*. Moscow: Institute of Linguistics of the Russian Academy of Sciences Publ. (In Russian).
- Komlev, N. G. (2006). *Dictionary of foreign words: more than 4,500 words and expressions*. Moscow: Eksmo Publ. (In Russian).
- Kristeva, Yu. (1997). From one identity to another. from the self to the other. Minsk: Minsk Publ. (In Russian).
- Litvinova, M. V., Kibalko, O. V., & Veretina, T. Yu. (2019). Cultural approaches to defining the interaction of the concepts of "holiday" and "myth". *Science. Art. Culture*, 2(22), 13-25. (In Russian).
- Lyotard, J.-F. (1979). *The state of postmodernity: understanding with scientists*. Paris: Minuit Publ. (In Russian).
- Malenko, S. A., & Nekita, A. G. (2023). Valery Savchuk's "Zaborovedenie": reflections on the limits of civilization and human capabilities. *Voprosy Filosofii*, 2, 60-67. (In Russian). <https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-60-67>
- Pariser, E. (2011). *The filter bubble: what the Internet is hiding from you*. New York: Penguin Press.

- Riesman, D. (1993). Some types of character and society. *Sociological Research*, 3, 121-129. (In Russian).
- Saussure, F. (1977). *Works on linguistics*. Moscow: Progress Publ. (In Russian).
- Schelling, F. (1989). *Introduction to the philosophy of mythology*. Moscow: Mysl Publ. (In Russian).
- Shcheglov, Yu. K. (2009). *Novels by I. Ilf and E. Petrov. A reader's companion*. St. Petersburg: Ivan Limbakh Publ. (In Russian).
- Stepin, V. S., & Kuznetsova, L. F. (1994). *The scientific picture of the world in the culture of the technogenic civilization*. Moscow: Progress Publ. (In Russian).
- Tagore, R. (2005). *The daughter of the Ganges*. Moscow: AST-Press. (In Russian).
- Wittgenstein, L. (1993). *Man and the thinker*. Moscow: Progress Publ. (In Russian).

### Author information

Sorokopud Maria Sergeevna – Candidate of Philosophy, senior researcher at the research department of the research organization department. Putilin Belgorod Law Institute of Ministry of the Interior of Russia (71 Gorky St., Belgorod, 308024, Russia), ORCID 0009-0003-8112-1962, [azarimariya@yandex.ru](mailto:azarimariya@yandex.ru)

### For citation:

Sorokopud, M. S. (2025). So who really rules reality? Symbolic mechanisms of power implementation in the information society. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 3(12), 232-282. (In Russian). [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3\(12\)-232-282](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-3(12)-232-282)

**experience**  
INDUSTRIES

SOCIO-CULTURAL RESEARCH TECHNOLOGIES

СЕТЕВОЕ ИЗДАНИЕ

**индустрии**  
ВПЕЧАТЛЕНИЙ

ТЕХНОЛОГИИ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ

2025, №3 (12)