

ISSUE 1| 2022

GALACTICA MEDIA

JOURNAL OF MEDIA STUDIES

E-ISSN: 2658-7734

18+

Galactica Media

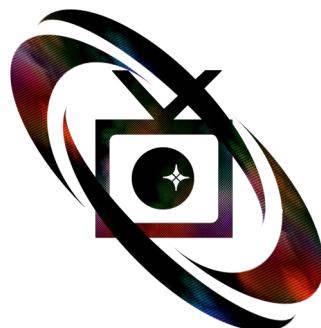
Journal of Media Studies

Academic E-Journal

www.galacticamedia.com

Vol. 4, No 1

<https://doi.org/10.46539/gmd.v4i1>



2022

E-ISSN: 2658-7734

18+

Галактика медиа

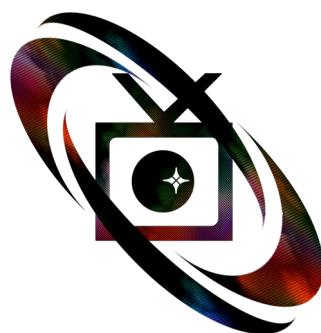
журнал медиа исследований

Исследовательский электронный журнал

www.galacticamedia.com

Том 4, № 1

<https://doi.org/10.46539/gmd.v4i1>



2022

Table of Content

MEDIA LITERACY SKILLS

Nairui Xu

Is There Any News Left after Gatekeeping?

A Journalistic Perspective from Beijing on the Multi-Level of Analysis

15

Amanuel Gebru Woldearegay

Burnout in Journalism: Evidence from Regional Television Stations in Ethiopia

35

GAME STUDIES

Dmitriy A. Belyaev & Ulyana P. Belyaeva

Historical Video Games in the Context of Public History:

Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History

51

MASS CULTURE

Nikolai B. Afanasov

Cyberfeminism as Science Fiction. Drawn in Japan

71

Andrey G. Ivanov

“Bowiemythomania” as a Phenomenon of Pop Culture:

Organic Hybridity and Special Temporality in Creative Work of David Bowie

96

MEDIA SAFETY & SECURITY

Oleg I. Lyakhovenko

Telegram Channels in the System

of Expert and Political Communication in Modern Russia

114

Denis S. Martyanov & Galina V. Lukyanova

Managed Cyber-Vigilantism: Stopxam between Collaboration and Competition

145

CRITICS & REVIEW

Sergey L. Grigoryev

Anatomy of a Screen Image

164

Alexander V. Pavlov

The Era of Horror Franchising

171

Содержание

МЕДИЙНАЯ ГРАМОТНОСТЬ

Сюй Н.

Остаются ли новости после Гейткипинга?

Журналистский взгляд из Пекина на многоуровневый анализ

15

Волдеарегай А. Г.

Выгорание в журналистике:

данные на основе региональных телевизионных станций в Эфиопии

35

ИССЛЕДОВАНИЯ ИГР

Беляев Д. А., Беляева У. П.

Исторические видеоигры в контексте Public History:

стратегии реконструкции, деконструкции и политизации истории

51

ИССЛЕДОВАНИЯ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ

Афанасов Н. Б.

Киберфеминизм как научная фантастика. Нарисовано в Японии

71

Иванов А. Г.

«Боумифомания» как феномен поп-культуры:

органическая гибридность и особая темпоральность в творчестве Дэвида Боуи

96

МЕДИАБЕЗОПАСНОСТЬ

Ляховенко О. И.

Телеграм-каналы в системе экспертной

и политической коммуникации в современной России

114

Мартынов Д. С., Лукьянова Г. В.

Управляемый кибервигилантизм: СтопХам между сотрудничеством и конкуренцией

145

КРИТИКА И РЕЦЕНЗИИ

Григорьев Сергей Леонидович

Анатомия экранного образа

164

Павлов А. В.

Эпоха франшизации ужаса

171

Dear friends, colleagues, readers and authors!

Galactica Media: Journal of Media Studies is a periodic academic e-journal without printed forms (since 2019). The journal publishes scholastic articles, reviews, information resources, reports of expeditions, conferences and other scientific materials.

This project is a truly ambitious initiative that serves to disseminate scientific intellectual knowledge and information in the field of media and popular culture (history, cultural studies, anthropology, philosophy, etc.) in the modern world community.

It is not for nothing that we used the epithet ambitious, since from the very beginning of its inception and preparation, it really is such. The project was started in 2018 by a small group of enthusiasts, young scientists whose interests lie in the above-mentioned areas of research.

First of all, we have assembled a truly big international team to become the members of our editorial board, people from different parts of our “small global village” called planet Earth, as media culture theorist Herbert Marshall McLuhan put it. Our editors are leading scholars in the field of media and popular culture from Russia, USA, UK, Spain, Austria, Sweden, India, Sri Lanka, China, Malaysia, Ghana.

Therefore, we chose English (the international language of science) and Russian (as the project is an initiative of Russian scientists) as the working languages of the online journal.

Openness, and peer reviews by leading scholars are the fundamental principles of our project (Ethics). And the digital character of modern international communications made us choose the electronic version of the journal (without physical printing). Based on the above while choosing a platform we preferred an open and free engine called Open Journal Systems, which ideally allows to organize the entire publishing process.

This allowed us to automate each stage of publication through the user registration system.

The names and e-mail addresses entered on the website of this online journal will be used solely for the purposes indicated by the journal and will not be used for any other purposes or passed to other individuals or organizations.

Journal publishes articles on quarterly basis.

Our online edition is devoted to the topical issues in the field of studies of media and mass culture in the broadest coverage of: history, cultural studies, anthropology, philosophy, etc.

The title of the journal was chosen as a reference to the work of the famous theorist of media culture, Herbert Marshall McLuhan, who in his periodization of the

invention and assimilation by mankind of mass communications (media) introduced the concept of "Galaxy" (Galaxy of Gutenberg, Galaxy Marconi, etc.).

Aim and Scope

To create a virtual platform for exchange of views and discussions in the field of studies of media and mass culture. We strive to ensure that our network publishing performs an important scientific function – communication and information, which allows not only to accumulate new achievements in this area, but also serves as the basis for new discoveries and insights.

Online edition maintains its principles – to ensure the intercultural dialogue and to reduce the conflict of civilizations. It adheres to the philosophy of non-violence, cultural and religious tolerance. The editorial Board aims at removing language barriers while maintaining respect for the national culture of each nation, residing on the small planet Earth.

All materials submitted to the editors will be carefully selected and sent for double-blind review.

Which does not mean though that any article sent to the editor will be accepted for our online edition. Any unscientific or not based on facts article will be rejected by the editors.

All articles are published FREE, but the fee is not paid to the authors.

**Best regards,
Editors**

- ◆ Certificate of registration issued by Roskomnadzor: № ФС77-75215 since 07 march 2019
- ◆ Materials are intended for persons over 18 years old.

Уважаемые друзья, коллеги, читатели и авторы!

Сетевое издание Galactica Media: Journal of Media Studies является периодическим научным изданием, не имеющим печатной формы, и выпускается с 2019 года. В сетевом издании публикуются научные статьи, рецензии, информационные ресурсы, отчеты об экспедициях, конференциях и прочие научные материалы.

Данный проект является поистине амбициозной инициативой, служащей распространению научных интеллектуальных знаний и информации, посвящённых исследованиям в области медиа и массовой культуры (история, культурология, антропология, философия и т.д.) в современном мировом сообществе.

Мы не зря использовали эпитет амбициозный, так как с самого начала его зарождения и подготовки он действительно является таковым. Проект был задуман в 2018 году небольшой группой энтузиастов, молодых учёных, сферой интересов которых оказалась вышеуказанная область научных исследований.

Первым делом мы собрали по-настоящему огромную международную команду, которая представлена в редакции сетевого издания и охватывает большинство континентов, как выразился теоретик медиакультуры Герберт Маршалл Маклюэн, нашей «маленькой глобальной деревни» под названием планета Земля. Сюда вошли ведущие учёные в сфере медиа и массовой культуры следующих стран: Россия, США, Великобритания, Испания, Австрия, Швеция, Индия, Шри-Ланка, Китай, Малайзия, Гана.

Поэтому в качестве рабочих языков сетевого издания мы выбрали английский (международный язык науки) и русский (так как проект является инициативой российских учёных).

Открытость и рецензируемость ведущими учёными всех поступающих для публикации материалов являются основополагающими научными принципами нашего проекта (основные этические принципы представлены здесь). А цифровой характер современных международных коммуникаций заставил нас выбрать электронный вариант публикации статей (без физической печати). Исходя из вышеперечисленного в выборе платформы для реализации задуманного, мы остановились на открытом и бесплатном движке под названием Open Journal Systems, который позволяет идеально организовать весь издательский процесс.

Это дало нам возможность автоматизировать каждый этап на пути к опубликованию научных материалов через систему регистрации пользователей.

Имена и адреса электронной почты, введенные на сайте этого сетевого издания, будут использованы исключительно для целей, обозначенных этим сетевым изданием, и не будут использованы для каких-либо других целей или предоставлены другим лицам и организациям.

Мы выходим ежеквартально 4 раза в год.

Сетевое издание посвящено актуальным вопросам в сфере исследований медиа и массовой культуры в самом широком их охвате: история, культурология, антропология, философия и т.д.

Название проекта было выбрано в качестве отсылки к творчеству известнейшего теоретика медиакультуры Герберта Маршалла Маклюэна, который в своей периодизации изобретения и усвоения человечеством средств массовой коммуникации (медиа) использовал понятие «Галактика» (Галактика Гуттенберга, Галактика Маркони и т.д.).

Цель проекта

создание виртуальной площадки для обмена мнениями и дискуссий в области исследований медиа и массовой культуры.

Исходя из цели, мы стремимся к тому, чтобы наше сетевого издание выполняло важные научные функции – коммуникативную и информационную, которые послужат основой для новых открытий и озарений.

Сетевое издание выступает с позиций «идеологии» диалога культур и устранение условий конфликта цивилизаций. Оно придерживается принципов философии ненасилия, культурной и религиозной толерантности. Редакция преследует цель устраниния языковых барьеров иуважительного отношения к границам национальной культуры каждого народа, проживающего на маленькой планете Земля.

Все материалы, поступающие в редакцию проходят тщательный отбор и отправляются на двойное слепое рецензирование.

Вместе с тем это не означает, что любая, присланная в редакцию статья, будет напечатана в нашем сетевом издании. Любая антинаучная и не подкрепленная фактологически статья будет отклонена редакторами.

Все статьи публикуются в сетевом издании БЕСПЛАТНО, но и гонорар авторам не выплачивается.

**С уважением,
редакция журнала**

- ◆ Свидетельство о регистрации выдано Роскомнадзором: ЭЛ № ФС77-75215 от 07 марта 2019
- ◆ Опубликованные в журнале материалы предназначены для лиц старше 18 лет

Editorial Team

Editor-in-Chief**Rastyam T. Aliev**PhD, Associate Professor, Astrakhan State University, Russia

Associate Editors**Serguey N. Yakushenkov**Dr. Habilitatus in History, Professor,
Astrakhan State University, Russia**Olesya S. Yakushenkova**PhD, Associate Professor, Astrakhan State University, Russia

Copy editors**Emilia A. Taysina**Dr. Habilitatus in Philosophy, Professor, Kazan State Energy
University, Russia**Elina A. Sarakaeva**PhD, Hainan Professional College of Economics and Business
in Haikou, China**Isabeau Vollhardt**

B.A. Philosophy/English University of Washington, USA

Ekaterina V. TenevaPhD, Saint Petersburg State University, Russia

Editorial Board**Aleksandr V. Pavlov**Dr. Habilitatus, Associate Professor, Higher School
of Economics, Russia**Amador Iranzo**

PhD, Universitat Jaume I de Castelló, Spain

Christophe Duret

PhD Université de Sherbrooke, Canada

David Hesmondhalgh

PhD, Professor, University of Leeds, UK

Elena V. Khlyscheva

Dr. Habilitatus, professor, Astrakhan State University, Russia

Gautam Basu Thakur

PhD, Associate Professor, Boise State University, USA

Ibitayo Samuel Popoola

PhD, University of Lagos, Nigeria

Joan Copjec

PhD, Brown University, USA

Editorial Board	Konstantin A. Ocheretyaniy PhD, Senior Lecturer, St. Petersburg State University, Russia
	Kwasu David Tembo PhD, Independent Researcher, Zimbabwe
	Ludmila V. Scheglova Dr. Habilitatus, Professor, Volgograd State Socio-Pedagogical University, Russia
	Madina Tlostanova PhD, Professor, University of Linköping, Sweden
	Maksim V. Kirchanov Dr. Habilitatus, Associate Professor, Voronezh State University, Russia
	Natalya B. Kirillova Dr. Habilitatus, Professor, Ural Federal University named after the First President of Russia B. N. Yeltsin, Russia
	Neeraj Khattri PhD, Associate Professor, Jaipur National University, Jaipur Rajasthan, India
	Qiao Li Associate Professor, University of Wollongong in Malaysia, Malaysia
	Robert Pfaller Dr. philos., Professor, University of Art and Design Linz, Austria
	Stephen Duncombe PhD, Professor, Steinhardt School New York University, USA
	Todd A. Comer PhD, Professor, Defiance College, USA
	Todd McGowan PhD, Associate Professor, University of Vermont, USA
	Theodora Dame Adjin-Tettey PhD, Lecturer, University of Professional Studies, Accra, Ghana
	Valeriy V. Savchuk Dr. Habilitatus, Professor, St. Petersburg State University, Russia
	Wasana Maithree Herath PhD, Senior Lecturer, Uva Wellassa University, Sri Lanka

Редакция

Главный редактор	Растям Туктарович Алиев к. ист. н., Астраханский государственный университет, Россия
Заместители главного редактора	Сергей Николаевич Якушенков д. ист. н., профессор, Астраханский государственный университет, Россия
	Олеся Сергеевна Якушенкова к. филос. н., Астраханский государственный университет, Россия
Литературные редакторы	Эмилия Анваровна Тайсина д. филос. н., профессор, Казанский государственный энергетический университет, Россия
	Элина Алиевна Саракаева к. филол. н., Хайнаньский профессиональный колледж экономики и бизнеса Хайкоу, Китай
	Изабо Воллхардт Бакалавр философии университет Вашингтона, Сиэтл Вашингтон, штат Вашингтон, США
	Екатерина Веселиновна Тенева к. филол. н., Санкт-Петербургский государственный университет, Россия
Редакционная коллегия	Александр Владимирович Павлов д. филос. н., Факультет гуманитарных наук / Школа философии НИУ ВШЭ, Россия
	Амадор Иранцо PhD, Университет Хайме I, Испания
	Кристоф Дюре PhD, Университет Шербрука, Канада
	Дэвид Хесмондхалг PhD, профессор, Университет Лидса, Великобритания
	Елена Владиславовна Хлыщёва д. филос. н., профессор, Астраханский государственный университет, Россия
	Гаутам Басу Тхакур PhD, профессор, Государственный университет Бойсе, США
	Ибитайо Самюэль Попула PhD, профессор, Лагосский университет, Нигерия
	Джоан Копьев PhD, профессор, Университет Брауна, США

Редакционная коллегия	Константин Алексеевич Очеретяный к. филос. н., Санкт-Петербургский государственный университет, Россия
	Квасу Дэвид Тембо PhD, Независимый исследователь, Зимбабве
	Людмила Владимировна Щеглова д. филос. н., профессор, Волгоградский государственный социально-педагогический университет, Россия
	Мадина Тлостанова д. филол. н., профессор, Университет Линчепинг, Швеция
	Максим Валерьевич Кирчанов д. ист. н., доцент, Воронежский государственный университет, Россия
	Наталья Борисовна Кириллова доктор культурологии, Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина (УрФУ), Россия
	Нирадж Хаттри PhD, профессор, Джайпурский национальный университет, Индия
	Сяо Ли PhD, профессор, Университет Вуллонгонга в Малайзии, Малайзия
	Роберт Пфаллер Dr. philos., профессор, Университет искусств и дизайна Линца, Австрия
	Стивен Дункомб PhD, профессор, Школа Стейнхардта Нью-Йоркского университета, США
	Тодд А. Комер PhD, профессор, Колледж Дефайнс, США
	Тодд МакГован PhD, профессор, Вермонтский университет, США
	Теодора Dame Аджин-Тетти PhD, лектор, Профессиональный университет в Аккре, Ghana
	Валерий Владимирович Савчук д. филос. н., профессор, Санкт-Петербургский государственный университет, Россия
	Васана Мейтри Герат PhD, старший лектор Университет Ува Велласса, Шри-Ланка

CONTACTS

Founder Limited Liability Company Scientific Industrial Enterprise
“Genesis. Frontier. Science”

Address 57, Granovskiy St. apt. 2, Astrakhan,
Russia 414038

Editor-in-Chief Rastyam T. Aliev

Email admin@galacticamedia.com

CEO Rastyam T. Aliev

Email rastaliev@galacticamedia.com

The opinion of the editorial board
may not coincide with the opinion of the authors

КОНТАКТЫ

Учредитель	Общество с ограниченной ответственностью научно-производственное предприятие «Генезис.Фронтир.Наука»
Адрес редакции	414038, Астраханская обл., г. Астрахань, Грановский пер., д. 57, кв. 2
Главный редактор	Алиев Раствор Туктарович
Email	admin@galacticamedia.com
Дирекция журнала	Алиев Раствор Туктарович
Email	rastaliev@galacticamedia.com

Мнение редколлегии журнала
может не совпадать с мнением авторов



Is There Any News Left after Gatekeeping? A Journalistic Perspective from Beijing on the Multi-Level of Analysis

Nairui Xu

Beijing Normal University. Beijing, China. Email: nairuixu[at]163.com

Abstract

This study looks at how investigative journalists practice gatekeeping in the context of China. By combining with the hierarchical model of influence (Shoemaker, 1991; Shoemaker & Reese, 2014), this study revisits the relationship between influential factors from the aspects of politics, markets, and organizations, which are across all the levels. Based on the interviews with 25 investigative journalists in Beijing, this research suggests that influential factors do not always have a strong hierarchical relation between each other regarding what sort of information could turn out to be news. This situation is because journalists share varied perceptions about what influential factor can convert into a particular constraint.

Keywords

Investigative Journalism; China; Media; Gatekeeping; Journalism; Hierarchical Model of Influence



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](#)



Остаются ли новости после Гейткипинга? Журналистский взгляд из Пекина на многоуровневый анализ

Сюй Найжуй

Пекинский педагогический университет. Пекин, Китай. Email: nairuixu[at]163.com

Аннотация

В данном исследовании рассматривается, как китайские журналисты, занимающиеся расследованиями, практикуют Гейткипинг. Используя иерархическую модель влияния (Shoemaker, 1991; Shoemaker & Reese, 2014), автор исследования анализирует соотношения между различными факторами с точки зрения политики, рынка и организаций, которые представлены на всех уровнях. Исследование, основанное на 25 интервью с пекинскими журналистами, практикующими расследования, показало, что факторы не всегда имеют устойчивую иерархическую связь между собой. Это зависит от того, какая конкретная информация может превратиться в новость. Подобная ситуация объясняется тем, что журналисты по-разному представляют себе, какой влиятельный фактор может превратиться в то или иное ограничение.

Ключевые слова

журналистские расследования; Китай; медиа; гейткипинг; журналистика; иерархическая модель влияния



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0
Всемирная](#)



Introduction

Gatekeeping widely refers to how raw information turns into news and the role that journalists perform in this process (Shoemaker, 2009; 2020). In journalism studies, various approaches have been used to investigate how gatekeeping is practised in different contexts encompassing many different social factors. In order to understand journalistic gatekeeping in non-Western areas, this study focuses on what gatekeeping means to Chinese investigative journalists, and how the gatekeeping practices influence the shape of news. Previous literature has examined how the selection of news among Chinese journalists is challenged by the triangulation of the Party-state, marketization and digital media and the way this challenge affects newsroom management, the individual activities of journalists, workflow and journalistic autonomy (Zhang, 2019; Brady, 2008; Cui & Lin, 2015). However, less research has centred on mapping out the relations between these items and what they bring to gatekeeping. In Beijing, the investigative journalism practiced there was seen as promoting the public interest, assuming a supervisory role with regards to public power and uncovering the truth for a long period of time (Li & Sparks, 2016). With the decline of this journalistic group in China, journalists' perceptions of what constraints caused such a decline are shifting. By looking into the investigative journalism in the case of Beijing, this study clarifies how journalists interpret the political, economic, and digital constraints on their reporting as influential factors over the process of news selection.

Moreover, political propaganda and disruptions from non-professional information outlets threaten news production worldwide (McNair, 2018; Waisbord, 2018), but the theoretical insights into this phenomena can become more nuanced with additional information from a non-Western context. By using empirical evidence, this study explores what constraints are taken into consideration as Chinese journalists select and process raw information into news and how they make sense of these constraints. This research shows that in the case of Beijing, journalists sometimes do not consider certain influential factors as constraints, and their experience shows that no factor is supremacy in deciding what information can pass the “gate”.

Literature Review

What is gatekeeping?

Gatekeeping was initially introduced as a loosely-defined concept for understanding individual behaviour as well as the psychological reasons driving this behaviour (Burnes & Cooke, 2013). Lewin (1947) used the word “gate” metaphorically to explain how a decision is made and what occurs at the “gate” while a particular decision is being made. Such a decision concerns what fields can be entered and why, and what is rejected at the “gate” at an individual level.



Once gatekeeping was introduced to media studies, scholars developed a more contextualized understanding of gatekeeping to make sense of the relationships between the various media and journalistic practitioners and other social actors (Tandoc, 2018; Hellmueller & Li, 2015). As defined by Shoemaker (2020, online), “in addition to looking at various pairwise relationships between gatekeepers, gatekeeping theory should go beyond to instead consider the entire web of gatekeepers as a whole or system.” She reckoned that within the system, journalists are one of the elements working as gatekeepers (Shoemaker, 2020). Generally, gatekeeping explains how information is transmitted, communicated and delivered within societies by news organizations and how this processed information, namely, news, affects people’s knowledge concerning reality (White, 1950; Breed, 1955; Valdeón, 2020). Inspired by Lewin (1947), Shoemaker (1991) subsequently developed this concept into a multi-level theory for addressing the connections between newsmakers and the environments within which they live. While newsmakers process information, their decision-making processes concerning what is deemed newsworthy are subject to their personal characteristics and experience, the cultures of the news organizations for which they work, and the ideologies of the social systems under which they live (Shoemaker, 1991; Valdeón, 2020). To Shoemaker, gatekeeping is the identification of the complexities inherent in news production and is a consequence of insufficient clarification concerning the various decisions that are made.

This concept of gatekeeping has become far more complicated in the digital age due to the media presence of citizen journalists, public opinion leaders, media activists and non-profit media organizations (Singer, 2014; Pearson & Kosicki, 2017; Wallace, 2018). As professional journalists and news organizations are vulnerable to both state and non-state forces, digitally-empowered social actors have complicated journalistic gatekeeping. Debates surrounding this issue have subsequently emerged. Critical enquiries will enrich this academic discourse into whether gatekeeping is still working today and how to update the gatekeeping model (Bruns, 2018; Vos & Thomas, 2019; Schwalbe, Silcock & Candello, 2015).

Gatekeeping and levels of analysis

A growing body of literature on gatekeeping analyses how journalists process raw information into the news as they are constrained or facilitated by different social actors. Scholars (Shoemaker et al., 2010; Vu, 2014; Bruns, 2018) suggested that gatekeeping is more than an information selection process. It also reflects journalists’ perceptions of what has the potential to become news. Journalists’ conceptualizations of news are not always consistent with their practices due to the variability in their individual characteristics, role perceptions, organizational rules, workflows and social systems (Shoemaker, 1991; Hanitzsch & Mellado, 2011).

Combined with the hierarchical model of influence, this gatekeeping model provides a clear structure for examining where the factors affecting gatekeeping come from and how they impact news selection. In this model, the micro-level of



analysis investigates journalists' individual characteristics, which shed light on how demographics and unique experiences shape their practices (Shoemaker & Reese, 2014). The emphasis at this level of analysis is put on exploring the variability in journalists' perceptions of their roles and functions, thus potentially identifying different models of journalism, such as watchdog journalism and beat journalism (O' Sullivan & Heinonen, 2008; Skovsgaard et al., 2013).

Compared with this individual level of analysis, a routine level of analysis examines how the workflow in news production affects what news looks like (Reese & Shoemaker, 2016). For example, the established patterns and routines of a newsroom force incoming journalists to fit into this existing scenario, acting as a potential constraint or an inspiration (Shoemaker et al., 2001). Evidence from digital journalism illustrates how a news routine is also conducive to the formation of a robust network among journalists employed by the same news organisation, thus potentially reinforcing journalists' perception of their roles as disseminators (Tandoc, Hellmueller & Vos, 2013; Aruguete et al., 2021).

An organizational level of analysis can be used to examine a broader range of elements. Organizational ownership, audience, market orientation and platform are among the organizational factors (Shoemaker & Reese, 2014). In addition to the advent of sophisticated media technologies, organizational effects have combined strongly with other factors to shape news-making. One of the most evident changes within news organizations has been the introduction of media convergence (Dwyer, 2010). This strategy has not just sped up news production in a way that has increased market competitiveness (McElroy, 2019; Le Cam & Domingo, 2015) and potentially overlooked the quality of the news being relayed, but it has also reformulated the workflow through models involving, for example, integration and cross-media with the aim of driving the costs of news production down (Li, 2018).

In a networked media environment, we cannot discuss the characteristics of news selection alone and neglect the institutional structure within which media organizations reside. Institutional level concerns how journalism's professional boundaries are constructed and maintained (Lowrey, 2015); despite this emphasis is underpinned by considerations of economic stature and the political agenda constraining journalists' professional judgments (Shoemaker & Vos, 2009). These considerations have been presented since journalism emerged as a profession (Vos & Finneman, 2017). The trend has been for media groups to form conglomerates, which has enhanced the control of the elite over media content and its dissemination (Tiffen, 2015). Despite this trend, journalists, particularly watchdog journalists, have striven to provide high-quality news, although they also cover content that audiences are interested in for economic gain (Abdenour & Riffe, 2019).

The social system level concerns how social institutions are structured and interact and what cultural meanings, values and assumptions are embedded in such relations (Shoemaker & Reese, 2014). Analyses at this level explore the deep-rooted connections between cultural and social formations from an ideological perspective



and also examine the aggregated influences of individuals, routines, organisations and institutions on a culture (Shoemaker & Vos, 2009; Ferreira, 2018). For example, in an age of globalization, many scholars have commented on the fact that although globalization facilitates the global sharing of information, it also promotes the distribution of power within countries that hold more capital and resources than countries with poor sources of information (Valdeón, 2020).

As suggested by Shoemaker and Reese (2014), gatekeeping happens at all gates at different levels. Each level contains a wide range of influential factors, which never work alone (Vu, 2014). For instance, the influential factors contained in the level of social system can integrate into the newsroom routines as an internal force to exert its influence over other levels, and journalistic understanding of the organizational norms and rules can guide the way they practice professionalism (Tandoc, 2018). In the next section, I will look at the concept of gatekeeping in the context of China.

Gatekeeping in the context of China

Studies of Chinese investigative journalism demonstrate that the gatekeeping practices of journalists are constructed discursively. As scholars have overemphasized the political economy's impact on journalistic activities at the macro- level, little research has been done on combining the macro analysis with micro-observation. That is to say, within the Chinese context little work discusses how constraints resulting from influential factors are understood and how they work together as an aggregated force to challenge journalism.

Constraints on news selection

Yu (2011) argued that journalists in China perform a gatekeeping role by selecting and processing raw information into news, which is similar to what is interpreted in the West. However, they are faced with numerous constraints, especially with the prevalence of digital media. Scholars have identified these constraints as coming from political, economic, and technological considerations. From a political perspective, China's propaganda department has created an ever-growing list of forbidden topics (Tong, 2018; Wang, 2016). Journalists apply self-censorship to receive tips from sources and filter out sensitive content and taboo topics (Repnikova, 2017; Xu, 2015). Political interventions come not only from the central government but also from provincial and regional elites (Tong, 2011). This scenario forces Chinese journalists to turn to online sources of information and establish personal social media accounts to boost their impact (Bei, 2013; Hassid & Repnikova, 2016). However, some recent studies have suggested that journalists critically evaluate how digital media impacts their reporting activities (Li, 2018; Guo, 2020; Xu & Jin, 2017). On the one hand, it is undeniable that journalists can source valuable information online; on the other hand, the mis-/dis-information found there disrupts their investigations and makes finding the "truth" difficult (Xu, 2021). Moreover, journalists also select news that conforms to the tastes of their readers.



The interest of readers is a crucial parameter in gatekeeping (Shoemaker et al., 2010) because the audience has always been an important part of news production (Huang, 2016). Research also suggested that the audience has become one of the “gatekeepers” on Weibo with their demands for trending topics (Yang & Peng, 2020). Incorporating the demands of the audience is driven by the revenue needs of media organizations. In a case study of *China Youth Daily*, Wang, Sparks, and Yu (2018) observed that even the Party’s newspaper had started to give more space to infotainment in response to readers’ interests. Thus, what most concerns journalists is not the constraints they are up against but rather how to balance political requirements, the economic demands of news organizations, and the interests of their audience while maintaining the quality of the news. These factors influence journalists’ individual understandings of what counts as news and how to play that factor up in news production (Cui & Lin, 2015; Deng, 2018).

A “narrower” gate for investigative reporting?

As investigative journalism is deemed to be an expensive, prestigious and advocacy-based form of journalism, many scholars have focused on its contribution to exposing the misconduct of powerful elites and its reporting for the public good. In the context of China, the definition of investigative journalism shares some similarities to the Western definition regarding revealing social ills and speaking for the public, but the major difference is the political constraints Chinese investigative journalists encounter in their search for the “truth” (Tong, 2011).

The existing literature has emphasized that this type of journalism is experiencing a great decline in terms of its authority and the number of journalists working in the field (Zhang & Cao, 2017; Li & Sparks, 2016) against a backdrop of a growing digital media and tightened political controls. Tong (2011) has explained how organizational routines and workflow impact the activities of investigative journalists and showed that these journalists enjoy a certain degree of autonomy when selecting what to cover. Editors in news organizations are likely to support proposed investigations as long as there is no collision with political interests. In addition, Repnikova (2017) argued that some watchdog journalists, individually, in China still preserve the ideal of professionalism and endeavour to push the boundaries when reporting “sensitive” news. Increasing the awareness of the public, improving the freedom of press and reporting abuses of power are three key themes when examining investigative journalism. Parts of the pressures on investigative journalists also come from citizen journalism declaring that citizens’ reporting is fast and often first-scene reporting (Wu & Wall, 2019). However, fewer studies have examined how investigative journalists in China perform gatekeeping under the impacts of digital media. Therefore, this paper aims to take a holistic view of the factors influencing gatekeeping in this setting and to answer how these journalists in Beijing understand constraints on their news construction. I propose following two research questions:



RQ1: To what extent, journalists in this study consider influential factors as constraints?

RQ2: How do journalists in this study respond to these identified constraints?

Method

This study examines data from 25 in-depth interviews with investigative journalists who were working for mainstream news organizations in Beijing in 2017. Beijing has the largest number of investigative journalists in China, according to Zhang and Cao (2017). All interviews were carried out in the duration of September 2017 and December 2017.

Data collection

The participants were recruited from three ways, as shown in Figure 1. Five participants were selected by the media professionals I was acquainted with (Participant 1, 2, 3, 19, 25). I also contacted many journalists via social media, and five of them agreed to participate (Participant 4, 24, 13, 7 and 10). Snowball sampling was used to recruit the remaining 15 participants. This sampling strategy is primarily used to find participants who might otherwise remain hidden from the researcher (Atkinson & Flint, 2001). The first generation consisted of the original ten journalists. The referrals resulted from multiple chains. In particular, Participants 12 and 14 had strong networks in the field. Participant 14 alone supplied four referrals from different news organizations.

In terms of demographics, there were 12 females and 13 males in the group. As the number of investigative journalists in China has been shrinking drastically and only 71 journalists identified themselves as investigative journalists in Beijing at the time (Zhang & Cao, 2017), the journalists interviewed in this study were from different media platforms. Four participants were from online news organizations, six participants were from weekly magazines, and ten participants were from newspaper groups. All the participants had experience in conducting investigations into different kinds of topics, such as the environment, science, technology, politics, and legal and criminal matters.

The structure of the interview were explained to all participants prior to the actual interviews. The identities of all the participants are anonymized in a consistent manner to protect their identities. The time of interviews ranged from 44 to 121 minutes in length. As the interviews were semi-structured, the interview questions mainly centred on how the participants select news from raw information, and whether there were any constraints they experienced while making decisions. For example, the participants were asked whether they had ever received guidance from editors concerning how to deal with source-provided information. They were also asked to list the news topics they preferred to source. In addition, the participants were asked to identify which institutional constraint (among the administrative orders issued by the Party) was a big issue when they carried out

investigations. Moreover, they were asked to list the important characteristics that (investigative) journalists should have in order to pursue the “truth”.

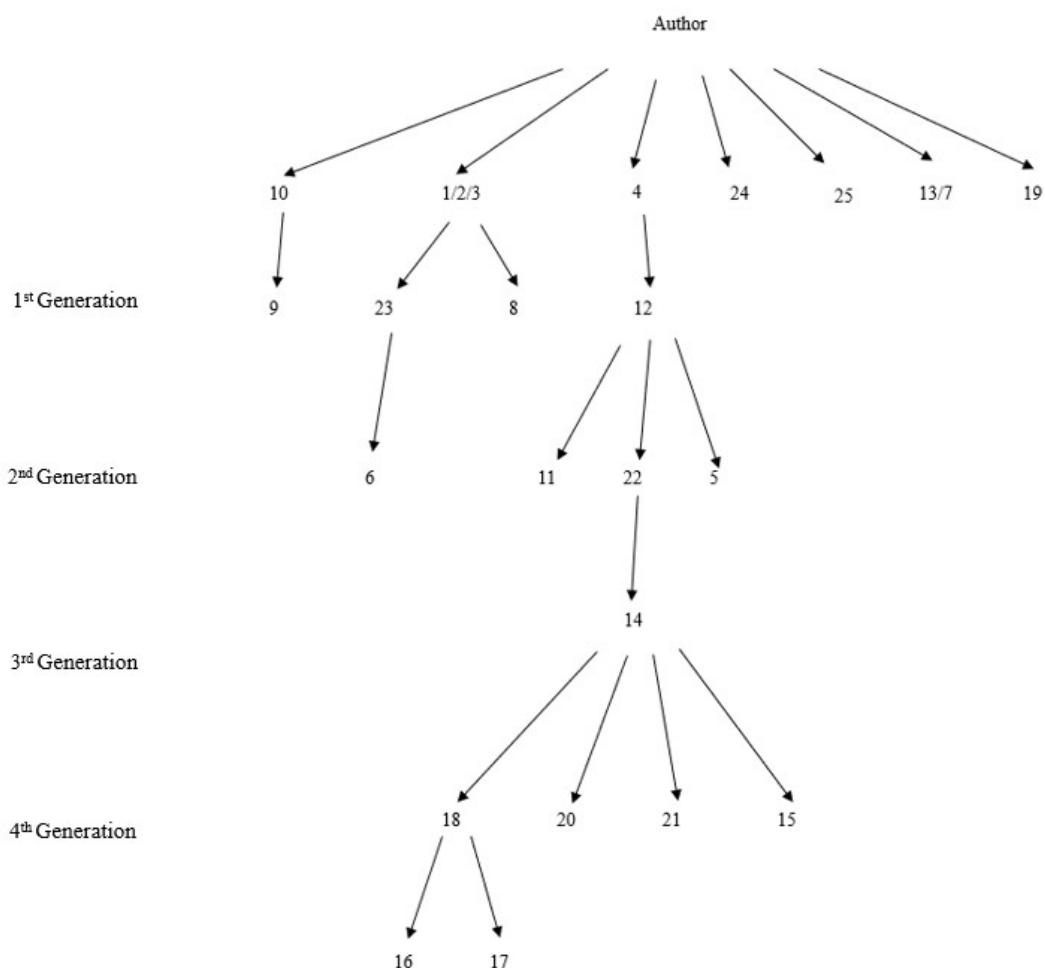


Figure 1. Snowball Sampling

Data analysis

Analysing the interview data involved translating and analysing the transcripts. Every interview was recorded and transcribed with the permission of the participants. I translated the parts of the interviews used in this paper. This study looks at what factors can influence gatekeeping practices observed by Chinese investigative journalists. The analysis aims to unpack these factors and make sense of the relationships among them. However, few of these journalists listed the constraints and restrictions they experienced in the course of their work in a straightforward manner. Participants explained the difficulties they met while investigating and writing by providing examples involving specific news events. The news events were filtered out in any descriptions of difficulties in order to analyse what factors were involved and how they might be related.



During the process of analysis, I used open coding which does not need to quantify the data. Open coding helps researchers to break down, examine and categorize data where key concepts emerged during the process (Glaser & Strauss, 1967). Combined with what was informed by previous literature, I firstly identified and categorized the parts where journalists mentioned constraints on their news-producing activities, including from the propaganda department, editors, interviewees, economic budgets and online media. Then, I mapped the relationship between these constraints and observed how they worked with each other. The quotations from my interviewees applied in this study translated by myself were checked by two researchers who are native to Chinese and specialized in media and communication studies.

Findings

The findings suggest that many factors are considered by journalists when they select and process raw information to deliver news and that these factors are interlocked. In many cases, the journalists would not consider some of the difficulties they met during their investigations as influential constraints for two reasons. First, these journalists were used to certain constraints forming their “reality”. Secondly, the journalists’ understanding of how constraints influenced their reporting varied individually. Both aspects are evident in the interviews.

Common sense or common constraints?

One of the participants who had worked as an investigative journalist for more than ten years for a commercial weekly magazine noted that the political impact on news production was a part of the “objective reality that journalists have to accept” (Participant 11). Similarly, Participant 10, a newspaper journalist, said:

The propaganda department resides in everyone’s mind. You could not tell what that feeling was, but you would gradually learn that was the rule. Reporting what is permitted keeps you safe.

Reporting news in China means facing censorship and controls (Svensson, 2012; Deng, 2018). This idea remains in every journalist’s mind, but it does not mean that journalists have to bow to political demands unconditionally. These journalists (Participant 10 and 11) did not mean that investigative journalists should be tamed, censored, and controlled by the Party without a struggle. They suggested that journalists must realize that some topics will remain forever out of bounds. This constraint has been integrated into the reality that journalists have to face. Participants also told me that since they knew what the taboo topics were, they would not expend much effort on them because the effort would be in vain. Indeed, investigative journalists in this study suggested they would not intentionally cover topics that are strictly forbidden.

According to Wang (2016, p. 55), forbidden topics include the pro-democracy movements in China, political dissent and national separatists. The journalists



(Participant 3, 12, 16, 17, 18 and 19) suggested that it is important for them to know to what degree their reporting on controversial issues might be banned and when the ban might be lifted (i.e., before or after the investigation). A veteran journalist from a newspaper group (Participant 19) said that it was difficult for novice journalists to navigate this issue.

For instance, the death of Li Wenxing, an undergraduate who fell victim to a pyramid scheme in Tianjin, was a significant news story in China in 2017. Participant 14 said the ban on reporting Li's death appeared later than expected, and Participant 12 said the ban was loosely given by the propaganda department. She told me that "the ban was not that strict, and we were able to report on the pyramid scheme, but we could not mention Li Wenxing, [in case the media would] sensationalize the news." Participant 12 also said that the department editors did not think there would be any follow-up reporting in the beginning. "I provided my reasons and persuaded them with the help of another journalist", she said.

Therefore, even though the investigative journalists were less likely to mention certain constraints as influential factors because they considered them to be the backdrop for news production in China or a common sense among journalists, it is undeniable that the coercive power of the Party is one of the constraints impeding journalistic investigations into the truth at the macro level.

Variant understandings of constraints among journalists

Although all the journalists I interviewed conducted investigative reporting, they had different understanding of what factors influenced their work. These differences come from editors' preferences, experience, areas of specialization, and judgments concerning newsworthiness. Participant 17 who worked for a newspaper group, provided the following example:

There is a place called Songzhuang in Beijing. Many radical artists are based there. Once, I proposed a report on their poor living conditions. After negotiating with my superiors (editors), I learned that covering the stories about people in this (geographical) zone was forbidden.

On the one hand, three years of experience did not guarantee that this journalist is able to distinguish which topics could safely go through the "gate". On the other hand, the journalists who already knew this was a forbidden topic would not have proposed to investigate it. Thus, there is a great variability among journalistic perceptions regarding what constraints are influential on what stage of the investigation.

Apart from political constraints, the journalists abandoned some topics because they could not evaluate the feasibility of a news proposal. This evaluation process is referred to as processing news tips into "doable" topics in the West (Ettema & Glasser, 1987). Participant 15, a newspaper journalist with four years of experience, said:

I made a proposal about the arrest of Lai Changxing, (who was wanted by the Chinese government for corruption and smuggling and had fled to Canada)



because most of his assets were confiscated at customs as he fled China. By looking at the procedure used for confiscation, I noticed some legal issues. Our leader suggested this topic was very deep, so it did not pass.

According to Tong (2015), evidence is very important for investigative journalists; however, investigative journalism is not necessarily evidence-based journalism. Journalists have to filter and select what information can be used as evidence in their reporting. Participant 9 provided an example in which the absence of evidence constrained an investigation.

In April this year, we got a tip about a soakaway (polluted water pit) in Langfang, Hebei province. In the beginning, we learned that some villagers from a local chemical factory poured industrial waste (acid) into the soakaway from time to time, polluting it. Many people in the village got cancer, and the number of deaths kept increasing. We were told (by sources) that their tap water was polluted as well. What's more, some villagers said the head of the village had conspired with the chemistry factory causing the pollution. However, I have not been able to verify that because there is no direct (core) evidence.

Two-thirds of the participants said they had come across cases in which important information could not be verified with evidence for reasons other than politics. For instance, individuals could have distorted the facts to minimize the negative impact upon themselves (Participant 14 and 19).

Furthermore, the economic status of a news organization can influence the verification process. Participant 17 recounted the experience he had when he went to investigate the suicide of a pregnant female several hours before going into labour in Yulin hospital in Shanxi.

I was the only journalist assigned to investigate this event in my organization, and I spent a week there (Yulin). [...] My investigation there did not go well. It was assigned work and it was already late as I arrived there; this event was very complicated, and I was the only person sent [to investigate] by my organization. There were many aspects (sources) I could not reach in a short time. Another news organization in Beijing sent six or seven journalists to the scene.

The downsizing of investigative reporting departments has led to a shortage of investigative journalists in recent years. This situation constrains journalists' activities, as they need to cooperate with each other and find more sources for verification. It takes time for journalists to "make progress" (Participant 24) because not all sources, such as officials, are easy to access. This highlights the importance of collaboration among journalists when many stakeholders are involved in a news event. Each journalist is able to access one or two source(s) efficiently; after which, they can share and compare the information each has obtained from different sources.

Additionally, in a news organization with limited budgets, it is difficult for the editor-in-chief to decide who should be sent to the frontline, beat journalists or investigative journalists. A newspaper editor said that, in most cases, the investigative department had priority but that sometimes conflicts between departments



arose (Participant 19). The resolution of such a conflict depended on how the leaders of the departments negotiated with the editor-in-chief and each other.

In addition to the shortage of support from their organization, the journalists who were interviewed also noted that the editors or department leaders made up another influential factor concerning what news could be covered. Participant 12 who had been working for a leading commercial media organization for five years at the time of the interview, said that their editors did not force them to report on trending topics. "Our leaders will not ask us to follow trends because in-depth reporting is what they want to see." Compared with veterans, novices receive more assignments to familiarize them with organizational goals, structures and writing styles. Novices do their reporting under the supervision of editors or veteran journalists (Participant 5).

Participant 16 who was also from a commercial news organization with ten years of experience, told me that he was asked to lead novice journalists in the follow-up reporting of a news event that he considered worthless. He said:

As the death of Su Xiangmao, an application programmer suspected of committing suicide after experiencing marriage fraud, became headline news in most Chinese media, our organization urged me to investigate this issue. I said that I would rather resign than cover this because it did not warrant investigative reporting.

His reason for refusing to cover this event was based on his individual judgment that there was no evidence to prove Su's death was directly due to marriage fraud. Participant 18 who had worked in this field for a decade, said that it was not unusual for them to have to report on something they did not want to report on:

A certain amount of the reporting that we wrote didn't necessarily have much newsworthiness (meaningfulness) to justify investigating it, but journalists can still make that a piece of reporting which fills the assigned workload. We certainly want to write some good stories and do influential reporting, but journalists have to deal with their workloads by reporting on things that may not be that important (to society).

Reporting on items with little social significance is called "fake" in-depth reporting, according to Participant 18. Previous research has demonstrated that investigative journalists in China prefer to do in-depth and informative reporting covering significant public issues (Repnikova, 2017; Wang, 2021). However, they are under pressure from their news organizations to investigate trendy events to generate traffic.

Identifying constraints as influential factors

The influential factors interviewees mentioned are based on their individual experiences, including the arrangements of editors, the economic statuses of their organizations, the institutional structure of the media system, and the "common sense" they exhibited regarding press freedom in China. It is important to differentiate between how influential factors work as constraints on reporting and how journalists see such influential factors as constraints. Neither aspect can be



neglected. The existing literature has concentrated on the political and economic aspects at the macro- and meso-levels in the examination of gatekeeping. This academic vein applies the Western approach to understanding journalism in China. Specifically, it views investigative journalism as being faithful to the truth and questioning power (De Burgh, 2008; Li & Sparks, 2016), but the case of China is neither simple nor complex. If we compare the threats journalists experienced in China with threats they face in the West, coercive power is one of the foremost enemies of Chinese journalists. For practitioners, this constraint has become “fact” and been integrated into their daily production of news.

Therefore, this paper suggests that, first, these influential factors can be understood as constraints imposed by the administrative orders from the Party-state or experienced editors who represent the interests of organizations. These constraints are derived from the special institutional setting of the media systems in China. Secondly, I emphasize that these constraints are based on the individual perceptions of journalists, although these individual perceptions do not relate completely to personal reasons. These perceptions incorporate journalists' understanding of their occupation and their organizations' goals, individual motivations in investigations, and personalities, all of which influence the decision-making of journalists in the long run. Shoemaker and Reese (2014, p. 243) carefully select the “terminology to suggest that one level of constraints or conditions is contingent on the influence of another”. This study echoes their argument that influential factors at one level could be contingent on those of another level. Furthermore, this research argues that what constrains journalistic practices may do so without the awareness of the journalists in Chinese context.

Discussion and Conclusion

This study contributes to the knowledge of investigative journalism in China and to the issue of understanding the gatekeeping in non-western societies. Specifically, there are two implications of these findings.

First, this study demonstrates that the complexity of journalistic gatekeeping with a particular focus on investigative journalism in China, is from the intertwined relationship between the influential factors. According to pioneering works (Shoemaker, 1991; Shoemaker and Reese, 2014), the influential factors worked upon journalistic news-making are examined in hierarchical layers. But in this study, it is insufficient to say that certain factors always dominate the process of journalists' constructing news, such as administrative orders and bans from the propaganda department. There are still spaces to negotiate, even though it is limited. Participants (1, 3, 12, and 13) agreed that the reason they work as investigative journalists is that they have certain autonomy to write stories based on their judgment, which makes them feel respected. It is much more complicated than we have been informed about how the factors beyond the political constraints impact gatekeeping. For instance, when a news organization is in financial jeopardy,

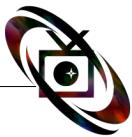


the shortage of journalists and financial support in terms of sourcing information to verify facts in a timely manner would put the organization into a difficult situation (Participant 18). In this scenario, editors would have to balance the importance of the news and decide to who and how many journalists would be assigned to investigate on the scene. Due to the disparities in the skills and knowledge of veteran and novice journalists, editors are more likely to assign veteran journalists to lead investigations that have the potential to attract more attention from their audience (Participant 16). However, veteran journalists find this sort of situation to be a constraint on their reporting, as they prefer to cover stories with significant social implications instead of trending topics. Because the field of investigative journalism is shrinking, very few journalists interviewed for this study said they had specialized areas of reporting. According to Participant 18:

I don't have any special topics or areas to investigate. When someone left the news organization, their personal relationship with investigating that area left along with them, but reporting has to carry on.

In this loop, the reason for the shortage of staff is twofold. On the one hand, we have been informed by previous studies that journalism in China shrinks because of the tight control of the Party (Wang, 2016). On the other hand, Participant 25 remarked that "as bombshells (breaking news) occur, no one (journalist) should be absent [from the investigation]". He implied that news organizations should not miss the opportunity to report on trending events, as mis-/dis-information now appears along with breaking news online, the engagement of professional journalists is much more crucial. The findings suggest that these journalists still have a say in what information passes through the gate, although external factors (e.g. news audience, social media users) and internal factors (editors, working routines) change the flow of journalistic investigations.

Secondly, this research contributes to explaining how constraints from different levels turn into influential factors concerning gatekeeping in Chinese journalism studies. Put differently as a direct question, from an empirical perspective: how do the constraints influence journalists' decision-making? Although scholars (Shoemaker & Reese, 2016; Shoemaker & Vos, 2009) have developed and improved the hierarchical influence model to show that the selection, process flow, and writing of news needs to take many factors into consideration, these factors may not work as constraints to completing a piece of reporting based on the perception of Chinese journalists. Less research clarified how Chinese journalists think about influential factors as constraints of sourcing, investigation, news writing, and publishing. The experiences of the journalists I interviewed showed that as they are immersed in a tightened controlled working environment, they gradually adapt to this environment. The practices of keeping seeking out ways to get their reporting published are no longer "improvised" practices (Pan, 2000) because it has become a part of their working routine to keep developing new strategies to publish the reporting and circulate the news. In this way, as influential factors are



routinized as daily working occurrences, it is less likely for journalists to consider them as constraints.

In addition, what influential factors could lead to constraints varies according to individual perceptions of journalists. The disparities among them at the micro-level remain extremely important within the context of journalism in the non-Western world, especially in Chinese journalism. As we have been informed extensively about how journalism practised in the grip of the Party which has become an assumption incorporated in Chinese journalism studies, knowing how journalists, especially investigative journalists, process news under this circumstance needs much more research than knowing how this environment has been constructed. To a certain degree, journalists, according to this study, still could practice journalism, like what western journalists did. The reasons for the news which did not pass the gate could be identified from the relationship between journalists, editors, and their interviewees. A recent study (Wang & Sparks, 2020) has provided indications that understanding Chinese journalism has to investigate the connection between political economy and micro-sociology.

In conclusion, this study explored how investigative journalists in Beijing selected news stories and what factors influenced their decisions regarding what news was eligible to pass through the “gate” and what should occur at the “gate”. Utilizing the hierarchical model of influence (Shoemaker, 1991; Shoemaker & Reese, 2014), I argue that to identify how journalists practice gatekeeping, it is necessary to first identify the constraints upon journalists coming from different social levels and discover why journalists consider these constraints work as influential factors. The gatekeeping practices of these investigative journalists in Beijing incorporated filtering taboo topics out of the story pipeline, making decisions about what crucial facts could be uncovered. Then, they evaluate whether the verified source-provided information could be accomplished within limited budgets, and negotiate with editors regarding the importance of news.

The limitations of this study come from the research sample. There are very few remaining journalists who do in-depth or investigative reporting in China nowadays. It was hard to recruit participants and obtain permission to record them. The sampled journalists were from various media organizations, both online and offline, so their experiences varied. Moreover, these journalists all worked for news organizations in Beijing, although the headquarters of some of the media groups represented were not registered in Beijing. Regardless, the analysis and argument were largely based upon the experiences of journalists in Beijing. As Beijing is the political center of China, the media groups in Beijing are expected to be more heavily controlled by the propaganda department. Hence, the findings of this study cannot be generalized to other areas of China.



Acknowledgments

This paper draws from my PhD thesis completed at Lancaster University. I thank the guidance and help my supervisors, Dr. Robert (ted) Gutsche Jr. and Prof. Anne Cronin, provided to me. I thank Zizheng Yu and Lixiong Chen for their valuable suggestions on the early drafts.

References / Список литературы

- Abdenour, J., & Riffe, D. (2019). Digging for (Ratings) Gold: The Connection Between Investigative Journalism and Audiences. *Journalism Studies*, 20(16), 2386–2403.
<https://doi.org/10.1080/1461670X.2019.1598887>
- Aruguete, N., Calvo, E., & Ventura, T. (2021). News Sharing, Gatekeeping, and Polarization: A Study of the #Bolsonaro Election. *Digital Journalism*, 9(1), 1–23.
<https://doi.org/10.1080/21670811.2020.1852094>
- Atkinson, R., & Flint, J. (2001). Accessing Hidden and Hard-to-reach Populations: Snowball Research Strategies. *Social Research Update*, 28(1), 93–108.
- Bei, J. (2013). How Chinese journalists use Weibo microblogging for investigative reporting. *Reuters Institute Fellowship Paper*, University of Oxford.
- Brady, A.-M. (2008). *Marketing Dictatorship: Propaganda and Thought Work in Contemporary China*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Breed, W. (1955). Social Control in the Newsroom: A Functional Analysis. *Social Forces*, 33(4), 326–335.
<https://doi.org/10.2307/2573002>
- Bruns, A. (2018). *Gatewatching and news curation: Journalism, social media, and the public sphere*. Peter Lang US. <https://doi.org/10.3726/b13293>
- Burnes, B., & Cooke, B. (2012). Kurt Lewin's Field Theory: A Review and Re-evaluation: Kurt Lewin's Field Theory. *International Journal of Management Reviews*, 15, 408–425.
<https://doi.org/10.1111/j.1468-2370.2012.00348.x>
- Cui, D., & Lin, T. T. C. (2015). Professional intervention and organizational incorporation: Examining journalistic use of microblogs in two Chinese newsrooms. *Asian Journal of Communication*, 25(4), 351–370. <https://doi.org/10.1080/01292986.2014.960878>
- De Burgh, H. (2008). *Investigative Journalism* (2nd ed.). Routledge.
- Deng, J. (2018). The Paper Janus: How exceptionalism based on regaining influence and doing new media help a Chinese mobile news app negotiate censorship for better journalism. *Communication and the Public*, 3(2), 113–133. <https://doi.org/10.1177/2057047318770466>
- Dwyer, T. (2010). *Media convergence*. Open University Press.
- Ettema, J., & Glasser, T. (1987). On the Epistemology of Investigative Journalism. In M. Gurevitch & M. R. Levy (Ed.), *Mass Communication Review Yearbook* (Vol. 6). Sage.
- Ferreira, G. B. (2018). Gatekeeping Changes in the New Media Age: The Internet, Values and Practices of Journalism. *Brazilian journalism research*, 14(2), 486–505.
<https://doi.org/10.25200/BJR.v14n2.2018.1026>



- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *Grounded theory: Strategies for qualitative research*. Aldine Publishing Company.
- Guo, L. (2020). China's "Fake News" Problem: Exploring the Spread of Online Rumors in the Government-Controlled News Media. *Digital Journalism*, 8(8), 992–1010. <https://doi.org/10.1080/21670811.2020.1766986>
- Hanitzsch, T., & Mellado, C. (2011). What Shapes the News around the World? How Journalists in Eighteen Countries Perceive Influences on Their Work. *The International Journal of Press/Politics*, 16(3), 404–426. <https://doi.org/10.1177/1940161211407334>
- Hassid, J., & Repnikova, M. (2016). Why Chinese print journalists embrace the Internet. *Journalism*, 17(7), 882–898. <https://doi.org/10.1177/1464884915592405>
- Heinderyckx, F. (2015). Gatekeeping theory redux. In T. Vos & F. Heinderyckx (Eds.), *Gatekeeping in transition* (pp. 267–282). Routledge.
- Hellmueller, L., & Li, Y. (2015). Contest Over Content: A longitudinal study of the CNN iReport effect on the journalistic field. *Journalism Practice*, 9(5), 617–633. <https://doi.org/10.1080/17512786.2014.987553>
- Huang, D. (2016). Historical constructions of journalistic communication in China: On three definitions of news. *Critical Studies in Media Communication*, 33(3), 215–231. <https://doi.org/10.1080/15295036.2016.1198491>
- Le Cam, F., & Domingo, D. (2015). The tyranny of immediacy: Gatekeeping practices in French and Spanish online newsrooms. In T. Vos & F. Heinderyckx (Eds.), *Gatekeeping in transition* (pp. 123–140). Routledge.
- Lewin, K. (1947). Frontiers in Group Dynamics: II. Channels of Group Life; Social Planning and Action Research. *Human Relations*, 1(2), 143–153. <https://doi.org/10.1177/001872674700100201>
- Li, K. (2018). Convergence and de-convergence of Chinese journalistic practice in the digital age. *Journalism*, 19(9–10), 1380–1396. <https://doi.org/10.1177/1464884918769463>
- Li, K., & Sparks, C. (2018). Chinese Newspapers and Investigative Reporting in the New Media Age. *Journalism Studies*, 19(3), 415–431. <https://doi.org/10.1080/1461670X.2016.1192955>
- Lowrey, W. (2015). Ecologies and fields. In T. Vos & F. Heinderyckx (Eds.), *Gatekeeping in transition* (pp. 141–160). Routledge.
- McElroy, B. P. (2019). Experimenting with interaction: TV news efforts to invite audiences into the broadcast and their effects on gatekeeping. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 25(3), 449–465. <https://doi.org/10.1177/1354856517736975>
- McNair, B. (2018). *Fake News: Falsehood, Fabrication and Fantasy in Journalism* (1st ed.). Routledge.
- O'Sullivan, J., & Heinonen, A. (2008). Old values, new media: Journalism role perceptions in a changing world. *Journalism Practice*, 2(3), 357–371. <https://doi.org/10.1080/17512780802281081>
- Pan, Z. (2000). Spatial configuration in institutional change: A case of China's journalism reforms. *Journalism*, 1(3), 253–281. <https://doi.org/10.1177/146488490000100302>
- Pearson, G. D. H., & Kosicki, G. M. (2017). How Way-Finding is Challenging Gatekeeping in the Digital Age. *Journalism Studies*, 18(9), 1087–1105. <https://doi.org/10.1080/1461670X.2015.1123112>
- Reese, S. D., & Shoemaker, P. J. (2016). A Media Sociology for the Networked Public Sphere: The Hierarchy of Influences Model. *Mass Communication and Society*, 19(4), 389–410. <https://doi.org/10.1080/15205436.2016.1174268>



- Repnikova, M. (2017). *Media politics in China: Improvising power under authoritarianism*. Cambridge University Press.
- Schwalbe, C. B., Silcock, B. W., & Candello, E. (2015). Gatecheckers at the Visual News Stream: A new model for classic gatekeeping theory. *Journalism Practice*, 9(4), 465–483.
<https://doi.org/10.1080/17512786.2015.1030133>
- Shoemaker, P. J. (1991). *Gatekeeping*. Sage.
- Shoemaker, P. J. (2020). Gatekeeping and Journalism. In J. Nussbaum (Ed.), *Oxford Research Encyclopedia of Communication*. Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190228613.013.819>
- Shoemaker, P. J., Eichholz, M., Kim, E., & Wrigley, B. (2001). Individual and Routine Forces in Gatekeeping. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 78(2), 233–246.
<https://doi.org/10.1177/107769900107800202>
- Shoemaker, P. J., & Reese, S. D. (2014). *Mediating the Message in the 21st Century: A Media Sociology Perspective* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203930434>
- Shoemaker, P. J., & Vos, T. (2009). *Gatekeeping theory*. Routledge.
- Singer, J. B. (2014). User-generated visibility: Secondary gatekeeping in a shared media space. *New Media & Society*, 16(1), 55–73. <https://doi.org/10.1177/1461444813477833>
- Skovsgaard, M., Albæk, E., Bro, P., & de Vreese, C. (2013). A reality check: How journalists' role perceptions impact their implementation of the objectivity norm. *Journalism*, 14(1), 22–42.
<https://doi.org/10.1177/1464884912442286>
- Svensson, M. (2012). Media and civil society in China: Community building and networking among investigative journalists and beyond. *China Perspectives*, 2012(3), 1928.
<https://doi.org/10.4000/chinaperspectives.5934>
- Tandoc, E. C. (2018). Gatekeeping Influences and Journalistic Capital: Proposing a mechanism of influence. *Journalism Studies*, 19(16), 2344–2358. <https://doi.org/10.1080/1461670X.2017.1345320>
- Tandoc, E. C., Hellmueller, L., & Vos, T. P. (2013). Mind the gap: Between journalistic role conception and role enactment. *Journalism Practice*, 7(5), 539–554.
<https://doi.org/10.1080/17512786.2012.726503>
- Tiffen, R., & Domingo, D. (2015). Whose Hand on the Gate? Rupert Murdoch's Australian and News Coverage of Climate Change. In T. Vos & F. Heinderyckx (Ed.), *Gatekeeping in transition* (pp. 180–200). Routledge.
- Tong, J. (2011). *Investigative Journalism in China: Journalism, Power, and Society*. Continuum.
- Tong, J. (2015). *Investigative Journalism, Environmental Problems and Modernisation in China*. Palgrave Macmillan.
- Tong, J. (2019). The Taming of Critical Journalism in China: A combination of political, economic and technological forces. *Journalism Studies*, 20(1), 79–96.
<https://doi.org/10.1080/1461670X.2017.1375386>
- Valdeón, R. A. (2022). Gatekeeping, ideological affinity and journalistic translation. *Journalism*, 23(1), 117–133. <https://doi.org/10.1177/1464884920917296>
- Vos, T. P., & Finneman, T. (2017). The early historical construction of journalism's gatekeeping role. *Journalism*, 18(3), 265–280. <https://doi.org/10.1177/1464884916636126>



- Vos, T. P., & Thomas, R. J. (2019). The Discursive (Re)construction of Journalism's Gatekeeping Role. *Journalism Practice*, 13(4), 396–412. <https://doi.org/10.1080/17512786.2018.1478746>
- Vu, H. T. (2014). The online audience as gatekeeper: The influence of reader metrics on news editorial selection. *Journalism*, 15(8), 1094–1110. <https://doi.org/10.1177/1464884913504259>
- Waisbord, S. (2018). Truth is What Happens to News: On journalism, fake news, and post-truth. *Journalism Studies*, 19(13), 1866–1878. <https://doi.org/10.1080/1461670X.2018.1492881>
- Wallace, J. (2018). Modelling Contemporary Gatekeeping: The rise of individuals, algorithms and platforms in digital news dissemination. *Digital Journalism*, 6(3), 274–293. <https://doi.org/10.1080/21670811.2017.1343648>
- Wang, D., & Sparks, C. (2020). Smartphones, Wechat and Paid Content: Journalists and Sources in a Chinese Newspaper. *Journalism Studies*, 21(1), 37–53. <https://doi.org/10.1080/1461670X.2019.1620115>
- Wang, H. (2016). *The Transformation of Investigative Journalism in China: From Journalists to Activists*. Rowman & Littlefield.
- Wang, H. (2021). Generational Change in Chinese Journalism: Developing Mannheim's Theory of Generations for Contemporary Social Conditions. *Journal of Communication*, 71(1), 104–128. <https://doi.org/10.1093/joc/jqaa040>
- Wang, H., & Sparks, C. (2019). Chinese Newspaper Groups in the Digital Era: The Resurgence of the Party Press. *Journal of Communication*, 69(1), 94–119. <https://doi.org/10.1093/joc/jqy061>
- Wang, H., Sparks, C., & Yu, H. (2018). Popular journalism in China: A study of China Youth Daily. *Journalism*, 19(9–10), 1203–1219. <https://doi.org/10.1177/1464884917691987>
- White, D. M. (1950). The "Gate Keeper": A Case Study in the Selection of News. *Journalism Quarterly*, 27(4), 383–390. <https://doi.org/10.1177/107769905002700403>
- Wu, Y., & Wall, M. (2019). Prosumers in a digital multiverse: An investigation of how WeChat is affecting Chinese citizen journalism. *Global Media and China*, 4(1), 36–51. <https://doi.org/10.1177/2059436419835441>
- Xu, D. (2015). Online Censorship and Journalists' Tactics: A Chinese perspective. *Journalism Practice*, 9(5), 704–720. <https://doi.org/10.1080/17512786.2014.982968>
- Xu, Y., & Jin, J. (2017). The Hierarchy of Influences on Professional Role Perceptions Among Chinese Online Journalists: A multilevel analysis. *Digital Journalism*, 5(2), 194–212. <https://doi.org/10.1080/21670811.2016.1162662>
- Yang, T., & Peng, Y. (2020). The Importance of Trending Topics in the Gatekeeping of Social Media News Engagement: A Natural Experiment on Weibo. *Communication Research*, 009365022093372. <https://doi.org/10.1177/0093650220933729>
- Yu, H. (2011). Beyond gatekeeping: J-blogging in China. *Journalism*, 12(4), 379–393. <https://doi.org/10.1177/1464884910388229>
- Zhang, Z., & Cao, Y. (2017). Report of Chinese investigative journalists in the era of digital media (Xin meiti huanjing xia zhongguo diaocha jizhe hangye shengrain bianhua baogao). *Modern Communication (Xiandai Chuanbo)*, 11, 27–33.



Burnout in Journalism: Evidence from Regional Television Stations in Ethiopia

Amanuel Gebru Woldearegay

Addis Ababa University. Addis Ababa, Ethiopia. Email: amanuel.gebru[at]aaau.edu.et

Abstract

The international evidence base shows that the mass communication industry is characterized by elevated levels of employee burnout while there is scant research addressing parallel situations in Africa and more specifically Ethiopia. Accordingly, the objective, of the present study was to determine the prevalence and magnitude of burnout among journalists working for Amhara TV, Oromia Broadcasting Network and Tigray TV using the Maslachburnout inventory and a sample of 123 journalists. The aim was also to determine the contribution of job control, job demands, organizational support and biographical factors to burnout using hierarchical regression methods. A two-step hierarchical regression procedure was employed to determine the best fit to the data. Results indicated that biographical predictors failed to qualify as significant explanatory factors, but the model explained an improved 32 % of the variance in burnout. ANOVA tests showed no significant scores in burnout were attributable to gender, job level, age or work experience differences except for region. Implications are discussed.

Keywords

Burnout; Job Control; Job Demands; Journalism; TV; Organization; Exhaustion; Support; F-Test; Stress



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



Выгорание в журналистике: данные на основе региональных телевизионных станций в Эфиопии

Волдеарегай Амануэль Гебру

Аддис-Абебский университет. Аддис-Абеба, Эфиопия. Email: amanuel.gebru[at]aau.edu.et

Аннотация

Международные данные говорят, что индустрия массовых коммуникаций характеризуется повышенным уровнем выгорания сотрудников, в то время как исследований, рассматривающих такие же проблемы в Африке и, в частности, в Эфиопии, практически нет. Соответственно, одной из целей этого исследования является определение распространенности и величины выгорания среди журналистов, работающих на Amhara TV, Oromia Broadcasting Network и Tigray TV. В качестве методологического инструментария автором используется опросник выгорания Маслаха (MBI). В выборку попало 123 журналиста. Параллельно автор с помощью методов иерархической регрессии пытается определить степени влияния на выгорание таких факторов, как контроль над работой, требований к ней, организационная поддержка и биографический бэкграунд. Для определения наилучшего соответствия данным была использована двухэтапная модельная процедура иерархической регрессии. Результаты показали, что биографические предикторы не являются значимыми факторами, но полученная модель объяснила 32% дисперсии выгорания. Тесты ANOVA показали, что значительные различия в показателях выгорания не были связаны с полом, уровнем работы, возрастом или опытом, за исключением региональных факторов. Обсуждаются последствия.

Ключевые слова

выгорание; контроль работы; требования к работе; журналистика; телевидение; организация; истощение; поддержка; ф-тест; стресс



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0
Всемирная](#)



Introduction

In the 11th Revision of the International Classification of Diseases (ICD-11), WHO defines burnout as “a syndrome conceptualized as resulting from chronic workplace stress that has not been successfully managed” (WHO, 2020). The condition represents the stress response to affective and cognitive demands that exceed personal resources with presenting symptoms that include becoming increasingly tired, impatient, and irritable (Payne 2001).

Burnout is considered by many to be a problem of the industrialized world, but the developing world especially Africa has also started to show the problem (Maslach, Schaufeli, and Leiter, 2001). The recent social, economic, and cultural development in the continent calls for a similar set of studies to understand these changes and their organization and workforce effects. There is growing recognition that journalism is a stressful occupation, leading to burnout not only due to the daily routines but also owing to exposure to critical and traumatic events (Monteiro & Marques-Pinto 2017). In 2005, journalism was ranked among the 10 most stressful jobs (Center for Disease Control, 2005). It may be argued that the profession may be more stressful in nations that are unstable and democratically immature. In fact, Ethiopia has been one of the most discussed nations in regard to treatment of journalists as well as the use of media for power consolidation by governments (Skjerdal 2010; Skjerdal, 2012). In more recent years, owing to political developments, Ethiopia's regions have assumed a new journalism culture that contests the traditional center-periphery relationships and have deployed media that is more than ever challenging the center. However, little is known about how the journalists are affected by the new media realities in terms of their burnout experiences. Understanding the key issues of burnout and associated factors requires conceptual foundations.

A fundamental conceptual contribution explaining and predicting burnout is the JDC (Job Demands Control Model) (Schaufeli& Bakker 2004). It states that burnout is a function of the level of complexity and amount of mentally demanding work a worker has to perform. The complexity refers to how much control a worker has over the work in terms of mastery of the skills set the job demands as well as level of risk involved professionally in terms error of judgment or pressures of meeting deadlines. In other words, it refers to skills discretion and decision latitude, implying the degree to which a work is at ease in handling job demands because they have the required skills and the freedom or job autonomy in matters of job decision-making (Bakker & Demerouti 2007; Dwyer & Ganster 1991). In simpler terms, job demands can cause burnout in proportion to the level of efficiency they demand, the level of job accountability, the quantitative load as well as the emotional demands in place, pace of work expected, work delivery deadlines, managerial expectations and supervisory relationships as well as ambiguity in job tasks (Skagen, 2016).



Another factor related to burnout is organizational support. Workplace social support as perceived by a worker relates to a perception that the organization considers them valuable and sees them as an important organizational member (Aselage & Eisenberger, 2003). Workplace social support is an important construct that explains the value of collegial or supervisory support to employees which can have a meditational role in stress management. The presence of such support gives employees in distress assurances that there are people to fall up on and that they will not be left behind. The support can come in the form of supportive expressions of assurances or message of understanding and fellow feeling or more practical forms of helping in addressing tasks on the behalf of a colleague. It may also be expressed through explanation of work details or demonstration of ambiguous tasks (Giao, Vuong, Huan, Tushar, & Quan, 2020).

Thus associations between low job control, low organizational support, and high job demands with burnout are extensively documented (Magnusson et al, 2008). However to better understand the relationship between job demands, organizational support and burnout among media workers further research is necessary. Research has identified the antecedents and consequences of burnout, including a number of organizational and biographical factors such as gender and age (Varga, Urdaniz & Canti, 1996; Barthauer, Kaucher, Spurk, & Kauffeld, 2020).). However, there is an acute dearth of studies on burnout in journalism and the limited studies available are dated. An overview of the literature indicates that burnout in broadcast journalism is neglected (with just two studies on the subject (Reinardy, 2012b, 2013a) and North American (with just two studies – one Norwegian and the other Korean). While the shortage of studies is international, there is special relevance to Africa where the state-owned media sector is the dominant employer but which remains unexplored especially in the context of the Ethiopian federation where journalism is highly contested and polarized (Woldearegay, 2021).

In an attempt to fill the void, the present study aims to interrogate journalistic burnout and explanatory constructs in the regional government media sector in three Ethiopian media institutions, focusing on television journalists and comparing prevalence rates among the broadcasters that included AMMA (Amhara Mass Media Agency), TMMA (Tigray Mass Media Agency) and OBN (Oromia Broadcasting Network), which are considered the most politically sensitive in the Ethiopian federation.

Method

Survey Method

Respondents were administered a 22- item Maslach Burnout Inventory (MBI), Job Demands and Job Control Scale with 11 items and Perceived Organizational Support that has 7 items. All were likert scale type and required subjects to rate item on a 5- point scale. The administration took an average of 35 minutes.



Method of data Analysis

Sequential /hierarchical multiple regression analysis technique is used to estimate the regression model and the hypothesized relationships in the model. Hierarchical regression is a procedure of exploring the relationships among a dependent variable and several independent variables in steps. Accordingly, independent variables are entered into the regression sequentially to determine their effect on or relationship with the dependent/outcome variable.

Hierarchical regression was used to analyze the effect of an independent variable (*e.g. gender of a journalist*) on the outcome variable (*level of burnout*) after controlling for other predictor variables (*such as age*). At each stage of the sequential variable entry into the regression model, an increment in variance accounted for is noted. The order of entry is decided by the researcher who uses his understanding of relevant theory and research based on the truism that “the data analyst knows more than the computer” (Henderson & Velleman 1981). In essence, what is done is a comparison of sequential models based on their variance improvement with previous models until a decision is made regarding the best fitting model based on the amount of variance explained.

Research questions

- RQ1. What is the level of burnout among journalists working for the different media?
- RQ2. Is burnout related to biographical and demographic factors?
- RQ3. What are the most important predictors of burnout?
- RQ4. What are the relationships between burnout, job demands, job control and organizational support?

Measures

The scales are all adapted measures from published prior studies and tested for suitability using exploratory factor analysis. Burnout is the dependent variable and job demands, job control, and organizational support are the predictors. The three measures are conceptually logically related to the items on the Job Demands and Job Control Scale that predict burnout while Perceived Organizational Support measures a buffering effect on burnout.

Maslach Burnout Inventory (MBI)

Using 22 items, the MBI assesses burnout levels experienced by study subjects. Two example items are “I feel emotionally drained from my work. I feel used up at the end of the workday”. An Exploratory Factor Analysis (EFA) conducted to determine the structural reproducibility of the original facets suggested that burnout was conceived generically by the Ethiopian subjects, which is in agreement with some previous conceptualizations reported in the literature (Kristensen et al 2005). In other words, based on the procedure of exploratory factor analysis, burnout was



understood by the respondents as a single general concept, not a three-factor construct as reported in some of the literature on burnout (Lee & Ashforth, 1990).

Job Demands and Job Control Scale

The scale has job demands and job control constructs. These contained a total of 11 items asking the job demands placed on a worker as well as the amount of control the worker has over the work. Two examples include “Does your work demand too much effort? And “Do you have a choice in deciding HOW you do your work?”

Perceived Organizational Support

The Survey of Perceived Organizational Support was a valid scale with 8 items. Respondents were asked to indicate the extent to which they agree with the following statements on a five-point scale. Example items included “My organization cares about my opinions. My organization really cares about my well-being”

All measures were piloted and pretested to ensure they are suitable for the context, purpose, and requirements of the study (Gregory, 1996).

Sampling

The television stations studied were selected purposively because they were believed to be at the center of conflict and power struggle, which could render their journalists vulnerable to elevated stress. The sampling of journalists was however based on a random sampling basis and determined using Green's guidelines (Cocco, Serra, Lentini, Deliperi, & Delrio, 2015). Accordingly, $50 + 8(K)$ where K is the number of predictors is used. Thus, the sample of 123 was deemed more than the minimum size recommended (Gregory, 1996). The sample of returned questionnaires was 82 % of the 150 copies distributed. The return rate of 82 % is considered more than desirable (Hoppen et al, 2017).

Data analysis

Data analysis software SPSS version 24 was used to manage the burnout study's database. Analysis was performed on all usable questionnaires following a quality audit. Descriptive statistics, including number (n), percentages (%), mean, and standard deviation (SD), were calculated for the demographic variables. A statistical test of analysis of variance (ANOVA) was used to compare group differences on the measurements of interest regarding the three TV stations studied. Pearson's correlations were computed between burnout and allied dimensions of support and control (Emerson, 2015). Multiple sequential regressions were used to examine the relationship of demographic and biographic variables, burnout, stress, and perceived organizational support. Statistical parameters that included an F-test of model adequacy, R, R square, adjusted r square, unstandardized coefficients (B), standardized coefficients (Beta), and p-values for each sequential model in the regression are reported as they relate to prediction of burnout as an outcome variable and inter-variable association between the constructs of interest, including



the relationship between burnout and organizational support (Hoyt, Leierer & Millington, 2006). Together with these tests, a psychometric evaluation of scale reliability was implemented. The burnout scale had an impressive reliability score of .81. Organizational support scale had a reliability alpha of .80 and job control and job demands scales had alphas of .77 and .80, respectively.

Results

Profile of participants

Participants were from AMMA (36 i.e., 29 %), OBN (51 i.e., 41 %), and TMMA (37 i.e., 30 %). About 62 % were male and 24 % female who worked as reporters (51 %), editors (17 %), newscasters (6 %) and directors (2%). They were less than thirty years old (40 %), 30-34 (32 %), 35-39 (11 %), 40 years and above (3 %). About 14 % did not indicate their age. They represented different levels of experience. About 43 % had 3-7 years of experience while 18 % were early career journalists with 1-2 years of work experience. A slightly smaller percent of journalists (16 %) reported 8-12 years of experience. The most experienced were significantly fewer with 1.5 % reporting 13-20 years of experience and another 1.5 % mentioning more than 21 years. About 13 % did not indicate length of experience.

Burnout scores were 55 % for TMMA, 59 % for OBN and 61 % for AMMA. The mean was 58 %. Based on scoring guidelines (16) the journalists studied reported mild levels of burnout as the scores ranged from 55 to 61 %, with an average of 58 %.

Score Interpretation of Burnout

- 0-20 no burnout
- 21-40 possible burnout
- 41-60 mild burnout
- 81-100 high

Substantive Results

Variable	Org support	Job demands	Jobcontrol	Burnout
Org. support	1	.338**	.397**	.224*
Job demands	.338**	1	.693**	.485**
Job control	.397**	.693**	1	.262**
Burnout	.224*	.585**	.262**	1

Table 1. Relationship between organizational support, job demands, job control, and burnout.

To have an initial preview of the extent of correlation and its location in the inter-factorial space, Pearson's correlation was computed for each predictor ahead of the hierarchical regression. Table 1 shows the correlation matrix.



A moderate correlation was observed between burnout generically and organizational support ($r=.224$, $p<0.05$), burnout and job demands ($r=.585$, $p<.001$). Strong correlations were observed between organizational support and job demands (.338**), organizational support and job control ($r=.397$, $p<.001$), and organizational support and burnout ($r=.224$, $p<.05^*$). Job demands were correlated with burnout ($r=.485$, $p<.001$).

Inspection of the correlation matrix further shows job control and burnout were correlated ($r=.262$, $p<.05^{**}$) as were job control and organizational support ($r=.397$, $p<.001$), job control and job demands ($r=.693$, $p<.001$).

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.514 ^a	.264	.240	8.30791
2	.562 ^b	.316	.261	8.18956

Table 2.1 Model Summary

- a. Predictors: (Constant), orgsupport, jobdemands, jobcontrol
 b. Predictors: (Constant), orgsupport, jobdemands, jobcontrol, Gender of the Respondent, Job role of the Respondent, Age of the Respondent, Job experience of the Respondent

el	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.519 ^a	.269	.237	8.32227
2	.568 ^b	.323	.252	8.24254

Table 2.2 Model Summary

- a. Predictors: (Constant), jobcontrol, orgsupport, jobdemands, jobstress
 b. Predictors: (Constant), jobcontrol, orgsupport, jobdemands, jobstress, Job role of the Respondent, Gender of the Respondent, Age of the Respondent, Region, Job experience of the Respondent

As shown in Table 2, a two-step hierarchical regression procedure was employed to determine the best fit to the data with R² as the statistic.

Individually and together three of the predictors in Model One: job demands, job control and organizational support have differing significance in explaining burnout. Taking job demands as one example, it does come into view to add unique explanatory power when the effects of the other independent variables are held constant (Beta = .622, t = 4.951, p = <.01) while the constructs of support and job control failed to qualify. In Model two biographical predictors failed to qualify as significant explanatory factors. Thus job experience (Beta=.149 t= 1.232, p= .221), age (Beta=-.151,t=-1.291,p=.200); gender (Beta=.120, t=1.321, p=.190), and job role (Beta=.134, t=1.408, p=.163).



However the models do explain an important part of the variance in burnout, constituting a total of 32 %. This figure based on guidelines is considered significant (Chin 1998; Hair et al 2012).

The results of the regression showed that in Model One, job control, organizational support, and job demands explained 26 % of the variance ($R^2 = .264$, $F(4,123) = 8.388$, $p < .001$) and with the addition of job control, organizational support, and job demands, Job role of the Respondent, Gender of the Respondent, Age of the Respondent, Region, Job experience of the Respondent in Model Two explained variance rose to 32 % ($R^2 = .323$). $F(9,123) = 4.553$, $p < .01$.

As explained above, in both models individual factors did not produce appreciable significance levels. Thus, the variables of conceptual and biographical interest were individually unable to predict burnout.

Similarly, ANOVA was used to compare groups on attributes including gender, age, and job title. There was no significant difference across the groups.

However, there was a significant effect of region on burnout at the $p < .05$ level for the three regions [$F(2, 120) = 4.274$, $p = .016$].

Model 1	B	S. Error	Beta	T	P value
Constant	38.495	4.106		9.375	.000
Org support	.087	.162	.052	.534	.595
Job demands	1.225	.247	.622	4.951	.000
Job control	-.365	.212	-.218	-1.722	.088
Model 2					
(Constant)	33.406	5.895		5.667	.000
Org. support	.092	.161	.055	.569	.571
Job demands	1.120	.259	.569	4.333	.000
Job control	-.329	.213	-.196	-1.543	.126
Work experience	1.448	1.175	.149	1.232	.221
Age	-1.603	1.241	-.151	-1.291	.200
Gender	2.506	1.897	.120	1.321	.190
Role	.972	.691	.134	1.408	.163
Regional TV	-.514	1.254	-.043	-.410	.683

Table 3. Hierarchical Multiple Regression Results



The result of the regression presented in Table 3 showed that in Model One job control, organizational support, and job demands explained 27 % of the variance ($R^2 = .269$, $F(4,123) = 8.388$, $p < .001$) and with the addition of job control, organizational support, job demands, Job role of the Respondent, Gender of the Respondent, Age of the Respondent, Region, Job experience of the Respondent in Model Two explained variance rose to 32 % ($R^2 = .323$). $F(9,123) = 4.553$, $p < .01$. As an important procedure, the F-test in Table 4 presents a report of model significance as an important preliminary test of assumptions.

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2323.822	4	580.955	8.388
	Residual	6302.678	91	69.260	
	Total	8626.500	95		
2	Regression	2783.705	9	309.301	4.553
	Residual	5842.795	86	67.939	.000 ^c
	Total	8626.500	95		

Table 4. Model ANOVA

a. Dependent Variable: Burnoutscores

b. Predictors: (Constant), jobcontrol, orgsupport, jobdemands,

c. Predictors: (Constant), jobcontrol, orgsupport, jobdemands,, Job role of the Respondent, Gender of the Respondent, Age of the Respondent, Region, Job experience of the Respondent

Discussion

The study aimed to determine the prevalence and magnitude of burnout as well as the most important explanatory factors from among a number of variables hypothesised to be relevant. Descriptive statistics indicated that the journalists studied have mild degrees of burnout. The present findings are in substantial agreement with studies that addressed burnout prevalence among journalists (Reinardy 2009; Reinardy, 2011). However, given the context of Ethiopia and its implied effect on media personnel and their operations, journalists may be under-reporting their perceptions, a phenomenon that is encountered in several surveys.

An important drawback in self-report scales is the validity threats from social desirability bias. Social desirability refers to the tendency of study subjects to respond in a more socially recommended manner when asked about their realities to avoid disapproval. Thus respondents would want to look more satisfied, happier etc. than they actually are (Sjöström, & Holst, 2002). It is suspected that between 10-75 % of variance may be explained by socially desirable responding (Vesely, & Klöckner, 2020). Seen in this light and the realities of Ethiopia, it may be



suspected that socially desirable responding may have lowered the burnout ratings. The thesis may be valid in the context of collectivist societies such as Ethiopia's which emphasize positive self-presentation irrespective of one's circumstances (Eysenck 1990). Indeed, admission of elevated burnout may be contrary to self-enhancement and impression management as important socially coping skills (Parmač Kovačić, Galić,, & Jerneić, 2014).

However, the findings also go beyond studies reported for media workers in stable democracies where organizational life may be less chaotic and more predictable. In fragile national ecologies, burnout may issue from newsroom routines that deviate from norms, controversial media material production and dissemination, ethical self-doubts or censure over news and other journalistic content, editorial judgment fears, social-professional overload involving subjects, as well as a climate of fear and instability as journalism is in essence political work that may further draw hostility from certain groups or actors.

On the other hand, issues of ethnic nationalism may be present in newsrooms, which may mean that journalists may wish to appear above the game, and as a result report artificially lower levels of burnout at a particular point in time. However, it is difficult to quantify the contribution of this potential factor, which is unlikely to offer the most persuasive explanation as nationalism is unlikely to feature prominently in the day-to-day work life realities of journalists for too long. Nonetheless, because surveys are snapshots they may at times be influenced by seasonal political developments that affect journalists as citizens and/or professionals, biasing survey results in the positive or negative direction (Kam & Meyer, 2015). In the more typical news media context, a job-relevant journalistic theory applicable to the African context is now guard dog journalism (Alemnew & Gebru, 2018). In this kind of journalism, the pressure on journalists can be unrelenting because journalists are used instrumentally in the fight among political elites (Donohue, Tichenor and Olien 1995) and carry the brunt of public scrutiny that is based on models of liberal media (Dworznik, 2006; Furedi, 2006), which may contribute to burnout. The lack of professional independence and diminished sense of control may further exacerbate burnout levels (Lauk, 2009). On the other hand, news organizations in conflict-ridden African contexts may be too embroiled in turmoil to provide support to staff. As the present study shows, whatever support was provided (which could also be contaminated by social desirability or other concerns) was inconsequential. Thus, while it was previously hypothesised that increased levels of perceived support would lead to lower burnout (Greenglass Burke , & Konarski 1997), the present study showed there was no significant effect of organizational support on burnout.

While this study did test job control and job demands, there are no previous studies to compare results with in media settings, except perhaps workload and autonomy, which are differently operationalised (MacDonald et al 2016). There were modest inter-organizational burnout differences which could be explained by contextual dynamics. However, the known limitations of cross-sectional



research apply to the present study and the findings need to be interpreted cautiously. Bigger and more diverse data are needed to have a fuller and more reliable diagnosis of the relevant factors of burnout in the journalistic workplace. This includes the detection of the role of demographic factors including age and gender in predicting or explaining burnout (Brewer & Shapard, 2004). In this study, these factors did not systematically relate to burnout. The lack of association agrees with the findings of Sepehrmanesh et al (2010) who found no relationship between demographic factors and burnout scores as well as those of Reinardy's (2011) who reported that younger journalists had greater burnout experiences because they lack experience to handle demands of the job and relational skills necessary to handle job pressures. With increased age and attendant experience more stability ensues and together with it more control of burnout (Bakker, Demerouti & Schaufeli, 2002). The present study replicates the findings of Reinardy (2011a) that used an ANOVA design to compare burnout along journalistic professional titles but found no differences among reporters, editors, and managers.

Conclusions and Implications

The purpose of the study was to determine the prevalence and magnitude of burnout among journalists working in three television stations. Overall, the evidence in this study supports the conclusions of previous studies on the phenomena of burnout in the media industry from a differing media ownership structure. It shows that burnout is rampant across the regional-state owned media sector irrespective of journalists' biographical characteristics. The findings may not be surprising in view of the job characteristics of media work that can often involve hazards especially in transitional societies that are experiencing communal tension. However, it may also suggest that there could be far-reaching professional consequences of burnout such as inattention and limits to the exercise of caution as desiderata in high-speed high-risk jobs such as journalism. Journalists' emotional wellbeing is important in conflict societies; in particular where journalism and media need to be constructive actors as preexisting tensions of diverse etiologies can easily turn in to perilous eruptions that defy any restorative attempts. Avenues for further research are suggested that include a more in-depth analysis of the complex relations among job satisfaction, burnout and intention to quit, using mixed methods, that may help to shed more light on the media workforce.

Ethical Declaration

The study was conducted in conformity with the Declaration of Helsinki-Ethical Principles for Medical Research Involving Human Subjects, and local legislation. In accordance with normative protocols, 1. Informed consent was obtained from the respondents, 2. Their dignity and wellbeing were protected at all times, and 3. The study's data was anonymised and confidentially treated throughout the study.



Data Availability Statement

The data that support the findings of this study are available from the corresponding author upon reasonable request.

References / Список литературы

- Al Muala, I. (2017). Job Stress in Journalism: Interaction between Organizational Support and Job Demands-Resources Model. *Journal of Management and Sustainability*, 7(4), 150. <https://doi.org/10.5539/jms.v7n4p150>
- Alemnew, Z., & Gebru, A. (2018). From the Public Sphere to the Airwaves: Media, Governance and Citizenship. *Journal of Ethiopian Studies*, 51, 105–142.
- Aselage, J., & Eisenberger, R. (2003). Perceived organizational support and psychological contracts: A theoretical integration. *Journal of Organizational Behavior*, 24(5), 491–509. <https://doi.org/10.1002/job.211>
- Bakker, A. B., & Demerouti, E. (2007). The Job Demands-Resources model: State of the art. *Journal of Managerial Psychology*, 22(3), 309–328. <https://doi.org/10.1108/02683940710733115>
- Bakker, A. B., Le Blanc, P. M., & Schaufeli, W. B. (2005). Burnout contagion among intensive care nurses. *Journal of Advanced Nursing*, 51(3), 276–287. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2005.03494.x>
- Barthauer, L., Kaucher, P., Spurk, D., & Kauffeld, S. (2020). Burnout and career (un)sustainability: Looking into the Blackbox of burnout triggered career turnover intentions. *Journal of Vocational Behavior*, 117, 103334. <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2019.103334>
- Browne, T., Evangelis, M., & Greenberg, N. (2012). Trauma-related guilt and posttraumatic stress among journalists. *Journal of Traumatic Stress*, 25(2), 207–210. <https://doi.org/10.1002/jts.21678>
- Burn-out an ‘occupational phenomenon’: International Classification of Diseases. (2020). WHO. <https://www.who.int/news-room/detail/28-05-2019-burn-out-an-occupational-phenomenon-international-classification-of-diseases>
- Chin, W. W. (1998). Commentary: Issues and Opinion on Structural Equation Modeling. *MIS Quarterly*, 22(1), vii–xvi.
- Chumakova, V. P., Gorshkova, D., Popova, V., & Shibanova, A. (2018). Information Overload of Journalists in Contemporary Russia: Causes, Ways of Adaptation and Consequences (a Pilot Study). *Communications, Media, Design*, 3(4), 115–139.
- Cocco, A., Serra, G., Lentini, A., Deliperi, S., & Delrio, G. (2015). Spatial distribution and sequential sampling plans for *Tuta absoluta* (Lepidoptera: Gelechiidae) in greenhouse tomato crops: Sequential sampling plans for *T. absoluta* in protected tomato crops. *Pest Management Science*, 71(9), 1311–1323. <https://doi.org/10.1002/ps.3931>
- Cooper, C. L. (Ed.). (1998). *Theories of organizational stress*. Oxford University Press.
- Cordes, C. L., & Dougherty, T. W. (1993). A Review and an Integration of Research on Job Burnout. *The Academy of Management Review*, 18(4), 621. <https://doi.org/10.2307/258593>
- Donohue, G. A., Tichenor, P. J., & Olien, C. N. (1995). A Guard Dog Perspective on the Role of Media. *Journal of Communication*, 45(2), 115–132. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1995.tb00732.x>



- Dworznik, G. (2006). Journalism and trauma: How reporters and photographers make sense of what they see. *Journalism Studies*, 7(4), 534–553. <https://doi.org/10.1080/14616700600757977>
- Dwyer, D. J., & Ganster, D. C. (1991). The effects of job demands and control on employee attendance and satisfaction. *Journal of Organizational Behavior*, 12(7), 595–608. <https://doi.org/10.1002/job.4030120704>
- Eisenhardt, K. M., & Graebner, M. E. (2007). Theory Building From Cases: Opportunities And Challenges. *Academy of Management Journal*, 50(1), 25–32. <https://doi.org/10.5465/amj.2007.24160888>
- Emerson, R. W. (2015). Causation and Pearson's Correlation Coefficient. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 109(3), 242–244. <https://doi.org/10.1177/0145482X1510900311>
- Eysenck, M. W. (1990). *Happiness: Facts and myths*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Furedi, F. (2006). *The culture of fear revisited*. Continuum.
- Giao, H. N. K., Vuong, B. N., Huan, D. D., Tushar, H., & Quan, T. N. (2020). The Effect of Emotional Intelligence on Turnover Intention and the Moderating Role of Perceived Organizational Support: Evidence from the Banking Industry of Vietnam. *Sustainability*, 12(5), 1857. <https://doi.org/10.3390/su12051857>
- Green, S. B. (1991). How Many Subjects Does It Take To Do A Regression Analysis. *Multivariate Behavioral Research*, 26(3), 499–510. https://doi.org/10.1207/s15327906mbr2603_7
- Greenglass, E. R., Burke, R. J., & Konarski, R. (1997). The impact of social support on the development of burnout in teachers: Examination of a model. *Work & Stress*, 11(3), 267–278. <https://doi.org/10.1080/02678379708256840>
- Gregory, P. J. (1996). *Psychological Testing*. Allyn and Bacon.
- Hair, J. F., Sarstedt, M., Pieper, T. M., & Ringle, C. M. (2012). The Use of Partial Least Squares Structural Equation Modeling in Strategic Management Research: A Review of Past Practices and Recommendations for Future Applications. *Long Range Planning*, 45(5–6), 320–340. <https://doi.org/10.1016/j.lrp.2012.09.008>
- Have a Stressful Job? You Must Have an Ulcer...Right? (2006). Center for Disease Control. <http://www.cdc.gov/ulcer/myth.htm>
- Henderson, H. V., & Velleman, P. F. (1981). Building Multiple Regression Models Interactively. *Biometrics*, 37(2), 391. <https://doi.org/10.2307/2530428>
- Hoppen, C. M. S., Kissmann, N., Chinelato, J. R., Coelho, V. P., Wenczenovicz, C., Nunes, F. C. L., & Friedman, G. (2017). High prevalence of burnout syndrome among intensivists of the city of Porto Alegre. *Revista Brasileira de Terapia Intensiva*, 29, 115–120. <https://doi.org/10.5935/0103-507X.20170017>
- Hoyt, W. T., Leierer, S., & Millington, M. J. (2006). Analysis and Interpretation of Findings Using Multiple Regression Techniques. *Rehabilitation Counseling Bulletin*, 49(4), 223–233. <https://doi.org/10.1177/00343552060490040401>
- Jamil, S., & Sohal, P. (2021). Reporting under fear and threats: The deadly cost of being a journalist in Pakistan and India. *World of Media. Journal of Russian Media and Journalism Studies*, 1(2), 5–33. <https://doi.org/10.30547/worldofmedia.2.20211>
- Kam, C. C. S., & Meyer, J. P. (2015). How Careless Responding and Acquiescence Response Bias Can Influence Construct Dimensionality: The Case of Job Satisfaction. *Organizational Research Methods*, 18(3), 512–541. <https://doi.org/10.1177/1094428115571894>



- Kristensen, T., . S. (1995). The demand-control-support model: Methodological challenges for future research. *Stress Medicine*, 11(1), 17–26. <https://doi.org/10.1002/smi.2460110104>
- Kristensen, T. S., Borritz, M., Villadsen, E., & Christensen, K. B. (2005). The Copenhagen Burnout Inventory: A new tool for the assessment of burnout. *Work & Stress*, 19(3), 192–207. <https://doi.org/10.1080/02678370500297720>
- Lauk, E. (2009). Reflections on changing patterns of journalism in the new EU countries. *Journalism Studies*, 10(1), 69–84. <https://doi.org/10.1080/14616700802560542>
- Lazarus, R. S. (1991). *Emotion and Adaptation*. Oxford University Press.
- Lee, R. T., & Ashforth, B. E. (1990). On the meaning of Maslach's three dimensions of burnout. *Journal of Applied Psychology*, 75(6), 743–747. <https://doi.org/10.1037/0021-9010.75.6.743>
- MacDonald, J. B., Saliba, A. J., Hodgins, G., & Ovington, L. A. (2016). Burnout in journalists: A systematic literature review. *Burnout Research*, 3(2), 34–44. <https://doi.org/10.1016/j.burn.2016.03.001>
- Magnusson Hanson, L. L., Theorell, T., Oxenstierna, G., Hyde, M., & Westerlund, H. (2008). Demand, control and social climate as predictors of emotional exhaustion symptoms in working Swedish men and women. *Scandinavian Journal of Public Health*, 36(7), 737–743. <https://doi.org/10.1177/1403494808090164>
- Maslach, C., Schaufeli, W. B., & Leiter, M. P. (2001). Job Burnout. *Annual Review of Psychology*, 52(1), 397–422. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.397>
- Michie, S. (2002). Causes and management of stress at work. *Occupational and Environmental Medicine*, 59(1), 67–72. <https://doi.org/10.1136/oem.59.1.67>
- Monteiro, S., Marques Pinto, A., & Roberto, M. S. (2016). Job demands, coping, and impacts of occupational stress among journalists: A systematic review. *European Journal of Work and Organizational Psychology*, 25(5), 751–772. <https://doi.org/10.1080/1359432X.2015.1114470>
- Monteiro, S., & Marques-Pinto, A. (2017). Journalists' Occupational Stress: A Comparative Study between Reporting Critical Events and Domestic News. *The Spanish Journal of Psychology*, 20, E34. <https://doi.org/10.1017/sjp.2017.33>
- Nulty, D. D. (2008). The adequacy of response rates to online and paper surveys: What can be done? *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 33(3), 301–314. <https://doi.org/10.1080/02602930701293231>
- Ogden, J. (2012). *Health Psychology: A textbook*, 5th edition. Open University Press. <https://doi.org/10.1036/9780335243846>
- Parmač Kovačić, M., Galić, Z., & Jerneić, Ž. (2014). Social Desirability Scales as Indicators of Self-Enhancement and Impression Management. *Journal of Personality Assessment*, 96(5), 532–543. <https://doi.org/10.1080/00223891.2014.916714>
- Payne, N. (2001). Occupational stressors and coping as determinants of burnout in female hospice nurses. *Journal of Advanced Nursing*, 33(3), 396–405. <https://doi.org/10.1046/j.1365-2648.2001.01677.x>
- Platonov, Y. (2018). Phenomenon of the emotional burnout of a personality: Structural and functional analysis. *Scientific Notes Journal of St. Petersburg State Institute of Psychology and Social Work*, 29(1), 7–13.
- Reinardy, S. (2009). Female Journalists More Likely to Leave Newspapers. *Newspaper Research Journal*, 30(3), 42–57. <https://doi.org/10.1177/073953290903000304>



- Reinardy, S. (2011). Newspaper journalism in crisis: Burnout on the rise, eroding young journalists' career commitment. *Journalism*, 12(1), 33–50. <https://doi.org/10.1177/1464884910385188>
- Reinardy, S. (2013a). Depleted Resources Causing Burnout for Layoff Survivors. *Newspaper Research Journal*, 34(3), 6–21. <https://doi.org/10.1177/073953291303400302>
- Reinardy, S. (2013b). Boom or Bust? U.S. Television News Industry is Booming But Burnout Looms for Some. *Journal of Media Business Studies*, 10(3), 23–40. <https://doi.org/10.1080/16522354.2013.11073566>
- Schaufeli, W. B., & Bakker, A. B. (2004). Job demands, job resources, and their relationship with burnout and engagement: A multi-sample study. *Journal of Organizational Behavior*, 25(3), 293–315. <https://doi.org/10.1002/job.248>
- Shapley, L. (2013, April 16). Most Stressful Jobs: Journalism Careers Make 2013 List. *The Denver Post*. <http://blogs.denverpost.com/editors/2013/04/16/media-jobs-make-list-of-top-stressful-careers-of-2013/857/>
- Sjöström, O., & Holst, D. (2002). Validity of a questionnaire survey: Response patterns in different subgroups and the effect of social desirability. *Acta Odontologica Scandinavica*, 60(3), 136–140. <https://doi.org/10.1080/000163502753740133>
- Skagen, K., & Collins, A. M. (2016). The consequences of sickness presenteeism on health and well-being over time: A systematic review. *Social Science & Medicine*, 161, 169–177. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2016.06.005>
- Skjerdal, T. S. (2010). Research on brown envelope journalism in the African media. *African Communication Research*, 3(3), 367–406.
- Skjerdal, T. S. (2012). The three alternative journalisms of Africa. *International Communication Gazette*, 74(7), 636–654. <https://doi.org/10.1177/1748048512458559>
- Varga, E. D., Pérez Urdaniz, A., & Canti, G. F. (1996). Burnout syndrome in general hospital doctors. *The European Journal of Psychiatry*, 11, 207–213.
- Vesely, S., & Klöckner, C. A. (2020). Social Desirability in Environmental Psychology Research: Three Meta-Analyses. *Frontiers in Psychology*, 11, 1395. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01395>
- Woldearegay, A. G. (2021). Predictive model of organizational justice, job satisfaction, and commitment: The context of the state media sector in the Ethiopian federation. *Cogent Social Sciences*, 7(1), 1930866. <https://doi.org/10.1080/23311886.2021.1930866>



Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History

Dmitriy A. Belyaev¹ & Ulyana P. Belyaeva²

Lipetsk State Pedagogical University named after P.P. Semenov-Tyan-Shan. Lipetsk, Russia

Abstract

Today, historical video games going beyond the boundaries of the purely entertainment framework of screen media are increasingly influencing the formation of the public history infosphere. The aim of the study is a comprehensive analysis of historical video games as a tool for constructing mass historical consciousness and the implementation of ideologized strategies for the politics of memory. Methodologically, the work is based on the concepts of “public history infosphere” and “politics of memory”, as well as the historical method and classification approach. In addition, elements of comparative analysis, the method of narrative research of cultural artifacts and the optics of I. Bogost’s procedural rhetoric are used.

The study determines the specificity and nature of broadcasting historical plots in the context of procedural actualization of video game narratives. Starting from the interactive-procedural nature of video games, the original possibilities and objective constraints in the reproduction of “stories about the past” are revealed. It is demonstrated that the programmatic and subjective-user modalities of a video game existence endow it with rhizome and nomadic characteristics. Video game architeconics has an intention to deconstruct the “metaphysics of presence” and the main repressive instances characteristic of traditional historical narrative. At the same time, based on the concept of simulations by G. Frasca, three main formats of historical video game reconstructions are revealed: factual (plot and setting), logical-dynamic and hybrid. The article identifies the most common ways of distorting, mythologizing and politicizing history in video games. Special attention is paid to the explication of the ideologized concept of “anti-Sovietism” in video game plots, as a form of quasi-historical criticism of the Soviet regime and the continuation of the rhetoric of the “Cold War”.

The results of the study can be used in the expert assessment of the space of public history, in the identification of relevant media tools and meaningful concepts that form its semantic framework. In addition, certain conclusions are essential for the effective correction of memory policy strategies implemented in screen digital media.

Keywords

Historical Video Games; Politicization of History; Screen Media; Mass Historical Consciousness; Historical Reconstructions; Memory Politics; Mythologizing History; Public History; Anti-Sovietism; Deconstruction of History



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](#)

1 Email: dm.a.belyaev[at]gmail.com

2 Email: ulyana-sin[yandex.ru]



Исторические видеоигры в контексте Public History: стратегии реконструкции, деконструкции и политизации истории

Беляев Дмитрий Анатольевич¹, Беляева Ульяна Павловна²

Липецкий государственный педагогический университет
имени П.П. Семенова-Тян-Шанского. Липецк, Россия

Аннотация

Сегодня исторические видеоигры, выйдя за границы исключительно развлекательной рамки экранного медиа, все заметнее оказывают влияние на формирование инфосферы public history. Целью исследования является комплексная аналитика исторических видеоигр как инструмента конструирования массового исторического сознания и имплементации идеологизированных стратегий политики памяти. Методологически работа опирается на концепты “public history infosphere” и «политика памяти», а также исторический метод и классификационный подход. Кроме того, используются элементы компаративного анализа, метода нарративных исследований культурных артефактов и оптика процедурной риторики Я. Богоста.

В исследовании определяется специфика и характер трансляции исторических сюжетов в контексте процедурной актуализации видеоигровых нарративов. Отталкиваясь от интерактивно-процедурной природы видеоигр, раскрываются оригинальные возможности и объективные ограничители в воспроизведении «рассказов о прошлом». Выявлено, что программная и субъектно-пользовательская модальности существования видеоигры наделяют ее ризомными и номадическими характеристиками. Видеоигровая архитектоника обладает интенцией к деконструкции «метафизики присутствия» и основных репрессивных инстанций, характерных для традиционного исторического нарратива. В то же время, основываясь на концепции симуляций Г. Фраски, раскрываются три основных формата исторических видеоигровых реконструкций: фактологический (сюжетный и сеттинговый), логико-динамический и гибридный. В статье определены наиболее распространенные способы искажения, мифологизации и политизации истории в видеоиграх. Отдельное внимание уделяется экспликации в видеоигровых сюжетах идеологизированного концепта «антисоветизм», как формы квазисторической критики советского режима и продолжения риторики «холодной войны».

Результаты исследования могут быть использованы при экспертной оценке пространства публичной истории, выявлении актуальных медиаинструментов и содержательных концептов, формирующих его смысловую рамку. Кроме того, отдельные выводы существенны для эффективной коррекции стратегий политики памяти, реализуемых в экранно-цифровых медиа.

Ключевые слова

исторические видеоигры; политизация истории; экранные медиа; массовое историческое сознание; исторические реконструкции; политика памяти; мифологизация истории; public history; антисоветизм; деконструкция истории



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0
Всемирная](#)

1 Email: dm.a.belyaev[at]gmail.com

2 Email: ulyana-sin[at]yandex.ru



Introduction

Against the background of the aggravated geopolitical situation expressed in the emergence of new international challenges and risks, as well as the actualization of regional confrontations and the trend towards hybridization of conflicts, references to history are intensified as an element of legitimization of various political activities. Accordingly, the leading states are purposefully building strategies of the policy of memory to form a quite definite (often tendentious and even ideologized) image of the event series of the past, its logic and main determinants.

Today, the collective historical consciousness is formed by a multitude of information sources, broadcast, first of all in the context of various media of mass culture. Historical knowledge in its socially significant dimension is increasingly consolidated, and it begins to dominate the cultural space in the modality of public history. In it, the actual historical information is recoded into cultural texts (various symbols, manifestations, works of art, etc. to which we refer here), which are comparatively simple for primary assimilation by the broad masses (Fogu, 2009, pp. 110-114).

From the second half of the 20th century various screen media began to play a significant role in formation of the public history infosphere (Aurell, 2015, pp. 149-150; Montero Diaz, 2013, pp. 162-165). The film industry has especially succeeded here, which quickly mastered and filmed a number of historical plots. Feature films based on various historical episodes are becoming an important factor in the construction of historical public consciousness.

At the same time, since the beginning of the 21st century, video games have begun to occupy an increasingly important place among the variety of screen media. They overcame their initially exclusively entertaining "ghetto" and relatively quickly institutionalized as a kind of digital art, a sport and a special communication environment. They also became the nucleus of many subcultural formations and contributed to the popularization of gamification practices. In the context of the increasing importance of game narratives and complication of gameplay mechanics, video games have become quite common to refer to various historical themes. As a result, today it is the video game format that many socially important historical plots are represented in, influencing the content and semantic accentuation in the public history infosphere (Chapman, 2020, pp. 135-136).

Despite the comparative novelty of this cultural practice in the integration of historical narratives into video games, a research discourse on this issue has already been formed. In the foreign segment of game studies there is a separate direction called historical studies, which examines the specifics of the presence and interactive disclosure of historical plots in a video game format. In particular, these topics are developed in the works of L. Traynor (2020), E. Wright (2018), K. Lewis (2020) and D. Spring (2015). Within the framework of the domestic discourse of game studies, these are the PhD dissertation by K.V. Yablokov (2005) supported



in the already relatively distant 2005, as well as a number of topical articles by S. I. Belov (2018; 2020; 2021), M. A. Bochanov (2018), V. V. Kirichenko (2019), L. V. Moyzhes (2020), S. O. Osekin (2016) and S. Yu. Cherny (2017).

At the same time, most of the works on this topic are thematically private in nature or differ in descriptive presentation. This actualizes additionally the research focus we have chosen and the methodological format of the analysis of historical video games as a special screen dimension of public history, where the practices of reconstruction, deconstruction and politicization of history are implemented.

Methodologically, the paper is based on the concepts of “public history infosphere” and “politics of memory”. They form the general focus of the study of history in a wide socio-cultural space, including various media. Historical method is the central, setting the appropriate research perspective for the exposure of the topic, as well as the classification approach which makes it possible to structure and group historical video games. In addition, elements of comparative analysis, the method of narrative research of cultural artifacts, and the optics of procedural rhetoric of I. Bogost are used.

Architectonics of Historical Video Games

The first video games the plot and setting of which correlated with various historical themes, appeared in the late 60s or early 70s., 20th century. However, due to the underdevelopment of the narrative structure of the games of that time, addressing history in them was formal and extremely simplified. This situation began to change in the late 90s, when, firstly, the developers began to master new narrative techniques combining them with the procedural mechanics of the game, and secondly, the graphic component of video games improved significantly, which allowed applying more realistic visual solutions. All this contributed to the emergence of many historical games from the beginning of the 21st century.

It should be noted right away that the very concept of “historical video games” is very amorphous in content and has different definitions. In this study, we mean by the term the entire set of video games which reflect any historical elements that are part of the plot, gameplay or graphic design.

At the same time it should be emphasized that the adaptation of historical narration to a video game format has a number of peculiar features due to the software architectonics of video games. It is pertinent here to recall numerous discussions regarding strategies for defining video games that I. Bogost summarized in his work “Video-games are a Mess”. Without going into the debate about the ontology of video games, we note that a video game exists in at least two modalities that are essential for our consideration. First, it is in the form of a program code containing, potentially, the entire set of procedural and narrative structures of the game. Secondly, it is in the form of an actual gaming session implemented by a specific user.



However, there is a noticeable distance in content between these modalities. The first, in fact, is a set of rules and syncretic informational array of the game, where game elements and possible paths are combined into a single matrix. In this case, the rules can be either categorical or optional imperative. The second modality is the subjective (user) interpretation (through gameplay) of the given rules and texts. Here the player, by his actions, mediated by game interfaces and program code, influences the disclosure, course and dynamics of the story. Accordingly, the historical plot, translated into the video-game architectonics, must also be realized in these two modalities, which creates a new optics of looking at history.

A particularly obvious meaningful imbalance between these ranges arises in the case of nonlinear video games that allow for the implementation of several plot options or are based on the “open plot” model. In this case, the historical text at the programmatic, implicit level is represented by a multivariate matrix of possibilities and limitations. It is meaningfully voluminous and has a fundamentally nomadic, rhizome structure. It contains a lot of local plot branches, which not only do not co-hide with each other, but mutually exclude each other. The grammar of this text is such that it cannot be read in a binary system of coordinates (“truth and falsehood”, “real and unreal”), inherent in the traditional perception of facts and events. These contradictions are removed only by the virtual status of its existence. Accordingly, at this level, the historical text undergoes a radical reformatting, acquiring a nomadic structure. At the same time, user access to it is limited to a narrow circle of conditional programmers.

The general user reads the historical text of a video game exclusively in the second, subjectively oriented modality. By her actions, she actualizes one of the many program-potential options for the development of the plot, perceiving the historical narrative precisely in this focus of personal game preferences. In this case, the game plot can completely lose its connection with factology of the historical narrative. Some games use special software tools trying to save it. For example, in “Europa Universalis IV” (2013), a system of dynamic events is realized, when certain historically reliable events are integrated into the plot. They are designed to preserve the illusion of a recognizable historicity of the development of the plot, but they do not have a significant narrative influence, fulfilling more a decorative function. As a result, the historical narrative is largely individualized, being coherent, first of all, with the goals and playing skills of a particular user.

It is known that the view of the historical narrative is traditionally carried out from the position of “metaphysics of presence” (according to M. Heidegger), in which the present prevails over the past. This optics forms the stereotype of the linearity and inconstancy of history. However, it is becoming apparent that the architectonics of video games is destroying this stereotype. In addition to the two nomadic modalities for the implementation of historical text in video games, the “reload” function additionally deconstructs the “metaphysics of presence”. It creates an opportunity for multiple actualizations of various variations of the game narrative, absorbing its traditional constancy.



This all applies, first of all, to historical video games, which initially allow for nonlinearity of the plot and openness of the game world for the actualization of various scenarios. We can give examples of plot-linear video games, where the choice of a gamer affects exclusively the tactics of overcoming game obstacles without meaningfully changing the general narrative. However, even in this case, the user may lose, i.e. not be able to solve the programmed tasks that make up the core of the procedural part of the game, which will lead to an objective interruption of the narrative. Thus, performing the mission called "Battle of Kursk" for the side USSR in an actually reliable and plot-based linear strategic game, the gamer may not be able to cope with it. This is quite natural for a game narrative, but fundamentally foreign to a strictly historical one. At the level of game narration, this will lead to a losing situation in this battle which will narratively lead to a distortion of the story. Let us emphasize that this possibility is imminent in the game architecture itself. As a result, such video games create an opportunity for fragmentation and collage transformation of historical memory.

All of the above mentioned allows us to apply the deconstruction optics of J. Derrida to historical video games. Conceptually, a referent historical narrative has at least two repressive instances – ontological-objective, the situation of fact-givenness, availability, and subjective-evaluative, expressed in the person of the conditional architect of historical memory. They are both deconstructed in video games. Fact-given is absorbed by the locally actual subjectivity of the historical text of video games and the "reload" function. Factuality in a video game loses its general, universal ontology, depending on the user and restarting game sessions. The historical architect is partially blurred by the programmatic nomadism of the historical text. However, its repressive function does not disappear completely, but receives a new toolkit for implementing supervision and correcting user actions (this topic will be discussed in more detail in the part devoted to the politicization of video games).

As a result, video games organically fit into some principles of postmodern culture, serving as an original space for the deconstruction of historical narrative. Here the principle of invariance of history is destroyed, and its content turns into a nomadic text. The modern researcher F. Furtai notes that in such video games there is a deformation of the "common human memory", which "in the process of creating a game reality loses its logic, integrity, factual immutability, irreversibility, what allows to characterize it as a perfect reality. It decomposes into elements that are mixed in the virtuality plot arbitrarily, obeying only the will of the authors" (2009, p. 116). Given the above-mentioned significant politically motivational role of history, this situation opens up new opportunities for reformatting "stories about the past" (Uricchio, 2005, pp. 330-332). In fact, the public history discourse created by video games teaches the user to the inconstancy of history, its factual mobility, greatly facilitating and even latently legitimizing the practice of "rewriting" history.



Reconstruction Potential Historical Video Games

Our theory of the reconstruction potential of video games is based on G. Frasca's concept of simulations. He proposes to consider video games first of all in the optics of simulations, as one of their varieties. It is especially important how Frasca defines the very practice of simulation: "to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system" (2003, p. 223). It is obvious that the absolute identity of the systems is fundamentally impossible. Only the key characteristics (properties, signs) of the primary system reproduced in its model, matter.

Accordingly, a historical video game explicated in the optics of simulation always reconstructs only individual elements of the historical continuum. It recreates a significant (for the authors of the game) set of characteristics of a certain historical episode. They can be determined, for example, by the genre of the game or its regional positioning, and by the ideological predilections of the authors. At the same time it is important, for the analytics of historical reconstructions of video games, not only what set of features is simulated, but also what the authors have excluded from the simulation. The very implicit marking of some elements of the historical plot / event as insignificant can act as an ideological message and form a certain focus of the interpretation of history.

All video game historical reconstructions can be divided into three main types according to the nature of the operation of historical material and its explication: *factual reconstructions, logical-dynamic reconstructions and hybrid reconstructions*¹.

Factual reconstructions, at first glance, is the most obvious tool and a factor of direct influence on the public history infosphere. Concrete historical facts, events and images are quite authentically recreated in them. Their implementation has two typological varieties – plot-linear and setting-based.

In the first case a video game broadcasts a general event-driven fabula of a specific historical episode. This excludes the possibility of a gamer's influence on the global plot which simulates the main dynamics of real historical events. This restructuring model fits well with such linear game series as Blitzkrieg (2003-2017), Men of War (2004-2016), Sniper Elite (2005-2021) and Sudden Strike (2000-2017). Also, this type of a game often allows for a private fictional story, which, for example, focuses on the game protagonist. His personal story is integrated into the global historical plot without affecting its authenticity. A similar technique is implemented in the series "Brothers in Arms" (2005-2015), "Medal of Honour" (1999-2020) and many other projects. A particularly interesting embodiment in terms of narrative design and semantic content of this technique is found in "Valiant Hearts: The Great War" (2014).

¹ This typology is certainly not devoid of shortcomings and is somewhat conventional, but, in our opinion, it may well be used as a working classification for the varieties of historical reconstructions. We believe that the introduction of this distinction is important for a productive, differentiated study of historical video games.



According to its game mechanics, “Valiant Hearts: The Great War” is not a very original platformer with elements of puzzles, which, at first glance, does not create expectations of historical depth and elaboration. However, in reality, “Valiant Hearts: The Great War” turns out to be a very distinctive project that has managed to show the tragedy and anti-humanistic essence of war. The narrative of the game is served through tracing the fate of three heroes who, by the will of external circumstances, were drawn into the events of the First World War. The gamer becomes a participant in a very personal story, which is broken and dramatized by the war. “Valiant Hearts: The Great War” contains a powerful anti-militaristic semantic message combining elements of the existential tragedy of the novels by E.M. Remarque and E. Hemingway with subtle humour of the works of J. Hasek. At the same time it reconstructs quite reliably the general factology and global dynamics of the events of the First World War.

Setting-oriented factual reconstructions have a slightly different specificity. In them, historical simulations are realized through the recreation of the general environment of the game action. Here, attention is paid to relative authenticity of the visual and aesthetic component of the game world and the design of activities in it. Historicity can also be enhanced by the presence of certain historic figures typical of the epoch. At the same time, the actual plot component of these games can admit noticeable deviations from historical accuracy or even completely break with it.

Such projects include the strategic series “Age of Empires”. On the one hand, in the “Age of Empires” there are several game civilizations that have their own design of units and architectural structures, as well as formally unique trajectories of cultural and technological development. On the other hand, these differences are largely decorative in nature, carrying no deep semantic content. The factors of the development of civilization are schematic and in many respects conventional; they absolutely do not reflect the historical reality. Obviously, “Age of Empires” is more focused on screen-interactive entertainment, which is externally (designer-) framed by historical elements. The setting of the project is historically quite recognizable and relatively reliable, but only where its reconstructive potential is exhausted. Nevertheless, the game can act as a factual framework of ideas about a number of the most important events in world history, thereby influencing the public history infosphere (Wainwright, 2014, pp. 598-602).

Another example of setting-oriented historical video games is economic strategies implemented in historical scenery. First of all, it is necessary to note the famous game series “Caesar”, as well as a number of projects created according to its templates: “Pharaoh” (1999) “Cleopatra: Queen of the Nile” (2000), “Emperor: Rise of the Middle Kingdom” (2002), “Zeus: Master of Olympus” (2000), “Poseidon: Master of Atlantis” (2001), “Immortal Cities: Children of the Nile” (2004) and “CivCity: Rome” (2006). Basically, they are focused on simulating the construction and functioning of a complex socio-economic ecological environment of a city/



state. Their reconstructive-historical part is limited to external design and setting bearing, in many respects, a formal character.

In general there are a lot of historical-setting games. For example, the entourage of Medieval Europe is very popular, which is used in the series “Crusader Kings” (2004-2020) and “Stronghold” (2001-2021), as well as in “Chivalry: Medieval Warfare” (2012). Also, in strategy and action games, the setting of the Second World War is often reproduced. The aesthetics of Ancient Rome are embodied in “Ryse: Son of Rome” (2014); the scenery of feudal Japan is very impressively reconstructed in “Way of the Samurai” (2002-2015) and especially in “Ghost of Tsushima” (2020). Obviously, in this format, it is relatively easy to implement external historicity, thereby creating visual recognition and attractiveness of the project, but, at the same time, not being limited by the framework of plot authenticity.

It is important to note that in reality the plot-linear and setting accentuation of the historical-reenactment content of video games can intersect, blurring the distinction within the framework of the factological type of simulations. Therefore, this selection is not applicable to some fact-oriented games.

Logic-dynamic reconstructions are another large class of video game historical reconstructions. In terms of the grammatical design of narrative and simulative accentuations, they are fundamentally different from factual simulations. Factual reliability is of secondary importance here, usually expressed in a point-like reproduction of individual historical facts. At the same time it is usually absorbed by the nomadic dynamics of the game process, which is not limited by the framework of historical reliability. They change the optics regarding the reconstruction of history, where the simulation of logic of a historical process, its multifactorial nature, permanent dynamics and optionality is the primary.

The most typical examples of such projects are the global strategic game series “Civilization” (1991-2016), “Europa Universalis” (2000-2013) and “Hearts of Iron” (2002-2016).

The core of the game concept “Civilization” is the presentation of world history through the evolution of individual civilizations. The gamer controlling a separate civilization leads it through the main stages of historical development – from the Ancient World to the present (with elements of futurology). The game has many development parameters – economy, politics, technology, military force, etc., which simulate the main areas of development of real countries. The general trajectory of its historical development depends on the initial choice of civilization by the gamer. Thus the priorities of its socio-political, economic, scientific and military organization are predetermined.

At the same time, there is not much of narrative history proper in “Civilization”; its external historicity is expressed more in individual facts (often in isolation from the real historical context) and general design decisions on visualizing the architecture of cult buildings (Chen, 2004, pp. 101-103). But I think that the main historical-reconstructive merit of “Civilization” is the simulation of the dynamics of



historical development, taking into account its multifactorial nature. In other words, this video game is more aimed not at broadcasting a historical narrative, but at a procedurally-interactive demonstration of the principles of historical evolution.

Of course the dynamic model of history in "Civilization" contains many conventions due to its simulation nature. However, it manages to present a fundamentally new look at the historical and re-enactment potential of video games, which distinguishes them from other on-screen media. This type of reconstruction departs from the descriptive simulation of history, trying to recreate the logic of the historical process through procedural practices.

"Europa Universalis" and "Hearts of Iron" series are based on similar game principles, but these have a clearly limited historical framework in which the gamer will have to implement various strategies for world domination. Here, at the start of the gameplay, a historically authentic political disposition is modelled as a whole. The political geography of the historical period and a certain set of indicators of the development of a particular country (adjusted for their simulation nature) are conveyed realistically. This is the basic factual realism of "Europa Universalis" and "Hearts of Iron". After the start of the game session, the dynamics of the optional-interactive historical development is launched, which is modelled bearing in mind the initial factors of the development of states, program goals and subjective activities of the player. Taking into account the initially set time frame, in these series, multifactoriality and nonlinear determinism of historical development have been worked out in more detail. All this allows the player to more deeply and rather reliably investigate procedurally the cause-and-effect foundations and logic of the historical process (Cherny, 2017, p. 79).

It can be stated that within the framework of logical-dynamic reconstructions, video games do not act as a tool for the mechanical reflection of the past and do not strive to reproduce an authentic historical narrative. They offer to become a participant in the original media discourse of procedural comparative analytics of history. Logical-dynamic reconstructions contain the intention to study the historical conditions, determinants and paths of development. At the same time, they do not completely lose touch with the conditionally objective historical reality.

Finally, from the point of view of historical accuracy, hybrid reconstructions represent a plot and / or procedural eclectic text, in which the syncretism of the real and the fictional is realized. At the same time, within the framework of the game narrative itself, there is no marking of their distinction and priority. They are broadcast as equivalent elements of simulation, leading to an aberration of the historical narrative.

This type of reconstruction includes, for example, the popular video game series "Assassin's Creed" (2007-2020), which features a wide range of historical themes, plots, and personalities. The user will be able to become through a virtual avatar a member of the Third Crusade, political conspiracies of Renaissance Italy at the end of the 15th century, the War of Independence in the United States and



the Great French Revolution, as well as visit Ancient Greece during the Peloponnesian War, Hellenistic Egypt and lead the Viking invasion into England.

At first glance, "Assassin's Creed" strikes with visual authenticity and attention to private historical details. The game also attracts with the concentration of famous historical personalities – military commanders, politicians, philosophers, scientists, and artists. Moreover, the gamer has the opportunity to enter into direct interaction with them, becoming an actor and participant in important historical events. However, a fictional plot-motivational political basis is integrated into the "Assassin's Creed" narrative – the global opposition of the religiously paramilitary organizations of the Assassins and Templars. It acts as a conceptual factor in the teleology of the historical process within the "Assassin's Creed" metaplot. Accordingly, the key facts and events of history, as well as the actions of famous historical figures in this virtual universe, are explained through the influence of this fictional conflict. Mythological motivation is superimposed on real events through which they are explained.

In addition we can mention the well-known multiplayer projects "World of Tanks" and "World of Warships". They thoroughly reconstruct the appearance and tactical-technical characteristics of armoured vehicles and warships of different countries, designed in the 20-50s of the XX century. At the same time the emphasis is laid on the equipment that took a noticeable part in the Second World War. And this sonority of connection with the historical framework of the World War permeates latently both games creating a very definite optics of looking at game events. However, the organization of game sessions allows the teams possessing equipment from combating countries during the war years to participate in virtual battles. This leads to quite eclectic (from a historical point of view) battles, where the same team may include the Soviet "T-34", the German "Tiger I", the American "Sherman", the French "Lorraine" and the Italian "Pogetto"... Accordingly, an asymmetric historical-reenactment situation of mixing the authentic and the fictional is created, where authentic facts (in the form of military equipment) are randomly organized in the game process.

Ideologization and Politization of Historical Video Games

It is quite indicative that even in Russia where the relationship to video games traditionally has a touch of entertainment marginality, in 2018 at the official state level (in the person of the First Deputy Chief of Staff of the Presidential Administration of the Russian Federation S.V. Kirienko, who oversees the direction of domestic policy) it was stated that video games are today "a space for political strife" (News, 11.09.2018). According to a senior official, video games are often used as a tool for ideological influence and manipulation of public opinion. It is through video games that the space of political mythology and tendentious manifestations is created.



In addition to the already discussed general “window of political opportunities” in terms of the impact on historical memory and public consciousness that video games open, they become a screen-digital media space for broadcasting relevant political concepts (Belyantsev, 2010). Their presence in the grammatical structure of video games is realized in several modalities: firstly, in the direct text of the plot narration, secondly, in the form of a silence figure, and finally, thirdly, in the programmatic architectonics of game rules.

The first modality is the most obvious, easily readable and, as a consequence, exploratively identifiable. In this case, this or that political concept is incorporated directly into the plot narrative and is broadcast through its play-based disclosure. You can cite a number of historical video games, the narrative of which is based on quite distinct ideologemes. Moreover, one can partly agree with S.I. Belov who claims that “the practice of creating games often implies large-scale distortions of history or its politicization” (2018, p. 97).

One of the most striking examples of such projects which caused the greatest public outcry in our country, precisely for ideological reasons, was the strategic video game “Company of Heroes 2” (2013). There were even attempts to prohibit the distribution of this video game on the territory of the Russian Federation as a source of falsification of Russian history. Its plot is dedicated to the events of the Great Patriotic War (WWII), which are presented in a very tendentious ideological key (Griban, 2017). In it, the narration is conducted on behalf of a certain dissident and a prisoner of the GULAG L.A. Isakovich. Previously, being in the ranks of the Red Army, he participated in individual battles of the Second World War, the memories of which make up the mission structure of the game narrative.

These memories which make up the plot of “Company of Heroes 2” are meaningfully composed of a multitude of “facts” that are designed to demonstrate the anti-humanist and totalitarian-repressive essence of the Soviet political regime. For example, barrage detachments unreasonably kill their own soldiers, unarmed soldiers are forced to storm machine-gun bunkers, and officers shoot their soldiers for any disagreement, even with an obviously absurd order. It is noteworthy that criticism of the Soviet regime also extends to certain game mechanics. So, according to the scenario, the player is obliged to burn the houses of civilians filled with people when retreating, and to clear minefields by deliberately detonating the soldiers of the Red Army on them.

At the same time, the plot of the game demonstrates individual examples of personal valour of the soldiers of the Red Army, but they are often shown in a conflict situation with the official army leadership. The feat is shown as a spontaneous grassroots initiative, sometimes contrary to the plans of the authorities.

All this clearly shows the gamer that even the victory in the Second World War itself took place rather contrary to the Soviet leadership and the accepted practices of political governance. A quite obvious conclusion is drawn from the plot campaign: Soviet power is absolutely immoral, antihuman, irrationally destructive and



managerially untenable. Accordingly, in “Company of Heroes 2” the ideological concept of anti-Sovietism is narratively expounded.

Finally, in alternative historical variations of video game plots, the theme of the beginning of the Third World War initiated by the USSR, is often encountered. In particular, this is the plot of the game “World in Conflict: Soviet Assault” (2009) and the popular strategy series “Command & Conquer: Red Alert” (1995–2020). The plot of the latter exploits the theme of the identity of guilt in the outbreak of World War II between Hitler’s Germany and the Stalinist USSR. The alternative history line “Command & Conquer: Red Alert” demonstrates that the preventive elimination of A. Hitler does not disallow the outbreak of the Second World War, because I. Stalin becomes its initiator. And even though this series of games is made in a frankly parodic and farcical vein, without pretending to even “alternative” reliability, it becomes a conductor of a completely obvious anti-Soviet ideologeme.

It seems that largely due to such game projects a partially justified position has formed in Russian public opinion that historical video games are often filled with clearly russophobic ideas. In particular, this idea was voiced in 2019 by the Prime Minister of the Russian Federation D.A. Medvedev. He noted that video games often distort and politicize historical facts, presenting them in an anti-Russian tune (News, 29.03.2019). At the same time, the idea of these obvious historical distortions being largely related to the historical inertia of perceiving and reproducing persistent mental stereotypes of the Cold War seems quite reasonable to us (Belov, 2018, p. 99).

The next form of grammatical design for the translation of political meanings in historical video games is *the figure of plot silence*. It is based on the method of factual selection of information arrays, during which individual historical plots fall out of the general narrative. This is a more subtle, implicit way of political influence, aimed at forming a censored idea of a particular historical event.

Here, as an example, we can cite the popular multi-user action game “Battlefield 1” (2016), the plot of which is sacred to the events of the First World War. The game narrative consists of 6 main plots. The gamer alternately fights in different theatres of war – in the forests of France, in the skies of Britain, in the Italian Alps, in the waters of the Gallipoli Peninsula and even in the Arabian Desert. However, in this series, military campaigns on the Eastern Front in which the Russian Empire took part, are completely absent. Accordingly, within the framework of the historical narrative proposed by the game, Russia, through silence, was actually excluded from the ranks of the participants in the First World War.

Similar techniques are used in World War II video games. Red Army campaign and, in general, any mention of actions in the Eastern Front is excluded from the plots of “Medal of Honor”, “Brothers in Arms”, “Battlefield V” (2018) and a number of other games. (Fedorchenco, 2020, 429 –432). Naturally, all these techniques form a truncated and, as a consequence, distorted perception of the events of the World Wars. Russia as a participant in these wars is simply “erased” from



virtual history and, more importantly, from the formed matrix of the historical consciousness of gamers through the figure of silence.

At the same time, it is important to remember that the theme of the Second World War is not only a historical plot today, but also in many respects a geopolitical one. Thus, the current institutional disposition of states in the international arena (including the composition and powers of the permanent members of the UN Security Council) was formulated by the countries of the anti-Hitler coalition (USSR, USA and Great Britain), taking into account their role in World War II. Therefore, disavowing the role of the USSR in World War II is the practice of mythologizing history, potentially having quite definite geo-political goals. In addition, in our country, the Second World War and its results are a significant “national bond” and a valuable factor in domestic politics. All of this points to an important political dimension of the narrative figures of silence in historical video games.

Finally, the third and, in our opinion, instrumentally most interesting and original form of ideologizing historical games is a set of internal program rules for organizing gameplay and achieving in-game goals. Such techniques are typical for globally strategic video games, typical examples of which are the popular series “Civilization” and “Europa Universalis”.

In Civilization, the overall game goal is the maximum development of the initially chosen virtual civilization. At the same time, the programmatically prescribed (i.e. virtually independent of the player's will) conditions for achieving the designated goal are concretized in two main dominant-expansionist strategies of behaviour in the international arena – military-political and cultural-economic. They are, in fact, an expression of two well-known models of power coercion – *hard power* and *soft power*. In fact, in “Civilization” the gamer is faced with the objective need to implement aggressive models of civilizational development, aimed at explicit or veiled oppression of other states. Accordingly, this game concept legitimizes forceful methods and expansionist strategies in the international arena.

In addition, Europa Universalis, in which the player also rules the state over a wide historical period, has very characteristic development options. The game provides a programmatically strategy for the westernization of the country, the implementation of which is presented as an undoubtedly positive, civilizationally progressive phenomenon. Although the player is free not to implement it, this will automatically lead to a lag in the development of his virtual state and make the victory more problematic (Cherny, 2017, pp. 88-89). As a result, in-game rules push a person to prefer the Western (Euro-Atlantic) model of state and civilizational development.

It is especially important that the procedural rhetoric of video games presupposes the process of implantation of translated images including “using methods of operant conditioning that are highly effective” (Belov, 2018, p. 101). It is quite symptomatic that, apparently, realizing the political significance of historical video games back in 2012, D.A. Medvedev, speaking at a meeting of the Presidiums of the Council



for Culture and the Council for Science and Technology under President of the Russian Federation, proposed to create a Russian analogue of the popular multi-player online game “World of Warcraft” (News, 2011), which would become a media tool state policy of memory.

Conclusions

The study showed that video games occupy a prominent place in contemporary space of screen culture, being an original virtual-interactive medium. Their methods of information delivery are based on a unique procedural and rhetorical toolkit. It creates a wide range of opportunities in the field of formation of mass historical consciousness and the public history infosphere. “The system of interpretation of historical events fixed in the game is integrated into the cultural memory of the player” (Belov, 2020, p. 60).

It can be stated that historical video games have objective limitations in reconstruction of history at the level of their software architectonics. The programmatic and subjective-user modalities of the existence of a video game endow it with rhizome and nomadic characteristics. In addition, video-game architectonics has an intention to deconstruct the “metaphysics of presence” and the main repressive instances characteristic of traditional historical narrative.

At the same time video games have significant reconstructive potential. It is implemented in three main formats of simulations: factual (plot and setting), logical-dynamic and hybrid. A wide range of historical themes and plots are revealed, presented within the framework of video game narratives. Almost every significant cultural and historical era is reflected in the video game format with an emphasis on military battle episodes, contributing to the formation of public history.

Finally, the main strategies for politicizing and ideologizing historical video games as an instrument of memory politics were identified. In particular, using specific examples, the presence of the ideologized concept of “anti-Sovietism” is revealed in video game plots, within the framework of which ideologically biased and frankly mythologized historical narratives are created. In them, the USSR is portrayed as an aggressive militaristic and totalitarian state, the supreme power of which is pursuing an extremely inhuman policy that poses a threat to both its own citizens and all “civilized countries”. This quasi-historical critique of the Soviet regime is often automatically applied to the image of modern-day Russia, with the whole set of menacing clichés and stereotypes almost entirely preserved.

It seems that in this video games reproduce the standard set of ideologemes that have been formed in the countries of the Euro-Atlantic community during the 20th century in a situation of acute ideological confrontation with the USSR. Taking into account the tone of presentation of information in many modern Western media, this rhetoric of the Cold War is still popular and remains in demand in the countries mentioned. It is designed to consolidate, already in new genera-



tions, a hostile or, at least, a wary attitude towards Russia, as well as to disavow its progressive and decisive role in the fight against the Third Reich and the threat of the spread of fascism.

At the same time, most of the video games reviewed were developed by private companies and formally are, above all, commercial projects. Therefore, development studios initially focus on marketing attractive and massively demanded semantic concepts that will help increase the sales of their video games. And in this sense, they do not (apparently?) have an initial goal of politicizing games; they just often use ideologemes and political myths that have already been formed and are firmly entrenched in the mass consciousness. That is, in them the plot reproduces and sells what is understandable to a mass user and is popular in the Western world. It seems that in this aspect, video games are more likely to adapt to the information mainstream that has already been formed over the past decades, reproducing themes and agendas characteristic of it.

In addition, historical video games often cultivate forceful, Westernizing geopolitical values and strategies. They create misconceptions about the facts and dynamics of the historical process, often having an explicit American-centric focus on the representation of historical events. It is aimed at formation of historical mythology, which consolidates the absolute superiority of the Western matrix of values in public consciousness.

As a result, fixing that historical video games today have been fully legitimized as an actual media platform that constructs a part of the public history infosphere, one should consider both their positive enlightenment potential and the risks of becoming an idealized instrument of memory politics.

Acknowledgments

The article was prepared within the framework of the project “Shaping the public history infosphere in video game narratives: transformation of historical consciousness and media strategies of the politics of memory” (a grant from the President of the Russian Federation for state support of young Russian scientists – PhDs in 2022. Project No. MK-3617.2022.2).

Статья подготовлена в рамках проекта «Формирование инфосферы публичной истории в видеоигровых нарративах: трансформация исторического сознания и медиастратегии политики памяти» (грант Президента Российской Федерации для государственной поддержки молодых российских ученых – кандидатов наук 2022 года. Проект № МК-3617.2022.2).

References

- Aurell, J. (2015). Rethinking historical genres in the twenty-first century. *Rethinking History*, 19(2), 145–157. <https://doi.org/10.1080/13642529.2014.983706>



- Belov, S. I. (2018). Computer Games as a Tool for Implementation of Memory Policy (on the Example of Displaying Events of The Great Patriotic War in Video Games). *RUDN Journal of Political Science*, 20(1), 96–104. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104> (In Russian).
- Belov, S. I. (2021). Prospects for using video games with a historical plot as a memory policy instrument of the Russian Federation. *Political Science Issues*, 11(4), 1089–1096. <https://doi.org/10.35775/PSI.2021.68.4.013> (In Russian).
- Belov, S. I., & Kretova, A. A. (2020). Computer games as a resource of the politics of memory: practical experience and hidden opportunities(based on games representing World War II events). *Bulletin MSRU. Series: History and Political Science*, 1, 54–63. <https://doi.org/10.18384/2310-676X-2020-1-54-63> (In Russian).
- Belyantsev, A. E., & Gerstein, I. Z. (2010). A country's image through the computer game: the historico-political aspect. *Vestnik of Lobachevsky University of Nizhni Novgorod*, 6, 279–283. (In Russian).
- Bochanov, M. A., Iglin, D. A., & Popov, S. I. (2018). Computer games as a tool for the potential development of political culture and communication. *Political Science Issues*, 8(5), 7–14. (In Russian).
- Bogost, I. (2009, September 3). Videogames are a Mess. Bogost.Com. http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/
- Chapman, A. (2020). Playing Against the Past?: Representing the Play Element of Historical Cultures in Video Games. In *Historia Ludens: The Playing Historian* (pp. 133–154). Routledge.
- Chen, K. (2003). Civilization and its disk contents two essays on civilisation and civilization. *Radical Society*, 30(2), 95–107. <https://doi.org/10.1080/1476085032000175056>
- Cherny, S. Y. (2017). Constructing the Past in Video Games: The Player as Consumer and Co-Author of the Historical Narrative (Europa Universalis 4 Project). *Steps*, 3(2), 77–97. (In Russian).
- Fedorchenko, S. N. (2020). Interpretation of the Great Patriotic War events in computer games: Risks and prospects of regime legitimization through the politics of memory. *Post-Soviet studies*, 3(5), 427–438. (In Russian).
- Fogu, C. (2009). Digitalizing Historical Consciousness. *History and Theory*, 48(2), 103–121. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2303.2009.00500.x>
- Frasca, G. (2004). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In *The Video Game Theory Reader* (pp. 221–236). Routledge.
- Furtai, F. (2009). The phenomenon of virtuality in popular culture, or “Welcome to our nightmare”. *Bulletin of A.S. Pushkin Leningrad State University*, 2(3–2), 112–121. (In Russian).
- Griban, O. N. (2017). Transforming memory: reflection of the Second World War in computer games. *Teacher education in Russia*, 2, 32–38. <https://doi.org/10.26170/po17-02-05> (In Russian).
- Kirichenko, V. V. (2019). «Encyclopedic Games» as a Way of Historical Reflection. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4, 130–152. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10040> (In Russian).
- Kiryenko talks about trying to influence children through images in computer games. (2018, September 11). TASS. <https://tass.ru/obschestvo/5551452> (In Russian).
- Koski, J. (2017). Reflections of history: Representations of the Second World War in *Valkyria Chronicles*. *Rethinking History*, 21(3), 396–414. <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256625>
- Lewis, K. J. (Ed.). (2020). Grand Theft Longboat: Using Video Games and Medievalism to Teach Medieval History. In *Historia Ludens: The Playing Historian* (pp. 54–70). Routledge.



- Medvedev criticises foreign-made historical computer games. (2019, March 29). Interfax.ru.
<https://www.interfax.ru/russia/656237> (In Russian).
- Medvedev proposes to make a Russian analogue of World of Warcraft. (2011, July 22). RIA Novosti.
<https://ria.ru/20110722/405663550.html> (In Russian).
- Montero Díaz, J., & Paz Rebollo, M. A. (2013). Audiovisual History for an audiovisual society. *Historia Crítica*, 49, 159–183.
- Moyzhes, L. V. (2020). An Analysis of the Ideological Potential of VideoGames from the Point of View of James Gibson's Theory of Affordances. *Sociology of Power*, 32(3), 32–52.
<https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-32-52> (In Russian).
- Osekin, S. O. (2016). Russia as an aggressor in contemporary computer games. *Culture and Civilisation*, 1, 116–127. (In Russian).
- Spring, D. (2015). Gaming history: Computer and video games as historical scholarship. *Rethinking History*, 19(2), 207–221. <https://doi.org/10.1080/13642529.2014.973714>
- Traynor, L., & Ferguson, J. (2020). Shooting for Accuracy: Historicity and Video Gaming. In *Historia Ludens* (pp. 243–254). Routledge.
- Uricchio, W. (2005). Simulation, history and computer games. In *Handbook of computer game studies* (pp. 327–338). MIT Press.
- Wainwright, A. M. (2014). Teaching Historical Theory through Video Games. *The History Teacher*, 47(4), 579–612.
- Wright, E. (2018). On the promotional context of historical video games. *Rethinking History*, 22(4), 598–608. <https://doi.org/10.1080/13642529.2018.1507910>
- Yablokov, K. V. (2005). *Computer History Games from the 1990s to the 2000s: Problems of Interpreting Historical Information* [PhD Thesis]. Russian State University for the Humanities. (In Russian).
- Zahlmann, S. (2015). Early Modern History in the Video Game: Historical Perspectives. *German History*, 33(4), 656–658.

Список литературы

- Aurell, J. (2015). Rethinking historical genres in the twenty-first century. *Rethinking History*, 19(2), 145–157. <https://doi.org/10.1080/13642529.2014.983706>
- Bogost, I. (2009, September 3). Videogames are a Mess. Bogost.Com.
http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess/
- Chapman, A. (2020). Playing Against the Past?: Representing the Play Element of Historical Cultures in Video Games. In *Historia Ludens: The Playing Historian* (pp. 133–154). Routledge.
- Chen, K. (2003). Civilization and its disk contents two essays on civilisation and civilization. *Radical Society*, 30(2), 95–107. <https://doi.org/10.1080/1476085032000175056>
- Fogu, C. (2009). Digitalizing Historical Consciousness. *History and Theory*, 48(2), 103–121.
<https://doi.org/10.1111/j.1468-2303.2009.00500.x>
- Frasca, G. (2004). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In *The Video Game Theory Reader* (pp. 221–236). Routledge.



- Koski, J. (2017). Reflections of history: Representations of the Second World War in *Valkyria Chronicles*. *Rethinking History*, 21(3), 396–414. <https://doi.org/10.1080/13642529.2016.1256625>
- Lewis, K. J. (Ed.). (2020). Grand Theft Longboat: Using Video Games and Medievalism to Teach Medieval History. In *Historia Ludens: The Playing Historian* (pp. 54–70). Routledge.
- Montero Díaz, J., & Paz Rebollo, M. A. (2013). Audiovisual History for an audiovisual society. *Historia Crítica*, 49, 159–183.
- Spring, D. (2015). Gaming history: Computer and video games as historical scholarship. *Rethinking History*, 19(2), 207–221. <https://doi.org/10.1080/13642529.2014.973714>
- Traynor, L., & Ferguson, J. (2020). Shooting for Accuracy: Historicity and Video Gaming. In *Historia Ludens* (pp. 243–254). Routledge.
- Uricchio, W. (2005). Simulation, history and computer games. In *Handbook of computer game studies* (pp. 327–338). MIT Press.
- Wainwright, A. M. (2014). Teaching Historical Theory through Video Games. *The History Teacher*, 47(4), 579–612.
- Wright, E. (2018). On the promotional context of historical video games. *Rethinking History*, 22(4), 598–608. <https://doi.org/10.1080/13642529.2018.1507910>
- Zahlmann, S. (2015). Early Modern History in the Video Game: Historical Perspectives. *German History*, 33(4), 656–658.
- Белов, С. И. (2018). Компьютерные игры как инструмент реализации политики памяти (на примере отображения событий Великой Отечественной войны в видеоиграх). *Вестник РУДН. Серия: Политология*, 20(1), 96–104. <https://doi.org/10.22363/2313-1438-2018-20-1-96-104>
- Белов, С. И. (2021). Перспективы использования видеоигр с историческим сюжетом как инструмента политики памяти Российской Федерации. *Вопросы политологии*, 11(4), 1089–1096. <https://doi.org/10.35775/PSI.2021.68.4.013>
- Белов, С. И., & Кретова, А. А. (2020). Компьютерные игры как ресурс реализации политики памяти: Практический опыт и скрытые возможности (на материалах позиционирования событий Великой отечественной войны). *Вестник Московского государственного областного университета. Серия: история и политические науки*, 1, 54–63. <https://doi.org/10.18384/2310-676X-2020-1-54-63>
- Белянцев, А. Е., & Герштейн, И. З. (2010). Образ страны через компьютерную игру: Историко-политический аспект. *Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского*, 6, 279–283.
- Бочанов, М. А., Иглин, Д. А., & Попов, С. И. (2018). Компьютерные игры как инструмент потенциального развития политической культуры и коммуникации. *Вопросы политологии*, 8(5), 7–14.
- Грибан, О. Н. (2017). Трансформируя память: Отражение Второй мировой войны в компьютерных играх. *Педагогическое образование в России*, 2, 32–38. <https://doi.org/10.26170/po17-02-05>
- Кириенко рассказал о попытках влиять на детей через образы в компьютерных играх. (2018, сентябрь 11). ТАСС. <https://tass.ru/obschestvo/5551452>



- Кириченко, В. В. (2019). «Энциклопедические игры» как способ исторической рефлексии. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 4, 130–152. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10040>
- Медведев предложил сделать российский аналог игры World of Warcraft. (2011, июль 22). РИА Новости. <https://ria.ru/20110722/405663550.html>
- Медведев раскритиковал исторические компьютерные игры иностранного производства. (2019, март 29). Interfax.ru. <https://www.interfax.ru/russia/656237>
- Мойжес, Л. В. (2020). Анализ идеологического потенциала видеоигры с точки зрения теории аффордансов Джеймса Гибсона. *Социология власти*, 32(3), 32–52. <https://doi.org/10.22394/2074-0492-2020-3-32-52>
- Осенкин, С. О. (2016). Россия как агрессор в современных компьютерных играх. *Культура и цивилизация*, 1, 116–127.
- Федорченко, С. Н. (2020). Интерпретация событий Великой Отечественной войны в компьютерных играх: Риски и перспективы легитимации режима через политику памяти. *Постсоветские исследования*, 3(5), 427–438.
- Фуртай, Ф. (2009). Феномен виртуалити в массовой культуре, или «Добро пожаловать в наш кошмар». *Вестник Ленинградского государственного университета им. А.С. Пушкина*, 2(3–2), 112–121.
- Черный, С. Ю. (2017). Конструирование прошлого в видеоиграх: Игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis 4»). *Шаги-Steps*, 3(2), 77–97.
- Яблоков, К. В. (2005). Компьютерные исторические игры 1990–2000-х гг.: Проблемы интерпретации исторической информации [Диссертация кандидата исторических наук]. Российский государственный гуманитарный университет.



Cyberfeminism as Science Fiction. Drawn in Japan

Nikolai B. Afanasov

Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences. Moscow, Russia
Email: n.afanasov[at]gmail.com

Abstract

In the 80's representatives of the second wave feminist theory nurtured hopes that new technologies would become an effective instrument of liberating from binary oppositions of patriarchal culture. Donna Haraway saw the potential of social transformations in cybernetic technologies. The fusion of biological, mechanical and cybernetic was to have led to the emergence of new cyborg subjectivity. It should be capable of creating its own culture as well as a new world. Later this narrative would be widely criticized, but in this optimistic form it greatly affected science fiction of the period. The author makes an attempt to present the theoretical components of cyberfeminism as science fiction that engenders cognitive estrangement. Catchy images of cyborgs were born in the performative framework of cyberfeminist theory and popular culture. They continue to affect imagination to the present day. Japanese animation stood at the vanguard of this cultural process. The article considers the visions drawn in Japan as a narrative that represents historical evolution of cyberfeminism. The end of anime's "golden age" meant the end of a thorough work with cyberfeminism in the language of popular culture. The findings of the study reveal that cyberfeminism is a part of general theory that has subsequently become a part of global discourse of a new posthuman subject. The article emphasises the other part of the phenomenon – cyberfeminist practice – that has successfully adapted to the modern world.

Keywords

Cyberfeminism; Science Fiction; Future; Anime; Cyborg; Cognitive Estrangement; Social Philosophy; Practical Philosophy; Applied Philosophy; Theory of Culture



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](#)



Киберфеминизм как научная фантастика. Нарисовано в Японии

Афанасов Николай Борисович

Институт философии РАН. Москва, Россия. Email: n.afanasov[at]gmail.com

Аннотация

В 80-е гг. XX века теоретики второй волны феминизма питали надежды на то, что новые технологии станут средством освобождения от бинарных оппозиций патриархальной культуры. В кибернетических технологиях Донна Харауэй видела потенциал социальных трансформаций. Слияние биологического, механического и кибернетического должно было привести к появлению новой субъектности киборга, который сможет сам создавать свой мир и культуру. Позже этот нарратив будет подвергнут критике, но именно в таком оптимистическом виде он оказал значительное влияние на научную фантастику тех лет. Автор предпринимает попытку представить теоретическую составляющую киберфеминизма как научную фантастику, порождающую когнитивное остранение. Внутри перformatивной природы феминизма, постмодернистской популярной культуры родились запоминающиеся образы киборгов. Они продолжают оказывать влияние на воображение и сегодня. Японская анимация в жанре киберпанк находилась в авангарде этого культурного процесса. Автор статьи предлагает взглянуть на нарисованные в Японии образы кибернетического будущего как на нарратив, отражающий историческую эволюцию киберфеминизма. Окончание «золотого века» аниме означает завершение глубокой работы с теорией киберфеминизма на языке японской популярной культуры. Делается вывод об исторической составляющей теории киберфеминизма, впоследствии ставшей частью глобального дискурса нового постчеловеческого субъекта. Выделяется часть киберфеминизма (практика), которая прекрасно адаптировалась в современном мире.

Ключевые слова

киберфеминизм; научная фантастика; будущее; аниме; киборг; когнитивное остранение; социальная философия; практическая философия; прикладная философия; теория культуры



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0
Всемирная](#)



Введение

Киберфеминизм не только исследовательское направление, феномен цифровой жизни и желанная многими утопия. Это ещё и научная фантастика. Последняя сыграла значимую роль в литературном, визуальном и содержательном оформлении киберфеминизма. Понятие возникло в 90-е гг. XX века: «Термин киберфеминизм был введён VNS Matrix (читается как *Venus Matrix*), художественным коллективом из Австралии между 1991 и 1997 г. Под влиянием “Манифеста киборгов” Донны Харауэй участницы создали “Манифест киберфеминизма для XXI века”» (Shephard, 2013)¹. Работа Джозефин Старс, Джулиан Пирс, Франчески да Римини и Вирджинии Баррат отличается от глубокого философского эссе Харауэй по форме, но следует за её философскими интуициями. В первую очередь этот кибертекст имел перформативную задачу, и философским манифестом может быть назван только в рамках игры по правилам киберкультуры. Это небольшой фрагмент, который традиционно помещают на коллаже из фотографий² и компьютерной графики. Такая форма на заре становления интернета показалась феминисткам наиболее удачной для распространения своих идей. Слова манифеста принято вписывать в расположенный по центру изображения шар. На одной из самых популярных графических версий «Манифеста киберфеминизма для XXI века» он голубого цвета и покоятся на плечах обнажённой девушки в позе «Мыслителя» Родена. Авторы сознательно и провокационно бросили вызов исторически устоявшимся представлениям о том, что философствовать – это мужское занятие.

Феминизм и фантастика связаны (Freedman, 2000, p. 284; Hollinger, 1990, p. 130): фантастические миры предоставляли теоретикам освобождения и равноправия новые возможности представить своё видение проблемы угнетения женщин в традиционной культуре. Научная фантастика (sci-fi) с момента своего возникновения была революционным жанром, который позволял преодолевать ограничения традиционных литературных форм. Эта её особенность пришла как нельзя кстати для целей феминизма. Конструирование несуществующих, но логически когерентных миров превратило sci-fi в «литературу когнитивного остранения» (Suvin, 1972, p. 372). Радикальное в научной фантастике – это не новые технологии или глубокий космос, но социальные структуры, которые ими опосредованы. Иными словами, полёты на галактических крейсерах, инопланетяне и андроиды присутствуют в фантастике только для того, чтобы поместить общество и человека в остранённый контекст. Так можно взглянуть на привычное под иным углом зрения, а фантастический антураж решает проблему свободы от цензуры и общественного давления. К примеру, описания войны с насекомыми в романе

1 О влиянии идей Харауэй на дискурс киберфеминизма говорит и то, что отечественная киберфеминистка Ирина Актуганова в своей лекции прямо называет Харауэй автором термина (Актуганова, 2020).

2 См.: <https://vnsmatrix.net/projects/the-cyberfeminist-manifesto-for-the-21st-century>.



«Звёздный десант» позволяют Роберту Хайнлайну делать расистские высказывания, которые считались бы абсолютно неприемлемыми в других контекстах (Cass, 1999, pp. 52–54). В случае с интерпретациями феминистских сюжетов в фантастике, мы имеем дело с примерами использования *sci-fi* остранения для развития общества и культуры.

Ко всему прочему научную фантастику традиционно считали низким жанром (Luckhurst, 1991, p. 358), что давало возможность авторам почувствовать себя свободнее. Если посмотреть на отмеченные особенности *sci-fi*, то окажется, что именно произведения научной фантастики часто выступали площадками для новаторских и смелых высказываний. Феминизм и киберфеминизм принадлежат к их числу (Hollinger, 1990, p. 129). Фантасты охотно обращались к проблемам, связанным с положением женщин в обществе, а феминисткам удалось создать целый поджанр научно-фантастической литературы, который был тепло принят читателем (Freedman, 2000, pp. 280–282). До настоящего момента речь шла о научной фантастике как литературном жанре. Традиционно именно литература выступала пионером в раскрытии новых тем и способов мышления. Но научная фантастика – это не только книги, а ещё и фильмы, мультипликация, комиксы, манга и аниме.

Взлёт японского киберпанка в 80-е и 90-е гг. XX века в совершенно особом свете подсветил важность «женского» и его связь с «кибер» для дигитализированного и техноориентированного общества (Sato, 2004, p. 342, 351). Такие шедевры японской анимации как «Акира» (1987), «Призрак в доспехах» (1995), «Серийные эксперименты Лэйн» (1998) и ряд других произведений¹ стали хрестоматийными примерами серьёзной работы с феминистскими сюжетами на языке визуальной культуры. Всему этому были и свои внутренние, не связанные напрямую с теорией феминизма причины, о которых поговорим далее. Мы используем перечисленные выше аниме в качестве исследовательского материала, анализ которого через призму «Манифеста киборгов» Донны Харауэй продемонстрирует то, как и почему базовые интуиции философии киберфеминизма воплотились на языке визуальной культуры, а впоследствии и изменили развитие жанра *sci-fi*. Японское аниме оказалось смелым жанром, позволившим визуально воплотить элементы киберфеминистической утопии. Образы будущего, нарисованные в Японии, стали частью западной культуры, которая до настоящего момента включает их в попытки вообразить кибернетическое будущее.

В статье, с опорой на инструментарий визуальной семиотики, исследуется, как сделавшиеся ключевыми для киберфеминизма темы были представлены в японской анимации. С позиции теории киберфеминизма мы обратимся к презентации и роли фигуры женщины в нескольких культовых аниме конца XX столетия. Жанр японского киберпанка, после периода своего

¹ Не во всех киберпанк-аниме можно обнаружить киберфеминистические образы, но киберфеминизм и киберпанк пересекаются.



расцвела в 80-х и 90-х гг., пришёл к упадку в 2000-х², что не могло не повлиять на работу с феминистскими темами. В заключении проводятся параллели между закатом киберпанк-аниме и трансформацией дискурса киберфеминизма в социальной, культурной теориях.

Контексты киберфеминизма и киберпанк

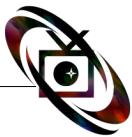
Что такое киберфеминизм? Российский исследователь телесности Дмитрий Михель так определяет феномен:

«Киберфеминизм – направление в современной литературной и философской мысли в рамках феминистского дискурса, которое обратилось к изучению и популяризации основных принципов киберкультуры, сложившейся в 1980-е гг. на Западе на волне интереса к феномену высоких технологий, прежде всего кибернетики, биомедицины и технологий виртуальной реальности» (Михель, 2002, с. 127).

Сложность концептуальной работы с (кибер-)феминизмом заключается в том, что функционирование понятия видоизменяется в академической теории, перформативной практике, активизме и художественном творчестве. Фрагментация феминистского дискурса крайне велика. Впрочем, мы полагаем, что для киберфеминизма возможно выделить общий философский исток, а также очертить тематическое поле воплощения его интуиций.

В зависимости от задачи и контекста киберфеминизм находит применение в разных областях. Российская исследовательница Елена Милькина даёт своё определение киберфеминизма, согласно которому «...это феминистское сообщество, философия и направление феминизма, связанное с практикой исследования феминистских настроений и активных действий в киберпространстве» (Милькина, 2011, с. 177). В своей работе она отмечает, что статистически значимое, а порой и определяющее присутствие женщин на основных интернет-площадках не должно оставаться без внимания исследователей. Подход Милькиной видит в киберфеминизме не нормативную или перформативную, но описательную теорию. Соответственно, одним из смыслов и непосредственной специализацией киберфеминизма становится работа с тем, как женщины представлены в интернет-пространстве. Такие исследования всё чаще становятся предметом социальных наук, что является примером более позднего направления в киберфеминистических исследованиях, которого просто не могло существовать в 80-е гг. XX века. Его актуальное распространение говорит о том, что теоретические положения и прозрения (кибер-)феминизма получили достаточный кредит доверия для реализации на практике в формате *case studies*.

2 На русском языке эта тема лучше всего освещена в документальном фильме Дмитрия Кунгурова на YouTube-канале «Шестнадцать на девять». Несмотря на ряд гипотез автора, с которыми мы не можем согласиться, обзор заслуживает внимания и может служить отличным введением в тему, а также предлагает богатый визуальный материал (Кунгурев, 2020).



В 1985 г., когда Донна Харауэй опубликовала свой «Манифест киборгов» (Haraway, 1985), всё было совершенно иначе. Одним из полемических контекстов появления работы Харауэй стал в буквальном смысле зашкаливающий уровень сексизма в американской научной фантастике тех лет (Сдобнов, 2017). Патриарх киберпанка, автор понятия «киберпространство» Уильям Гибсон в своих работах изображал женщин даже более униженными, чем это было принято в реалистической литературе¹. В своей знаменитой трилогии «Киберпространство», ставшей олицетворением жанра «киберпанк», – в неё входят романы «Нейромант» (1984), «Граф Ноль» (1986) и «Мона Лиза Овердрайв» (1988) – писатель представил все мыслимые и немыслимые способы унижения женщин посредством технологий. Популярность его творчества свидетельствует о настроениях и симпатиях американского общества того времени.

Наёмница-телохранитель Молли, впервые появившаяся в «Нейроманте», помимо заказных убийств занималась экстремальными видами проституции и, по всей видимости, видоизменяла своё тело при помощи пластической хирургии не только для его усиления, но и для придания ему большей привлекательности. В «Моне Лизе Овердрайв» малолетняя героиня также зарабатывает себе (и своему бойфренду) на жизнь проституцией. Позже она становится жертвой влиятельных мужчин, которые подвергают её серии пластических операций с целью превратить в копию другой девушки, медиа-звезды. Интерпретация деталей романов Гибсона может вызывать споры, но значимая агентность в его повествовании, как правило, принадлежит мужчинам. Искусственные интеллекты также скорее мужского пола. В конечном итоге, «... вместо того, чтобы создавать [когнитивное] остранение <...>, фантастика Гибсона отражает остранение, которое уже повсюду присутствует в настоящем» (Morse, 2007, р. 37). Работы Гибсона стали первоходческими в целом ряде областей². Главной его новацией было «изобретение» киберпространства, но в социальном отношении эти книги оставались фантастически реакционными.

Нетрудно заметить, что в основе насилия над женщинами у Гибсона находились операции над телом, его объективация посредством технических средств. Женское тело выступало в качестве товара для обладающих властью, деньгами мужчин. Если женщина, как Молли, и обретала какую-то власть, то в

1 «Сексизм» и женоненавистничеством в творчестве Гибсона вызывают множество споров. Сам писатель в последние годы придерживается позиции, согласно которой для 80-х его работы были лево-феминистскими. По его словам, он, отталкиваясь от приевшихся стереотипов традиционной научной фантастики, предпочёл новаторскую стратегию обновления дискурса. Мы полагаем, что всё это действительно могло быть его сознательным намерением, но в нашем анализе отталкиваемся в первую очередь от ярких образов наиболее популярных романов Гибсона, а не от его собственной их интерпретации. Хотя, безусловно, прочтение образа Молли из трилогии «Киберпространство» как воплощения киберфеминистического киборга имеет право на существование. (Hui, Babaee, 2015, р. 63).

2 Сказанное отнюдь не означает того, что вся научная фантастика того времени была сексистской. Феминистские исследователи фиксируют всплеск работ, в которых дискурсы феминизма становились сюжетообразующими (Roberts, 1990, pp. 139–141). Мы, тем не менее, полагаем справедливым утверждение о том, что мейнстримная западная фантастика всерьёз не работала с этими сюжетами.



её прошлом скрывалось унижение, связанное с насилием над телом. «Фантастическое» новых технологий для женщин, таким образом, часто становилось лишь ещё одним способом видоизменить своё тело, сделать его более привлекательным для мужчин-потребителей. А спасение мира, «геройство» популярные писатели того времени оставляли кибер-ковбоям. Социальный философ Александр Павлов пишет, что «...в начале 1990-х было очевидно, что киберпанк – это не только грядущая интеллектуальная мода, но и высшее и самое новое воплощение, возможно, постмодернизма и точно – капитализма» (Павлов, 2019b, с. 501). Инерционная логика капитала, спаянная с культурным производством, делала популярную мейнстримную научную фантастику в США далёкой от идей зарождавшегося киберфеминизма. Более прогрессивные варианты литературы и кино оставались нишевым продуктом. Их влияния было недостаточно не только для того, чтобы охватить широкую аудиторию, но и для того, чтобы американские авторы жанра sci-fi предприняли попытки сделать свои произведения менее ретроградными.

«Манифест киборгов»¹, который читается как хорошая научная фантастика, стал достойным интеллектуальным ответом символическому распространению и легитимации сексистских практик в научно-фантастической литературе. Sci-fi слишком часто изображала будущее так, как если бы оно было плоть от плоти прошлого. В контексте постмодернистской массовой культуры это значило больше, чем просто воспроизведение привычного дискурса. Это было его формирование. Американский культурный теоретик Фредрик Джеймисон предположил, что в эпоху постмодернизма будущее перестаёт быть по-настоящему «будущим», утрачивает измерение «нового» (Джеймисон, 2019, с. 563). За этой парадоксальной формулировкой скрывается простая констатация: массовая культура порождает столь много фантастических образов, что какие-то из них непременно реализуются на практике. И мы оказываемся к этому готовы. Будущее становится нашим настоящим.

Харауэй предложила посмотреть на будущее под другим, киберфеминистическим углом: «Киборг – это кибернетический организм, помесь машины и организма, создание социальной реальности и вместе с тем порождение вымысла [курсив мой – Н.А.]» (Харауэй, 2005, с. 323). Мы остановимся на некоторых аспектах «Манифеста», которые понадобятся нам для понимания того, как киберфеминистический дискурс был и отражением, и самой научной фантастикой. За скобками оставим политические подтексты, а также положение текста в институциональной и социальной истории феминизма. Полагаем, что Харауэй пишет об утопичности и вымышленности киборга более серьёзно, чем это принято считать. «Манифест» – это текст одновременно и порождённый постмодернизмом, и развивающий его в соответствии с законами функционирования этого мира (Crewe, 1997, pp. 893–894): «...граница между научно-фантастическим вымыслом и социальной реальностью –

1 На русском текст впервые был опубликован в 2005 г.: (Харауэй, 2005). В виде отдельной книги работу издали в 2017 г.: (Харауэй, 2017).



это оптическая иллюзия» (Харауэй, 2005, с. 324). В соответствии с оппозицией «репрезентация – симуляция» (2005, с. 340) воспроизведение модуса научной фантастики сменит саму реальность референции. Последняя давно исчезла, а, возможно, никогда и не существовала.

Предпримем попытку прочтения текста Харауэй как своего рода методического руководства для фантастов, которые не хотели бы просто продолжать писать социально «устаревший» киберпанк. В первую очередь, научно-фантастическая литература, апеллирующая к образам киборгов, должна использовать потенциал освобождения, который даёт сам образ киборга (2005, с. 367). В полном соответствии с установками Дарко Сувина, согласно теории которого научная фантастика должна представлять привычное как нечто одновременно «далёкое», но «близкое», цепляющее внимание, Харауэй понимает киборгизацию в качестве способа преодоления бинарных оппозиций, присущих традиционной культуре: «Используя образ киборга, можно подступиться к идеологически заряженному вопросу о том, что считается повседневной деятельностью, опытом» (2005, с. 366). «Манифест киборгов» обращается напрямую к читателю, стремится вызвать у него ощущение остранения от своей повседневности. Именно в этом основной посыл того, что Харауэй утверждает, что мы уже киборги: «В той мере, в какой мы познаём себя в формальном дискурсе (скажем, в биологии) и в повседневной практике (например, в экономике домашней работы в интегральной схеме), обнаруживаем, что мы – киборги, гибриды, мозаики, химеры» (2005, с. 362).

Если следовать логике нашего мысленного эксперимента, то окажется, что сама Харауэй преследует ровно те же цели, что и научные фантасты: дать читателю (или зрителю) почувствовать себя не в своей тарелке, а после повторного взглянуть на мир (Suvin, 1972, p. 376). Разница заметна на художественном уровне: Харауэй не предлагает событийного нарратива, но не скрывает свои намерения. В этом проявляется перформатизм киберфеминизма и научной фантастики. Способы представления кибернетического тела становятся его осмыслиением, пониманием и будущим. Научная фантастика «...отражает и вовлекается в технологическую культуру, которая вскоре проникнет в каждый аспект человеческого общества» (Csicsery-Ronay, 1991, p. 388). Следует подчеркнуть, что для Харауэй киборг имеет прежде всего телесное измерение. Критику угнетения тела предлагается осуществить через научно-фантастическую трансформацию этого тела, которая поставит под вопрос сам его единожды заданный и конечный статус. Как мы увидим далее, это не всегда совпадает с последующим развитием дискурса киберфеминизма и научной фантастики. Философа трудно в этом упрекнуть, потому что для неё киборг уже реально существовал в 80-е гг., но ещё не синтезированное киберпространство представлялось куда менее осязаемой перспективой.

Говоря проще, дематериализация повседневности и её диджитализация в киберпространстве стали реальностью только в 90-е гг., а пика этот процесс достиг лишь недавно. Интернет и подключённость к сети породили множество



страхов, которые стали доминирующими в дискурсе новой научной фантастики¹. Но это произошло не сразу. Влияние оптики киберфеминизма и акцентуация на телесности продолжают оставаться важнейшими сюжетами исследования. В конце концов, виртуализация представлений также требует своего остранения. Таковым для мира победившей киберутопии станет деконструкция способов подключения тела к сети. Телесный киборг, чьё органо-механическое тело через своё существование открывало новое в устройстве этого мира, никуда не исчезает. Для Харауэй он был синонимом освобождения от бинарности и угнетения. В японской анимации всё было ещё запутаннее.

Биология, механика, киберпространство, или «Акира», «Призрак в доспехах» и «Эксперименты Лэйн»

Нетрудно заметить, что в «Манифесте киборгов» в качестве основ киборгизации указывается несколько вполне осязаемых вещей. Одна из них – это по-новому понятая биологическая природа: «В современных биологиях перевод мира в проблему кодировки можно проиллюстрировать молекулярной генетикой, экологией, социобиологической эволюционной теорией и иммунобиологией» (Харауэй, 2005, с. 344). Биологическое, казавшееся в традиционной религиозной культуре неизменным и статичным, оказывается подвижным. Для традиционной культуры ситуацию осложняет ещё и то, что подвижность может быть задана, сознательно сконструирована посредством биомедицинской технологии. Эволюция переформатирует мир одномоментно, когда входит в число изучаемых в школах тем, и когда становится доступным, подручным средством для изменения будущего (Писарев, 2019, с. 150, 153). Учитывая образную природу массовой культуры, всё это неотличимо от настоящего. О том, какую роль получат практики конструирования своего тела посредством достижения медицины и биологических наук, стало понятно уже на рубеже 80-х и 90-х гг. Самым очевидным примером является репродуктивная функция, которая посредством медицинских средств становится отдельной от сексуальной жизни, но к этому также относится и медицинское протезирование (Balsamo, 1996).

Модификация, механизация², расширение тела посредством протезирования становятся второй основой становления киборгом. По всей видимости, визуальная сторона этой метафоры оказала наибольшее влияние на общественные представления. Присущий человеку страх перед разрушением органической целостности своего тела сыграл здесь ключевую роль. Высшего

1 Стого говоря, из сказанного выше следует, что научная фантастика в XXI веке невозможна. Мы надеемся вернуться к рассмотрению этой мысли, а пока будем придерживаться конвенционального словоупотребления понятий.

2 Оппозиция «механическое» – «органическое» в случае киборгов не является строгой, поскольку в реальной практике механическое протезирование часто требует и поддерживающих биотехнологий. Но на уровне визуальных образов эстетика презентации оказывается радикально отличной.



единства (Харауэй, 2005, с. 325), когда каждая из частей тела может быть модернизирована или заменена, более не существует. Для феминистского дискурса протезирование тела является большой проблемой, поскольку на роль примеров реально «модернизированных» организмов более всего подходят женщины, подвергающие себя пластическим операциям (Hawthorne, Klein, 1999)¹. Это спорное для теории и практики феминизма обстоятельство, по всей видимости, становится достоянием прошлого, поскольку мужчины также вошли во вкус киборгизации своих тел: вместо грудных имплантов они предпочтуют искусственные мышцы, хирургические методы избавления от лишнего жира и анаболические стероиды.

Харауэй по историческим причинам не могла описать, как интернет повлияет на киборгизацию. «Гипотеза “Интернет”» была самым радикальным, что можно было себе представить, и в полной мере с этим не справился ни один фантаст или философ. Тем показательнее, что интернет всё-таки был создан. Идея компьютерной сети уже давно существовала, но никто не мог предположить, что «Интернет» станет не средством производства или сбережения данных для корпораций и государств, но местом и способом жизни для простых людей. Новое медиа, в рамках перформативной стратегии киберфеминизма, смогло достичь большего, чем удавалось сделать в аналоговом мире. Философ не обошла вниманием информацию:

«В коммуникационных науках вовлечение мира в проблему кодировки можно проиллюстрировать, рассмотрев теории кибернетических (контролируемых обратной связью) систем применительно к телефонной технологии, конструкции компьютеров, развертыванию вооружений или построению и эксплуатации баз данных. [...] Информация – это просто количественно определяемый элемент (единица, основа единицы), делающий возможным всеобщий перевод, а значит, и неограниченную инструментальную силу (называемую эффективной коммуникацией)» (Харауэй, 2005, с. 343–344).

Биология, механизация и киберпространство должны были изменить мир и преодолеть те проблемы, с которыми боролся феминизм с момента своего зарождения. Повседневность, с невероятной скоростью включающая в себя эти новые трансформации, внесла коррективы в эту научно-фантастическую утопию. На практике времени на остранение не всегда оставалось даже у тех, кто был к этому способен. Без философии и прогрессивной культуры утопия киберфеминизма не имела шансов на реализацию. Донна Харауэй, чьи идеи легли в основу технологического дискурса феминизма, смогла раньше других осмыслить освобождающий потенциал новых технологий. Для неё это было правдоподобной гипотезой. Помимо постмодернизма как культурного условия возникновения дискурса киберфеминизма, необходимо было и одно: технический прогресс, который был бы осознан культурой. В Японии 80-х

1 Мы имеем в виду, что в фокус феминистской теории часто попадает именно этот сюжет. Давно укоренившаяся практика массовых вакцинаций, не столь очевидный предмет для анализа, делает киборгами всех.



не было недостатка ни в первом (Шумилова, 2018, с. 27), ни во втором (Bare, 2000, pp. 23–24).

Одержанность стремительной модернизацией и роботизацией Японии на актуальном уровне развития социально-гуманитарного знания многими критикуется как техно-ориентализм. Понятие было введено для обозначения бинарного восприятия Японии в американской интеллектуальной и художественной культуре. В качестве образов Японии доминировали два стереотипа: «досовременный традиционализм (гейши, самураи и т.д.) и превосходство в *high-tech*» (Sato, 2004, p. 355). Смысл обращения к критике техноориентализма для нашего рассмотрения состоит в том, чтобы избежать смещения акцентов. Если киберпанк аниме с киберфеминистическими сюжетами в Японии стало массовым и культурным феноменом, то это не значит, что эти вещи были изобретены в Японии. Первенство в открытии жанра киберпанк однозначно принадлежало американским авторам (2004, p. 340). Исследовательский вопрос нужно сформулировать по-другому: почему и как японский мейнстримный киберпанк обратился к сюжетам, которые могут быть интерпретированы как образы киберфеминизма?

Прежде чем вынести окончательный вердикт, рассмотрим, как три выделенные нами системные черты фантазии киберфеминизма были представлены в японской анимации. Скептик мог бы возразить, что рассматривать аниме как репрезентацию киберфеминизма это то же самое, что изучать литературу по кратким содержаниям и пересказам. Мы полагаем, что всё обстоит ровным счётом наоборот. Для постмодернистской культуры и перформативных стратегий (кибер-)феминизма важна именно массовая, популярная продукция¹. Недостатка в интересных и прогрессивных интерпретациях взаимоотношения технологий и дискурса освобождения телесности в литературе никогда не было (Hollinger, 1990, pp. 129–131). Другое дело, что популярностью пользовались совсем другие сюжеты: тот же Гибсон. В сущности, уже в «Бегущем по лезвию» (1982) можно найти многое из того, что будет волновать киберфеминисток, вдобавок «чудом» нового оказывается именно героиня, репликант Рэйчел. Рассматриваемым аниме удалось стать не только массовой культурой, но и превратиться в культовые продукты. Как известно, станет ли что-то культом, решает зритель. Киберфеминистические «Акира», «Призрак в доспехах» и «Эксперименты Лэйн» прошли эту проверку.

По всей видимости, «Акире» (1988) режиссёра Кацуhiro Отого принадлежит право называться первым по-настоящему влиятельным на Западе аниме: «Японские анимационные сериалы транслировались на американском телевидении уже в 60-е, низовые сообщества североамериканских фанатов были активны в 80-е гг., но Акира – это было явление совершенно другого масштаба» (Bolton, 2018, p. 26). С «Акиры» начался путь к исследованию аниме влиятельнейшего американского теоретика Сюзан Нейпир (Napier, 2005, p. vii).

¹ Это же верно и для другого: аниме одновременно японский и глобальный феномен; для исследования киберфеминизма необходимо обращаться к аниме именно во втором смысле.



Американцев, которые увидели это аниме в кинотеатрах в 1989 г., поразило, что мультфильм может быть настолько мрачным и обращаться к темам, традиционно отданым на откуп нишевым *sci-fi* фильмам, а чаще всего и вовсе книгам. В рамках намеченной типологии мы полагаем, что аниме «Акира» стало первой успешной аниме-работой с сюжетом биологических и технических расширений природы тела для глобального рынка. В аниме изображён постапокалиптический мир, в котором правительства предпринимают попытки модифицировать людей. Часть из них увенчалась успехом, мир «Акиры» наполняется сконструированной биологической телесностью¹. Новаторство Кацухиро Отому заключалось в том, что он придал сверхъестественным энергиям² телесное измерение, а их появление связал с использованием новых технологий. Апогея слияние новых технологий (биологических, механических, атомных) достигает в сцене, когда Тетсуо, ещё один герой аниме, оказывается способен к взаимодействию с новым окружением без посредничества со стороны каких-либо инструментов. У видоизменённого человека будущего есть, как мы сказали бы сейчас, специальные интерфейсы для подключения к искусственному миру. Биомеханическая киборгизация тела выводит его за рамки субъективной ограниченности. «Акира» очень сложное произведение, но в нашем рассмотрении ключевое – это успешная практика представления в массовой культуре слияния биологических существ с продуктами *high-tech*. Оно порождает новую, фактически непонятную нам жизнь и предвосхищает сетевую структуру коммуникации в биотехнологическом пространстве.

«Призрак в доспехах» (1995) Мамору Осии известен далеко за пределами сообществ любителей анимации. Для киберфеминистского дискурса в популярной культуре этот фильм сделал больше всех остальных аниме вместе взятых. Став по-настоящему культовым и получив впоследствии голливудскую экranизацию, а также огромное количество отсылок в других популярных продуктах, своим непревзойдённым визуальным рядом он продолжает влиять на современную культуру. В центре повествования андроид Мотоко Кусанаги. Майор представляет собой киборга, большая часть тела которого протезирована. В основе философского нерва фильма лежит вопрос о «самости», влиянии технологий на идентичность и, в конечно итоге, их освободительный потенциал (Silvio, 1999, р. 55). Мотоко Кусанаги вынуждена постоянно переопределять себя, поскольку «контекст» её телесности был переформатирован новыми технологиями. Её существование агендерно, асексуально (Bolton, 2018, pp. 95–97), аисторично, оно становится прологом для созидания новых, свободных социальных структур. Киберфеминистическая визуальность фильма подчёркивается в инструментализации тела (Napier, 2005, pp. 105–107),

1 Говоря о переплетении технического и биологического, нельзя не упомянуть творчество режиссёра Дэвида Кроненберга, который обращался к этим темам и раньше (Подорога, 2019).

2 Это интерпретация традиционной для японской популярной культуры темы ядерного взрыва (Bolton, 2018, pp. 27–34).

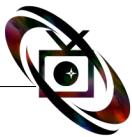


деконструкции смыслов, приписываемых ему традиционной культурой через а-сексуальность и буквальное разрушение протезированного тела: за каждым перцептивным образом скрывается будущее, способное перепрограммировать рамку нашего восприятия. В финале фильма мы понимаем, что не только главная героиня-киборг Мамору Осии стоит на пороге обретения новой самости: это предлагается сделать и зрителю.

«Эксперименты Лэйн», запущенный аниме-сериал режиссёра Рютаро Накамуры вышел на экраны в 1998 г., позже, чем основные представители аниме жанра кибер-панк. Повествованию чужды научно-фантастические элементы и, строго говоря, «Лэйн» – это не sci-fi. Но культовый статус и прогрессивная работа с темами кибернетизации не позволяют обойти этот сериал вниманием. В финале «Призрака в доспехах» мы приблизились к тому, чтобы перейти в кибернетическое измерение. «Эксперименты Лэйн» происходят уже полностью на грани между этими мирами.

Остановимся на двух важных аспектах: телесности подключения к сети и осмыслинности киберпространства. Главной героине сериала – школьнице Лэйн – дарят компьютер. По ходу развития сюжета она всё больше уходит в мир виртуального общения. По мере погружения её компьютер модернизируется, обретает новые модули, а комната постепенно превращается из комнаты маленькой девочки в напоминающее «операторскую» помещение. Техники тела Лэйн, визуальность её поз подчинены удобству подключения. Мы полагаем, что аниме представляет образность овнешнённого киборга с нестандартными для sci-fi интерфейсами. В конце концов, никто не утверждал, что киборги – это обязательно имплантты, подключённые прямо к нервной системе человека кабели, а сеансы пребывания в киберпространстве внешне выглядят как бездействие, летаргический сон. Главный человеческий интерфейс, который обеспечивает подключение к сети – это всем привычное зрение и весьма точные манипуляции пальцами. «Эксперименты Лэйн» своим удивительным визуальным рядом показывают, что сам Интернет делает нас киборгами без всяких вмешательств в наше тело. Сериалу удается достичь эффекта когнитивного остранения.

Второй главный вопрос сериала: «Что происходит с человеческой идентичностью в виртуальном мире?» (Napier, 2002, p. 419). В виртуальном пространстве Лэйн освобождается от условностей своего социального статуса школьницы, и, растворяясь в интернете, одновременно теряет свою субъектность девочки-дочери-школьницы-человека. Взамен она приобретает то, что Донна Харауэй могла бы назвать субъектностью киборга. И власть. Последнее предложение «Манифеста киборгов» гласит: «Мне бы больше хотелось быть киборгом, чем богиней, хотя и тот и другая связаны одним хороводом» (Харауэй, 2005, с. 367). В изображении божественной власти Лэйн в киберпространстве мы находим буквальное прочтение этого тезиса.



Приведённые выше примеры показывают, что для японской популярной культуры изображение слияния биологического, механического и кибернетического было важным сюжетом. Исследовательница японской культуры и анимации Кумико Сато замечает, что

«...кибернетическая ментальность <...> послевоенных фантастических нарративов на самом деле представляет собой довольно активное, и практически самоистязательное включение механических частей в человеческую плоть, что помогло японской идентичности выжить после войны, а затем и одержать верх над ведущими нациями посредством радикальной интерпретации технологий. Если бы кто-то задал японцам вопрос, являются ли они людьми, они могли бы ответить: «Мы никогда не были полностью людьми, потому что мы не достигли Западного стандарта современного субъекта»» (Sato, 2004, p. 345).

Разгадывать загадку японской анимации посредством техноориентализма и приписывания свойственной именно японцам любви к высоким технологиям и самоубийственному, апокалиптическому желанию покончить с традиционной культурой (при этом сохранив самурайские одеяния) наивно и бесперспективно. Социально-философский анализ показывает, что те выдающиеся визуальные образы будущего, которые впоследствии нашли себе место на Западе, были порождены самим Западом. Киберпанк пришёл в Японию из США (Sato, 2004, pp. 346–347), но японские авторы смогли творчески переработать идеи этого нового жанра. Используя его для преодоления исторической слабости национальной позиции, они привнесли в киберпанк элементы, которые сильный маскулинный дискурс не мог породить на Западе. Осознание себя «другой» со стороны японской популярной культуры потребовалось для реализации новаторства киберпанка и феминизма в визуальности аниме.

Киберфеминизм в киберпространстве

Философское ядро киберфеминизма прошло через несколько стадий и воплощений. Несмотря на то, что ещё в 1980-е гг. Донна Харауэй сформулировала основные темы будущего освобождения кибернетического субъекта посредством новых технологий, реальная история внесла корректизы в реализацию этой научно-фантастической утопии. Люди как никогда приблизились к тому, чтобы «быть» киборгами, но к смерти даже такой простой бинарной оппозиции как «мужское – женское» это не привело. Оптимизм в отношении радикальных технологических трансформаций повседневности сменился в лучшем случае недоумением от столкновения с реальностью: новые технологии часто лишь ухудшали положение женщин в социальном плане, закрепляли их традиционно-подчинённый статус (Вайсман, 2019, с. 105–114) и добавляли новые возможности эксплуатации. Фактическая киборгизация оказалась детерминирована традиционной культурой, служила инструментом интенсификации предыдущего (преимущественно мужского) опыта. Подчас – как в примере с развитием пластической хирургии – этот опыт оказывался



в буквальном смысле физически болезненным. Последней надеждой киберфеминисток оставалось киберпространство.

Киберпространство отличает его остранённая культурная наполненность. Для человека сеть – это возможность безопасного столкновения с иным, даже если иное – это он сам. Как и в случае с биологическими и механическими технологиями расширения человека, сеть не имеет единожды заданного набора смыслов. Для многих она становится «эхо-камерой» (Коллиер, 2021, с. 72, 111), в которой можно пребывать в вечном настоящем своих желаний, получая удовольствие от того, что ты (не) знаешь, что твой дар предвидения – это знание историка. Понимание этой особенности пришло позже, но в начале 90-х гг. именно интернет виделся ковчегом и последним средством спасения. Техническое упрощение коммуникации в сети способствовало одновременно и распространению идей, и освобождению женщин. Многие из тех, кто в физическом мире не могли свободно говорить о том, что их волнует, получили опыт и поддержку:

«Развитие использования женщинами интернета напоминало Движение. Оно было наполнено поддерживающими действиями и дискуссиями. Женщины хотели делиться своими идеями, опытом и временем с теми, кого они знали только в онлайне» (Pollock, Sutton, 1999, р. 38).

Первые киберфеминистические организации появились на заре существования интернета. VNS Matrix, одна из первых групп киберфеминисток в сети, заявила, что интернет позволит занять женщинам активную позицию в борьбе с «техно-ковбоями»¹. В постсоветской России 90-х гг. также нашлось место киберфеминизму: Аллой Митрофановой и Ириной Актугановой в 1994 г. был основан «Кибер-фемин-клуб». На создательниц повлиял успех деятельности и оригинальность идей VNS Matrix, они сочли необходимым формировать нечто подобное в России. «Кибер-фемин-клуб», вообще киберфеминизм могли получить возможность развития только в условиях разрушения традиционных структур. В личной биографии Митрофановой эту возможность задала перестройка:

«Я стала заниматься авангардом как переустройством жизни, как радикальным переизобретением опыта, ценностей и в целом конфигурации реальности. Это, конечно, связано с личным опытом “падения прежней реальности” во время перестройки. В пореволюционной ситуации была возможность переформатировать реальность. <...> С точки зрения теории речь идёт об апологии машины как новой логической процедуры – о техническом алгоритме, который позволил организовать новое. Понятно, что это очень похоже на теорию соединения техники-органики (киборга) Донны Харауэй, и я перешла в регион киберфеминизма» (Нестеренко, 2017).

В глобальном смысле появление интернета сыграло в судьбе мира роль, сопоставимую с перестройкой для советского общества. Если прогрессивные

¹ Нельзя наверняка утверждать, что это сознательная отсылка со стороны австралийских киберфеминисток, но на ум сразу же приходят «ковбои» киберпространства Уильяма Гибсона.



феминистские писательницы научной фантастики были вынуждены довольствоваться лишь ограниченными возможностями продвижения своих идей, а на институциональном уровне встречали непонимание, то сетевое сообщество быстро позволило реконструировать само понимание задачи (кибер-)феминизма в цифровом мире. Он перестаёт быть научной фантастикой и становится реальностью. Столкновение с осязаемой сетью отодвигает на второй план метафору киборга как организма-машины, но выводит на первый план метафору информации. Эта трансформация была опосредована и культурой. Во-первых, сетевые сообщества сами порождали новые формы культуры и взаимодействия, которые на практике реализовывали желания женщин без оглядки на гипотетическийластный взгляд мужчин. Во-вторых, киберфеминизм теряет очарование научно-фантастической философской теории. Как правило, когда «утопия» реализуется, перед обитателями нового мира встают совершенно другие задачи.

Культурная репрезентация киберфеминизма после 90-х гг. может помочь понять, что произошло с феноменом. Мы предложили рассматривать осмысление и визуализацию тематического поля теории киберфеминизма на примере нескольких культовых аниме. Аниме имело возможность представить образы киберфеминистического дискурса более наглядно, чем в западной фантастике, где были сильны традиции мачизма, а нарративная логика доминировала над визуальной семиотикой. Для понимания того, что произошло с женщинами в аниме 00-х и 10-х гг., рассмотрим два наиболее ярких примера. Проблема в том, что «Акира», «Призрак в доспехах» и «Эксперименты Лэйн» – это признанные критиками и многими интеллектуалами продукты, но в конце 90-х гг. «золотой век» аниме подошёл к концу. Поэтому выбранный нами предмет анализа невозможно избавить от ауры произвольности: в качестве репрезентативных примеров развития дискурса киберфеминизма мы обратимся к «Neon Genesis Evangelion» (1995–1996, 1997) и популярному аниме «Мастера меча онлайн» (2012 – н.в.).

В предыдущем разделе мы намеренно обошли стороной «Евангелион» Хидеаки Анно, культовый сериал, о смыслах которого продолжают вестись споры. Сериал транслировался в 1995–1996 гг., альтернативный финал «Конец Евангелиона» был выпущен в 1997 г.¹. С позиции теории киборгов «Евангелион» можно воспринимать как прекрасный образец работы с отношениями органического и механического. Конечной целью произведения в этом контексте становится освобождение от сексуализации женских образов. В оригинальном аниме одна из героинь, Аянами Рэй, является традиционной для японской анимации «приманкой», сексуально привлекательным подростком, который должен вызывать желание у мужской аудитории. В ходе повествования выясняется, что Рэй создана из остатков генетического материала матери главного героя, Икари Синдзи. Более того, если и этого мало для отвращения

¹ Подробнее об истории сериала, его структуре и философии мы писали в другом месте (Афанасов, 2019).



«желания», Анно даёт нам понять, что «клонов» Рэй много. В финале их тела эффектно распадаются на биологические компоненты, натуралистично изображённые части тела, что должно вызывать скорее тошноту, но не сексуальное желание. В «Евангелионе» переосмыслены традиционные тропы аниме, упакованные в популярную обёртку (Napier, 2005, р. 105). На уровне феминистского дискурса это означало деконструкцию сексуального желания отаку и одержимости гиперсексуализированными женскими образами.

Для Хидеаки Анно это была очень личная история. Осознав себя отаку и находясь в глубокой депрессии, автор предпринял интеллектуальную деконструкцию своего состояния (и состояния многих молодых людей в Японии). «Конец Евангелиона» помог Анно справиться, но аниме продолжало его интересовать. Он переснял сериал в качестве четырёх полнометражных анимационных фильмов: «*Rebuild of the Evangelion: You are [Not] Alone*» (2007), «*Evangelion: 2.0 You Can [Not] Advance*» (2009), «*Evangelion: 3.0 You Can [Not] Redo*», «*Evangelion: 3.0+1.0: Thrice Upon a Time*» (2021)¹. Несмотря на общую сюжетную канву, новые аниме имеют ряд значимых отличий по сравнению с аниме-сериалом 90-х гг. Их можно трактовать, во-первых, как ответ Анно на те вопросы, которые остались фанатов в растерянности после просмотра оригинального аниме, а во-вторых – как развитие самого сюжета в авторском его понимании.

На наш взгляд, в контексте киберфеминизма ключевое новшество в «последнем» Евангелионе – это финал. Как и в концовке «Конца Евангелиона» 1997 г., кадры представляют реальный, а не нарисованный мир. Но если в 90-х гг. зрители видели других зрителей, сидящих в кинотеатре, то есть самих себя, то в 2021 г. Анно показал железнодорожную станцию в Японии, с которой со своей девушки куда-то отправляется главный герой. В шутливых диалогах между героями режиссёр подчёркивает сексуальность сцены. В отличие от Рэй, к которой испытывал симпатию Икари Синдзи в 90-х, мы не наблюдаем буквальной деконструкции. Похоже, в 2021 г. традиционно пребывавший в глубокой депрессии герой чувствует себя неплохо. Полагаем, что интеллектуальный вызов новых технологий, который был прогрессивным образом осмыслен в образах культовых аниме 90-х гг., был умиротворён сексуальной привлекательностью нарисованного женского образа. Всё вернулось на круги своя, Анно не смог выдержать интеллектуального напряжения киберфеминистических интуиций своего художественного прошлого, хотя сохранил за женскими персонажами агентность и силу.

Современное аниме часто критикуется за сексизм и даже мизогинию (Redmond, 2021). В случае с популярными шоу это более чем очевидно: гиперсексуализированные образы героинь, которые заняты только тем, чтобы понравиться главному герою, встречаются повсеместно. Возможно, дело в том,

1 Мы предпочитаем использовать английские варианты названий фильмов, поскольку сам Хидеаки Анно придаёт большую важность использованию языка в своих аниме. Все английские слова и выражения используются только после его личного одобрения.



что прогрессивные аниме, которые продолжают выпускаться, просто не доходят до массового зрителя, не получают статус «культы» (Павлов, 2019а, с. 163). Но именно это и важно: сменился культурный запрос. Те, кто хочет смотреть «глубокое» аниме, вынуждены искать сериалы, фильмы 80-х и 90-х., а массовая аудитория продолжает смотреть актуальные тайтлы.

В популярном по обе стороны океана аниме-сериале «Мастера меча онлайн», снятом по роману писателя Рэки Кавахары, основное действие происходит в мире компьютерной игры, буквальном киберпространстве. Главный герой – привычный мужской персонаж, подросток Кирито, который попадает в новую MMORPG. В результате действий злодея, игроки оказываются заперты в игре, а ставки возрастают: погибнув в виртуальном мире, умираешь и в реальной жизни. Потенциально сила Кирито в виртуальном мире превосходит практически всех остальных. Он хорошо играет. Вокруг него вращается с десяток женских персонажей, значительно уступающих ему в могуществе, талантах, субъектности. Асuna, девушка, которая становится спутницей главного героя в игре, вроде бы поначалу производит впечатление интересного и агентного персонажа, но в ходе развития сюжета превращается в традиционную «боевую подругу». Достаточно красочный и дружелюбный к зрителю – не в пример киберпанку 80-х и 90-х гг. – сериал, включает в себя сцену, где героиню похищают в виртуальном мире и, судя по всему, подвергают сексуальному насилию (нам предлагается это домыслить). Киберпространство, где каждый должен был быть свободен в осознании себя киборгом, симбиозом информации сети и биологического тела, в массовой культуре продолжило оставаться местом, где женщин всё ещё насилиуют.

Аниме, несмотря на частичную утрату статуса авангардной (суб-)культуры, продолжает оставаться коммерчески успешным медиа. Его влияние распространяется далеко за пределы Японии и собственно групп любителей анимации. Мы говорим об аниме-адаптациях в кино. Как правило, перенесение аниме-повествования на большой экран вызывает споры. Оценим с позиций презентации идей киберфеминизма два примера экranизаций классических киберпанк-продуктов последних лет: «Призрак в доспехах» (2017) и «Алиса: Боевой ангел» (2019). Первая экранизация – это свидетельство утраты киберпотенциала оригинального продукта. Фильм со Скарлетт Йоханссон в главной роли не только меняет интерпретацию ключевого сюжета о поиске «самости» киборга, но и утрачивает агрессивную а-сексуальность. В 2017 г. киборга заставили сыграть по старым правилам. Даже несмотря на адаптацию языка повествования для вкусов самой массовой аудитории, коммерческий успех был ограниченным, хотя о провале говорить не приходится. В академической среде «Алиса: боевой ангел» воспринимается куда более благожелательно, хотя картина и не стала коммерчески успешной. Вместо традиционного «вайтвошинга» и изменения смыслов произведена лишь формальная адаптация, «...сжатие всех необходимых деталей из аниме и манги, чтобы уместить их в игровой фильм» (Li, Tan, 2019, р. 101). Если оставить за скобками



художественные особенности произведений, то тенденция свидетельствует о том, что перенесение на большой экран радикальных киберфеминистических тем из аниме 80-х и 90-х не находит массовой поддержки у современного западного зрителя, хотя и собирает свою аудиторию.

Заключение

Киберфеминизм в XXI веке это не только (не)сбывающееся будущее или научная фантастика, но и прошлое, часть истории философии и культуры. В данном случае ретроспективный взгляд уместен, если мы хотим понять феномен в его целостности. В интеллектуальной основе киберфеминизма лежали самые интересные идеи послевоенной философии, от интерпретаций марксизма, теории постструктурализма, практик деконструкции до прозрений Жиля Делёза и вдохновений Жана Бодрийяра. Метафора «киборга» Донны Харауэй принадлежала к их числу, вместе с визуальными и литературными образами научной фантастики тех лет дала мощный старт в будущее для актуального феминизма. Тогда это была больше теория, чем практика. Ретроспективный взгляд на киберфеминизм в его теоретической части и культурной презентации позволяет сделать вывод, что не всё, что было ему имманентно присуще, выдержало проверку временем.

Мы начали с утверждения, что киберфеминизм – это в том числе и научная фантастика. В пользу этого свидетельствует перформативная природа теории, её фактическая обусловленность реально или гипотетически существующими техническими достижениями. Киберфеминизм как частная идея мог превратиться в киберфеминизм как практику и движение только через своё опосредованное технологическим прогрессом отражение в зеркале массовой культуры. Говоря проще, без развития биологических, медицинских и кибернетических технологий киберфеминизм остался бы только утопией в жанре *sci-fi*. Во власти науки было превратить его в один из реальных образов будущего. Проблема в том, что с «будущим» в последние десятилетия произошло что-то не до конца понятное в современной теории. Оно то ли исчезло, то ли превратилось в вечное настоящее, если верить Фредрику Джеймисону, то ли взяло и незаметно для всех наступило.

Конец приемлемого будущего в культуре киберпанка 80-х воспринимался как одна из возможностей развития. Это, пусть и созданное логикой *high tech, low life*¹, но всё-таки будущее. Аниме-культура того периода оказалась восприимчивой к дискурсу киберпанка. Особая социальная природа жанра (Sato, 2004, p. 348) позволила создать визуально-новаторскую интерпретацию сплавления телесного, биологического, механического и кибернетического. Японскую культуру отличала меньшая зависимость от доминировавших западных нарративов субъектности. К тому же само аниме многими воспринималось как «несерьёзный» жанр, что давало определённую свободу (подобно

¹ Авторство выражения принадлежит американскому фантасту Брюсу Стерлингу (Henthorne, 2011, p. 40).



тому, как это было с фантастической литературой в США). В итоге аниме подарило нам несколько замечательных образов киберфеминистического киберпанка в «Акире» (1988), «Призраке в доспехах» (1995) и «Экспериментах Лэйн» (1998), а киберфеминистический нарратив японской визуальной культуры трансформировал законы функционирования и восприятие самого жанра научной фантастики. Позже эта культурная продукция была потеснена популярными западными произведениями вроде «Матрицы» (1999–2021). После 80-х и 90-х гг., своего «золотого века», аниме изменилось и вернулось к привычному и интеллектуально-депрессивному тиражированию гиперсексуализированных женских образов и утрачивающих социальную власть мужчин, которые находят утешение в объятиях нарисованных героинь.

Всё это не значит, что киберфеминизм ничем не закончился. Напротив, анализ возможностей воплощения философских интуиций киберфеминизма и его отражений в культуре позволяет утверждать, что под киберфеминизмом мы можем понимать и теорию, и практику. Теория киберфеминизма стала значимой и актуальной частью философии современного субъекта, постчеловека (Брайдотти, 2021). Не сумев до конца реализовать свой революционный потенциал, киберфеминизм взял паузу, чтобы обновиться. Эта научная фантастика ещё найдёт пространство для реализации. Что касается практики, то с ней всё в полном порядке (Gajala, Mamidipudi, 1999, pp. 8–9): начиная с конца 90-х гг., киберпространство остаётся местом, где феминизму проще всего реализовывать свои амбиции. В 1997 г. в тексте «Вместо манифеста. Феминизм как точка опоры» Ирина Актуганова писала: «И лучше быть живой киберфеминисткой, чем мёртвым львом» (Актуганова, 1997). Судя по развитию женских движений в сети, это не утратило актуальности и сегодня. Современному киберфеминизму больше не нужны манифести, потому что в своём практическом воплощении он перестал быть научной фантастикой. Что до аниме, то образы киберпанка 80-х и 90-х гг. прочно вошли в культурный канон и продолжат вдохновлять авторов будущего, порождая своим визуальным рядом когнитивное остранение у зрителей.

Список литературы

- Balsamo, A. (1996). *Technologies of the Gendered Body. Reading Cyborg Women*. Duke University Press.
- Bare, J. (2000). The Future: “Wrapped... in That Mysterious Japanese Way”. *Science Fiction Studies*, 27 (1), 22–48.
- Bolton, C. (2018). *Interpreting Anime*. University of Minnesota Press.
- Cass, J. (1999). SS Troopers: Cybernostalgia and Paul Verhoeven’s Fascist Flirtation. *Studies in Popular Culture*, 21 (3), 51–63.
- Crewe, J. (1997). Transcoding the World: Haraway’s Postmodernism. *Signs*, 22 (4), 893–894.



- Csicsery-Ronay, Ist. (1991). The SF Theory: Baudrillard and Haraway (La SF de la Théorie: Baudrillard et Haraway). *Science Fiction Studies*, 18 (3), 387–404.
- Freedman, C. (2000). Review: Science Fiction and the Triumph of Feminism. *Science Fiction Studies*, 27 (2), 278–289.
- Gajjala, R., & Mamidipudi, A. (1999). Cyberfeminism, Technology, and International ‘development’. *Gender and Development*, 7 (2), 8–16.
- Haraway, D. (1985). Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980’s. *Socialist Review*, 80, 65–108.
- Hawthorne, S., & Klein, R. (Eds.), (1999). *CyberFeminism: Connectivity, Critique and Creativity*. Spinifex Press.
- Henthorne, T. (2011). *William Gibson: A Literary Companion*. McFarland & Company.
- Hollinger, V. (1990). Introduction: Women in Science Fiction and Other Hopeful Monsters. *Science Fiction Studies*, 17 (2), 129–135.
- Hui, Y. C., & Babaee, R. (2015). The Identity of Female Cyborg in William Gibson’s Neuromancer. *International Journal of Comparative Literature & Translation Studies*, 3 (2), 62–65. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijclts.v.3n.2p.62>
- Li, Q., & Tan, E. (2019). Alita: Battle Angel – A Step in the Right Direction for Anime Adaptations. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (1), 88–106. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-0004>
- Luckhurst, R. (1991). Border Policing: Postmodernism and Science Fiction. *Science Fiction Studies*, 18 (3), 358–366.
- Morse, D. E. (2007). William Gibson on the Knife-edge of a Specious Moment. In C. Yoke, C. Robinson (Eds.), *The Cultural Influences of William Gibson, the “Father” of Cyberpunk Science Fiction* (pp. 32–51). Edwin Mellen Press.
- Napier, S. (2004). When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in “Neon Genesis Evangelion” and “Serial experiments Lain”. *Science Fiction Studies*, 29 (3), 418–435.
- Napier, S. (2005). *Anime from Akira to Howl’s Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.
- Pollock, S., & Sutton, J. (1999). Women Click: Feminism and the Internet. In S. Hawthorne, R. Klein (Eds.), *CyberFeminism: Connectivity, Critique and Creativity* (pp. 35–56). Spinifex Press.
- Redmond, R. (2021). Sound Like Mysogyny: Voicing Cross-gender Roles in Anime and Discourses Surrounding Female Fandom on 2 channel. *Mechademia: Second Arc*, 13 (2), 102–119. <https://doi.org/10.5749/mech.13.2.0102>
- Roberts, R. (1990). Post-Modernist and Feminist Science Fiction (Le post-modernisme et la science-fiction féministe). *Science Fiction Studies*, 17 (2), 136–152.
- Sato, K. (2004). How Information Technology Has (Not) Changed Feminism and Japanism: Cyberpunk in the Japanese Context. *Comparative Literature Studies*, 41 (3), 335–355. <https://doi.org/10.1353/cls.2004.0037>
- Shephard, N. (2013). What was/is cyberfeminism? Part I. LSE. <https://blogs.lse.ac.uk/gender/2013/06/03/what-wasis-cyberfeminism-part-1-of-2/>
- Silvio, C. (1999). Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii’s “Ghost in the Shell”. *Science Fiction Studies*, 26 (1), 54–72.



- Suvin, D. (1972). On the Poetics of the Science Fiction Genre. *College English*, 34 (3), 372–382.
- Актуганова, И. (2007, November 21). Вместо манифеста. Феминизм как точка опоры. RAAN. <https://russianartarchive.net/ru/catalogue/document/D11172>
- Актуганова, И. (2020, April 15). «О киберфеминистах и мёртвых львах». Новая голландия / New Holland Island. https://www.youtube.com/watch?v=N_Zeyxz-RJl&t=44s
- Афанасов, Н. Б. (2019). Мессия в депрессии: религия, фантастика и постмодерн в Neon Genesis evangelion. Государство, религия, церковь в России и за рубежом, 3, 124–148. <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-124-148>
- Брайдотти, Р. (2021). Постчеловек. Изд-во Института Гайдара.
- Вайсман, Дж. (2019). Времени в обрез: ускорение жизни в цифровом капитализме. Изд. Дом «Дело», РАНХиГС.
- Джеймисон, Ф. (2019). Постмодернизм, или культурная логика позднего капитализма. Изд-во Института Гайдара.
- Коллиер, П. (2021). Будущее капитализма. Изд-во Института Гайдара.
- Кунгurov, D. (2020). Как аниме создало и убило киберпанк. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-wmxo9zrXy0>
- Милькина, Е. Н. (2011). Киберфеминизм. Философские проблемы информационных технологий и киберпространства, 2, 177–181.
- Михель, Д. В. (2002). Киберфеминизм. В А. А. Денисова (Ред.), Словарь гендерных терминов (с. 127–128). Информация – XXI век.
- Нестеренко, М. (2017, November 20). «Есть киберпанки, а есть киберфеминистки, это же очевидно». Читательская биография Аллы Митрофановой. Горький.медиа. <https://gorky.media/context/est-kiberpanki-a-est-kiberfeministki-eto-zhe-ochevidno/>
- Павлов, А. В. (2019a). Greatest Cults: новые слова о старом феномене. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (1), 162–177. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-00009>
- Павлов, А. В. (2019b). Постпостмодернизм: как социальная и культурная теории объясняют наше время. Издательский дом «Дело» РАНХиГС.
- Писарев, А. А. (2019). Конфликт бессмертий: биополитика церебрального субъекта и религиозная жизнь в сериале «Видеоизменённый углерод». Государство, религия, церковь в России и за рубежом, 3, 149–172. <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-149-172>
- Подорога, Б. В. (2019). Поэтика мёртвой плоти: Дэвид Кроненберг как читатель Нормана Брауна. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (3), 49–70. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10024>
- Сдобнов, С. (2017, August 13). На русском языке вышел «Манифест киборгов» Донны Харауэй. Ведомости. <https://www.vedomosti.ru/lifestyle/articles/2017/08/14/729211-manifest-kiborgov>
- Харауэй, Д. (2005). Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х гг. В Л. М. Бредихина, К. Дипуэлл, К. (Ред.), Гендерная теория и искусство. Антология: 1970–2000 (с. 322–376). РОССПЭН.
- Харауэй, Д. (2017). Манифест киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х. Ад Маргинем Пресс.



Шумилова, А. Ю. (2018). Эпоха моэ и постмодернизма в японской культуре. В Ю. А. Магера (ред.), *Манга в Японии и России. Вып. 2* (с. 26–35). Фабрика комиксов.

References

- Afanasov, N. B. (2019). Messiah in Depression: Religion, Science-Fiction and Postmodernism in Neon Genesis Evangelion. *State, Religion and Church in Russia and Worldwide*, 3, 124–148. <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-124-148> (In Russian).
- Aktuganova, I. (2002, November 21) *Instead of a Manifesto. Feminism as Support Point*. RAAN. <https://russianartarchive.net/ru/catalogue/document/D11172> (In Russian).
- Aktuganova, I. (2020, April 15). *On Cyberfeminisms and Dead Lions*. Novaya Gollandiya/New Holland Island. https://www.youtube.com/watch?v=N_Zeyxz-RJI&t=44s (In Russian).
- Balsamo, A. (1996). *Technologies of the Gendered Body. Reading Cyborg Women*. Duke University Press.
- Bare, J. (2000). The Future: “Wrapped... in That Mysterious Japanese Way”. *Science Fiction Studies*, 27 (1), 22–48.
- Bolton, C. (2018). *Interpreting Anime*. University of Minnesota Press.
- Braidotti, R. (2021). *The Posthuman*. Gaidar Institute Press. (In Russian).
- Cass, J. (1999). SS Troopers: Cybernostalgia and Paul Verhoeven’s Fascist Flirtation. *Studies in Popular Culture*, 21 (3), 51–63.
- Collier, P. (2021). *The Future of Capitalism*. Gaidar Institute Press. (In Russian).
- Crewe, J. (1997). Transcoding the World: Haraway’s Postmodernism. *Signs*, 22 (4), 893–894.
- Csicsery-Ronay, Ist. (1991). The SF Theory: Baudrillard and Haraway (La SF de la Théorie: Baudrillard et Haraway). *Science Fiction Studies*, 18 (3), 387–404.
- Freedman, C. (2000). Review: Science Fiction and the Triumph of Feminism. *Science Fiction Studies*, 27 (2), 278–289.
- Gajala, R., & Mamidipudi, A. (1999). Cyberfeminism, Technology, and International ‘development’. *Gender and Development*, 7 (2), 8–16.
- Haraway, D. (1985). Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980’s. *Socialist Review*, 80, 65–108.
- Haraway, D. (2005). Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980’s. In L. M. Bredikhina, K. Dipuell (Eds.), *Gender Theory and Art. An Anthology: 1970–2000* (pp. 322–376). ROSSPEN. (In Russian).
- Haraway, D. (2017). *Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980’s*. Ad Marginem Press. (In Russian).
- Hawthorne, S., & Klein, R. (Eds.), (1999). *CyberFeminism: Connectivity, Critique and Creativity*. Spinifex Press.
- Henthorne, T. (2011). *William Gibson: A Literary Companion*. McFarland & Company.
- Hollinger, V. (1990). Introduction: Women in Science Fiction and Other Hopeful Monsters. *Science Fiction Studies*, 17 (2), 129–135.



- Hui, Y. C., & Babaee, R. (2015). The Identity of Female Cyborg in William Gibson's Neuromancer. *International Journal of Comparative Literature & Translation Studies*, 3 (2), 62–65. <https://doi.org/10.7575/aiac.jclts.v.3n.2p.62>
- Jameson, F. (2019). *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Gaidar Institute Publishing House. (In Russian).
- Kungurov, D. (2020). How Anime Created and Then Killed Cyberpunk. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-wmxo9zrXy0> (In Russian).
- Li, Q., & Tan, E. (2019). Alita: Battle Angel – A Step in the Right Direction for Anime Adaptations. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (1), 88–106. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-00004>
- Luckhurst, R. (1991). Border Policing: Postmodernism and Science Fiction. *Science Fiction Studies*, 18 (3), 358–366.
- Mikhel, D. V. (2002). Cyberfeminism. In A. Denisova (Ed.), *Gender Concepts Thesaurus* (pp. 127–128). Informatsiya – XXI vek. (In Russian).
- Milkina, E. N. (2011). Cyberfeminism. *Philosophical Problems of IT & Cyberspace (PhilIT&C)*, 2, 177–181. (In Russian).
- Morse, D. E. (2007). William Gibson on the Knife-edge of a Specious Moment. In C. Yoke, C. Robinson (Eds.), *The Cultural Influences of William Gibson, the “Father” of Cyberpunk Science Fiction* (pp. 32–51). Edwin Mellen Press.
- Napier, S. (2004). When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in “Neon Genesis Evangelion” and “Serial experiments Lain”. *Science Fiction Studies*, 29 (3), 418–435.
- Napier, S. (2005). *Anime from Akira to Howl’s Moving Castle. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.
- Nesterenko, M. (2017, November 20). “That’s Obvious: there are Cyberpunks, and there are Cyberfeminists”. Alla Mitrofanova’s Reading Biography. Gorky.media. <https://gorky.media/context/est-kiberpanki-a-est-kiberfeministki-eto-zhe-ochevidno/> (In Russian).
- Pavlov, A. V. (2019a). Greatest Cults: New Words about Old Phenomenon. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (1), 162–177. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-00009> (In Russian).
- Pavlov, A. V. (2019b). Postpostmodernism: How Do Social and Cultural Theories Explain Our Time. Delo Publishing House. (In Russian).
- Pisarev, A. A. (2019). Conflict of Immortalities: Biopolitics of Cerebral Subject and Religious Life in *Altered Carbon Series. State, Religion and Church in Russia and Worldwide*, 3, 149–172. <https://doi.org/10.22394/2073-7203-2019-37-3-149-172> (In Russian).
- Podoroga, B. V. (2019). Poetics of Dead Body: David Cronenberg as Norman’s Brown Reader. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 1 (3), 49–70. <https://doi.org/10.24411/2658-7734-2019-10024> (In Russian).
- Pollock, S., Sutton, J. (1999). Women Click: Feminism and the Internet. In S. Hawthorne, R. Klein (Eds.), *CyberFeminism: Connectivity, Critique and Creativity* (p. 35–56). Spinifex Press.
- Redmond, R. (2021). Sound Like Mysogyny: Voicing Cross-gender Roles in Anime and Discourses Surrounding Female Fandom on 2 channel. *Mechademia: Second Arc*, 13 (2), 102–119. <https://doi.org/10.5749/mech.13.2.0102>
- Roberts, R. (1990). Post-Modernist and Feminist Science Fiction (Le post-modernisme et la science-fiction féministe). *Science Fiction Studies*, 17 (2), 136–152.



- Sato, K. (2004). How Information Technology Has (Not) Changed Feminism and Japanism: Cyberpunk in the Japanese Context. *Comparative Literature Studies*, 3 (41), 335–355. <https://doi.org/10.1353/cls.2004.0037>
- Sdobnov, S. (2017, August 13). Donna Harraway's "Manifesto for Cyborgs" appeared in Russian. *Vedomosti*. <https://www.vedomosti.ru/lifestyle/articles/2017/08/14/729211-manifest-kiborgov> (In Russian).
- Shephard, N. (2013). What was/is cyberfeminism? Part I. LSE. <https://blogs.lse.ac.uk/gender/2013/06/03/what-wasis-cyberfeminism-part-1-of-2/>
- Shumilova, A. Yu. (2018). Epoche of Moe and Postmodernism in Japanese Culture. In: Yu. A. Magera (Ed.), *Manga in Japan and Russia*. Vol. 2 (p. 26–35). Fabrika komiksov. (In Russian).
- Silvio, C. (1999). Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii's "Ghost in the Shell". *Science Fiction Studies*, 26 (1), 54–72.
- Suvin, D. (1972). On the Poetics of the Science Fiction Genre. *College English*, 3 (34), 372–382.
- Wajcman, J. (2019). *Pressed for Time: The Acceleration of Life in Digital Capitalism*. Delo Publishing House. (In Russian).



“Bowiemythomania” as a Phenomenon of Pop Culture: Organic Hybridity and Special Temporality in Creative Work of David Bowie

Andrey G. Ivanov

Lipetsk State Technical University; The Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration Lipetsk Branch. Lipetsk, Russia. Email: agivanov2[at]yandex.ru

Abstract

The article examines the features of constructing David Bowie's mythology which has a pronounced hybrid character. The content analysis of D. Bowie's works showed that he often used images that go back to classical mythological plots, and many popular songs and concepts of D. Bowie's albums were created using mythologization mechanisms. The main creator of the myths was the performer himself, and the special mythological temporality constructed by the musician encompassed all modes of time, each of which could be correlated with a certain complex of myths. The specificity of such temporality in the case of D. Bowie was that it manifested itself in reverse chronological order: at the beginning of a career the future was mythologized, in the middle it was the present and at the end it was the past. Playing on various collisions of myth with reality and using the technique of myth reoccupation, D. Bowie demonstrated to the world all the creative power of "mythological reality". It is noted that post-truth accompanied the musician's career from the very beginning, contributing to the genuine disclosure of his talent. It is concluded that in relation to the heritage of D. Bowie, the term "hybrid mythology" acquires positive meaning. The singer manages to bring pop culture to a new level, giving rise to a phenomenon that we can call "bowiemythomania".

Keywords

Pop Culture; Myth; Hybrid Mythology; Post-Truth; Modes of Time; Mythologization of Time; Mythological Temporality; Musical Creativity; Artistic Image; "Bowiemythomania"



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](#)



«Боуимифомания» как феномен поп-культуры: органичная гибридность и особая темперальность в творчестве Дэвида Боуи

Иванов Андрей Геннадиевич

Липецкий государственный технический университет; Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте РФ, Липецкий филиал.
Липецк, Россия. Email: agivanov2[at]yandex.ru

Аннотация

В статье рассматриваются особенности конструирования мифологии Дэвида Боуи, имеющей ярко выраженный гибридный характер. Контент-анализ творчества Д. Боуи показал, что исполнитель часто использовал образы, восходящие к классическим мифологическим сюжетам, а многие популярные песни и концепции альбомов Д. Боуи были созданы с применением механизмов мифологизации. Главным творцом мифов являлся сам исполнитель, а конструируемая музыкантом особая мифологическая темпоральность охватывала все модусы времени, каждый из которых мог быть соотнесен с определенным комплексом мифов. Специфика такой темпоральности в случае с Д. Боуи заключалась в том, что она проявлялась в обратном хронологическом порядке: в начале карьеры мифологизировалось будущее, в середине – настоящее, в конце – прошлое. Обыгрывая разнообразные столкновения мифа с реальностью и используя прием реоккупации мифа, Д. Боуи продемонстрировал миру всю творческую мощь «мифологической реальности». Отмечается, что постправда сопровождала карьеру музыканта с самого начала, способствуя подлинному раскрытия таланта. Делается вывод, что применительно к наследию Д. Боуи термин «гибридная мифология» приобретает позитивный смысл, а автору удается вывести поп-культуру на новый уровень, породив явление, которое мы можем назвать «боуимифоманией».

Ключевые слова

поп-культура; миф; гибридная мифология; постправда; модусы времени; мифологизация времени; мифологическая темпоральность; музыкальное творчество; художественный образ; «боуимифомания»



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0
Всемирная](#)



“Nothing remains / We could run when the rain slows
Look for the cars or signs of life / Where the heat goes
Look for the drifters / We should crawl under the bracken
Look for the shafts of light / On the road where the heat goes
Everything has changed / For in truth, it’s the beginning of nothing
And nothing has changed / Everything has changed
For in truth, it’s the beginning of an end / And nothing has changed
Everything has changed” (David Bowie, “Sunday”, 2002).

Introduction

The modern social myth is a complex social phenomenon. Considering it, we should differentiate two levels:

“archaic” and “conjunctural” (“instrumental”). This two-level character distinguishes modern myth from archaic myth and ideological constructs. The first level, “archaic”, contains stable archetypes, images, mythologemes, rituals, which are developed mainly collectively. <...> The second level, “conjunctural” (“instrumental”), is a kind of “mythology of ideas” – the results of the purposeful activity of individual myth-makers, often presented in the form of ideologemes. (Ivanov, 2019b, p. 69).

The two-level nature of the modern myth should also be understood as hybridity, as we are dealing with overlaps of different nature, and respectively, go back both to the archaic and to the modern conjuncture.

But now, in relation to contemporary mythological discourse, it is also quite appropriate to use the word “hybrid”.

In particular, we come across the term “hybrid mythology” in the article devoted to the analysis of literary works: “...the situation arises in which Soviet mythology collides with more archaic mythological concepts, resulting in a hybrid mythology” (Novokhatsky, 2020, p. 196).

Not only researchers of the Soviet heritage but also prominent specialists in modern myths (H. Blumenberg, C. Bottici) wrote about such a superstructure, or imposition, of modern plots on ancient mythological complexes in one form or another. Moreover, the game between the modern and the archaic permeates many outstanding literary works of Latin American authors (there is even the term “neo-mythologism of the 20th century”).

The popular myth (pop myth) is also characterized by a two-level and hybrid essence: “...on the one hand, it can be a product of the activity of myth-makers, on the other hand, it “lives” among people (and in this sense, the “pop myth” can be called a mass myth and even a folk myth), and, most importantly, people live by this myth...” (Ivanov, 2019a, p. 52).

One of the features of hybrid mythology is that it manifests the processes of reoccupation, a kind of superstructure of new plots placed over classical mythologemes. The point is that myth does not function in a vacuum. The concept of “work on myth” by H. Blumenberg (Blumenberg, 1985) suggests that each version of



the myth, as well as each individual mythologeme, works on the basis of pre-existing mythological narratives. The previously existing material is further used in accordance with new needs and is transformed in order to give meaning to new circumstances. This process is called “reoccupation” by H. Blumenberg. For example, the mythologeme of Homer’s *Odyssey* is based on the recurrence of Ulysses’ journey, up to Leopold Bloom’s Dublin route from J. Joyce’s “Ulysses” (Bottici, 2007, p. 127–128).

According to the researchers of antiquity, myth was considered half true and half false in Ancient Greece. Thus the historian P. Veyne studying the attitude of the ancient Greeks to their mythology noted the following:

For the contemporaries of Pindar or Homer, the truth was determined either on the basis of everyday experience or on the basis of the truthfulness or falsity of the speaker; statements that remained foreign to experience were neither true nor false. Nor were they deceitful, for a lie does not matter, when a liar gains nothing from it and does not harm us in any way: a disinterested lie is not a deception. The myth was *tertium quid*, neither true nor false (Veyne, 2003, p. 40–41).

This understanding of the essence of a myth, which existed in antiquity, is quite consistent with the modern perception of post-truth as a reflection of circumstances in which less attention is paid to objective facts than to emotions and personal faith.

The statement offered by R. Keyes about the post-truth era in which the boundaries between truth and lies, honesty and dishonesty, facts and fiction are blurred (Keyes, 2004), looks surprisingly similar to the ancient understanding of a myth. Post-truth is compared with peculiar euphemisms, that is, with statements “...which may not be true, but which, nevertheless, are considered too soft to be called false” (Koretskaya, 2017, p. 137).

The active use of the term “post-truth” is associated with public administration and political practice, which in itself presupposes some engagement, a struggle to defend the interests of certain groups (Controllability..., 2019; Kalpokas, 2019). The spread of “post-truth” as a marker word has become, in a sense, a reaction to the crisis in the functioning of political institutions in the previously customary mode. Among the most famous “popularizers” of this term we note S. Fuller, who proclaimed in 2018 that post-truth had become an important feature of the intellectual life of the West (Fuller, 2021, p. 21).

Understanding post-truth as the dominance of form over content directly refers to the work of R. Barthes who believed that myth arises on the basis of a previously existing semiotic chain, in which the sign is the result of the association of form (image) and concept (meaning, signified). However, later this sign turns out to be only a form, which, in association with the new signified, gives rise to the myth (Barthes, 2004, p. 239).

It turns out that a bare form (image) is far from being a myth, but it contains the potential to become one; in order for it to become a myth, it is necessary to give a certain meaning, a definite content. It doesn’t matter who assigns this meaning;



the main thing is that it becomes universally significant, equally understood by many. In this case, both the form and the myth formed around it will have every chance to firmly gain a foothold in the mass consciousness. Roughly the same mechanism is involved in the formation of post-truth: a bright form or image as it is attracts ordinary people (listeners, viewers).

In addition, the emotional dimension of post-truth allows us to consider it as a phenomenon that is fully consistent with the specifics of the modern media environment.

In the latest studies of contemporary media it is the emotional aspect of post-truth that is emphasized: "...the essence of post-truth is reduced to faith, for which a personal-emotional attitude to the subject of the message is fundamental. <...> An emotionally colored attitude acts as a filter for streams of heterogeneous content. Through post-truth, people both cognize and, at the same time, express themselves, create identities and enter into collective actions" (Tikhonova & Artamonov, 2021, p. 29–30).

The terms "hybrid mythology" and "post-truth" that, in our opinion, are appropriate to be used in relation to the images created by David Bowie.

Although D. Bowie's works have never lacked researchers' attention coming from different fields of knowledge, nevertheless, interest in the performer has grown especially strongly in the last few years. Various scientific conferences and exhibitions were held (for example, "David Bowie is" – a touring museum exhibit displaying history, artifacts and information about the life, music, films, tours and art of D. Bowie), numerous biographies (Trynka, 2011; Leigh, 2014; Egan, 2017b), thematic issues of magazines (for example, the magazine "Celebrity Studies" # 1, vol. 10, March 2019) and even original proceedings (David Bowie: Critical Perspectives, 2015; David Bowie and Transmedia Stardom, 2020) have been published. It is also worth highlighting the fundamental work of N. Pegg (Pegg, 2016) in which the author manages to achieve the necessary balance between the descriptive and analytical parts.

Sure it is hard to be under the pressure of the corpus of texts on the interpretations of D. Bowie's work. However, we would like to suggest our own ideas based on the original source: the lyrics and the interview of the musician himself. Moreover, some topics that are significant for our research have been considered in a number of publications (McCarthy, 2019; Perrott, 2019; Schott, 2019).

Further, it will be shown how hybrid mythology and post-truth organically combine in the art of music through the demonstration of striking examples from the work and biography of David Bowie, as well as the critics', media, and public reactions to them. The mechanism of "reoccupation" in pop culture will also be considered in action. We'll be able to judge how the performer not only managed to create his own mythological reality, but also intrigued the audience with reverse chronology during the imposition of created, mostly heroic, mythological plots on the complexes of myths known from ancient times.



Hybrid mythology and post-truth of D. Bowie

D. Bowie's work is characterized by a variety of images that the musician invented and demonstrated throughout his career. In fact, we can say that the performer expanded and deepened the popular musical culture of his time, creating several memorable images that refer to well-known mythological plots: heroic, cosmogonic, eschatological ones, etc. In this case, the performer himself became the starting point of the mythologizing processes. Journalists in this regard even noted that "...Bowie went further in the mythologization of his image and created a series of alter ego, thus building a career on the identity crisis" (Egan, 2017a, p. 325).

D. Bowie was widely known by the character of Ziggy Stardust, from the 1972 concept album "The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars". Ziggy is a Martian who seeks to give songs of hope for a brighter future (for example, "Starman") to humanity dying due to the lack of natural resources. The extraterrestrial origin of the created image indicates the desire to solve the problems of the future by forces of a universal scale and the cosmic nature of what is happening. Eschatological motives are also visible here: after all, according to the plot, humanity and the Earth itself had 5 years to live.

Another conceptual work, the 1974 album "Diamond Dogs", is also associated with myths about the future and is aimed at rebuilding the future world through the identification and exposure of imperfections of the earthly socio-political order. The second side of "Diamond Dogs" was inspired by J. Orwell's "1984":

A set of five Bowie songs, "1984", "We Are the Dead", "Big Brother", a short "Chant of the Ever Circling Skeletal Family" and not "Dodo", that wasn't included in the final version of "Diamond Dogs", cannot be considered a musical adaptation of the novel "1984" in the traditional sense of the word. However, in a sense, it is even more. These songs combine the reading of the novel, Bowie's own life experiences and his personal idiosyncrasies, as well as a wide variety of cultural references (Brooker, 2021, p. 125).

The creative rethinking of the well-known dystopia is quite consistent with the process of reoccupation. Here the words from the song "1984" "They'll split your pretty cranium and fill it full of air" are perceived as an organic addition to Big Brother's actions. And the image on the cover of D. Bowie in the body of a dog is a hybrid creature turning out to be another allusion of hybridity.

The demand for archetypal mythological subjects in new circumstances is also evident in the artist's creative imagination. The characters invented by David Bowie, from Ziggy Stardust and the Thin White Duke (D. Bowie's image in the second half of the 1970s) to Nathan Adler (from the 1995 album "1. Outside") and Button Eyes (from the 2016 album "Blackstar") seem to be taken from the list of myths.

Obviously, the author uses the invented characters to include them in the context of traditional mythological systems: Ziggy Stardust complements the cosmological narrative, Nathan Adler – the eschatological one, Button Eyes –



the mythological archetype of a dying god. The hybridity here is a mixture of the hero myth with other well-known categories of myths.

In 2018, D. de Angelis, inspired by his collaboration with D. Bowie in the design of the albums “*1. Outside*” and “*Earthling*”, released a deck of cards “*Starman Tarot*” (de Angelis, 2018) which had a certain popularity. The very fact of the imposition of the images of D. Bowie’s characters on the Tarot system testifies to the possibility of effective use of the symbiosis of ancient esoteric, mythological and symbolic knowledge and products of pop culture.

Sometimes there was even an identification of creator with his characters, and the “truth” told by them faced an ambiguous reaction from the public. Thus in the late 1970s, having become the Thin White Duke “flirting” with Nazi ideology, D. Bowie made a scandalous statement that Great Britain could benefit from the fascist leader. It is remarkable that the musician himself accused later the created image of negative influencing.

Vivid images including those of a hybrid origin are sure to attract attention and at the same time they turn out to be a space for the formation of post-truth.

Post-truth accompanied D. Bowie’s career from the early days. At first, the performer himself set the tone for post-truth production, telling semi-fictional stories in an effort to attract as much audience as possible. Thus,

...in 1967, Bowie told a journalist for the British music magazine *New Musical Express* (NME) that at the age of eight he moved with his family not to Bromley, but to Yorkshire. He stated that he lived with his uncle in an old farmhouse, “surrounded by wide fields and pastures for sheep and cows”, and nearby there was a cave where Catholic priests hid from Protestants in the 17th century. The interviewer obligingly assented, saying “What a romantic place for a child’s life”. There is a grain of truth in this seemingly pure fabrication. The author Kevin Cann points out in the documented book “*Any Day Now: The London Years*” that David visited his uncle Jimmy in Yorkshire on vacation in 1952, and later he presented those trips as a long stay (Brooker, 2021, p. 36).

Later, listeners and critics offered “suitable” explanations. For example, when discussing the June 2002 album “*Heathen*”, many people expressed the opinion that it represented the author’s reaction to the events of September 11, 2001 in New York. But this is not so: “Although some of the songs on *Heathen*, with their atmosphere of sorrow and desolation, seemed to speak of the eleventh of September, they were actually written before that date” (Egan, 2017a, p. 429).

The goal, both in the case of fibbing the childhood circumstances and in the case of the press claims about the 2002 album, was the same: to create a beautiful, memorable story.

Here it is, the real post-truth, inspired both by the singer’s ambitions seeking to hook the public through the mass media, and by the audience blurring the lines between the true state of affairs and fiction.

In reality, the lyrics of the album “*Heathen*” expressed a reflection on such modern global things as, for example, religious experience. Thus, one can feel



disenchantment with the organized religions: the album cover contains stylized photographs of the books by F. Nietzsche, Z. Freud, A. Einstein; and the author himself leaves the following comment: "A man of the 21st century is a pagan: he has no inner light, he destroys a lot and creates little; and, most importantly, he does not feel the presence of God in his life" (David Bowie's Rules..., 2021).

It is significant that quite recently, in the song "I'm Afraid of Americans", 1997 album "Earthling", D. Bowie sang literally the following: "God is an American".

Time mythologization in the work of D. Bowie: reverse chronology

It is interesting to examine, using the example of D. Bowie's legacy, whether the following assumptions about the mythologization of time that we have expressed earlier will find confirmation: 1) "...it seems promising to consider the modalities of the mythologization of time in terms of their implementation as types of being in different spheres of society: for example, in art, in politics, in the media" (Ivanov, 2020, p. 85); 2) "...a special – modern – mythological temporality arises, in which the mythologized past becomes a part of social memory, the mythologized future becomes a utopia, the mythologized present is objectified in mythological practices" (2020, p. 83). The said mythological temporality could arise as a result of active mythmaking work with historical time as well as a result of sacralization and 'creation' of sacred time. It should be clarified that mythologization of time is "...the process of endowing aspects of being (social, artistic) belonging to any mode of time with mythological imagery and mythological symbolism..." (2020, p. 83).

The peculiarity of mythological temporality in the case of D. Bowie is that all modes of time are present in it; however they appear, in our opinion, in reverse chronological order: at the beginning of a career it was the future, at the end – the past, and the pursuit of the present accompanies the main period of creativity.

The mythologization of the future is concentrated in the period from 1972 when the album "The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars" was issued to the release of another conceptual album in D. Bowie's discography – "Diamond Dogs" in 1974.

The very fact of addressing space (in the 1972' album) and dystopia (in the 1974' album) already in the early period of D. Bowie's creative work makes one recall antiquity with a cosmocentric picture of the world and Plato's projects of creating an ideal state. An important role in this was played by the myths perceived in ancient society not only as the elements of the world picture but also as moral regulators. In particular, Plato, in his work "Republic" (Plato, 2021), expressed belief in significance of myths which told lies for the benefits of the state, and myths were an influential tool for the education of an individual, being the moral regulators mentioned.



The mythologization of the future in the early work of D. Bowie had the form of alternative projects for changing the society. Disagreeing with reality, the singer created versions of a new reality through the forces of a space hero.

From 1975, the soul-imitation album “Young Americans”, to 2003’s “Reality”, Bowie sought to keep up with the time: recall the fascination with the ambient electronic atmosphere of German bands in the late 1970s that was reflected in the albums of the so-called “Berlin trilogy” (“Low”, “Heroes” and “Lodger”); the pursuit of popularity in the mid-1980s (albums “Let’s Dance”, “Tonight” and “Never Let Me Down”) which brought D. Bowie to the rank of A-list pop stars and made him one of the most commercially successful performers; experimenting with trendy musical styles (for example, the drum and bass album “Earthling” in 1997) and so on.

But the climax of such reflection of the present in D. Bowie’s work, in our opinion, is the albums of the early 2000s. At the same time, texts that express reflection on actual contemporary things come to the fore in them. Thus, in the album “Reality” of 2003 D. Bowie is completely absorbed with the problems of the present, in the reality of what is happening and literally invites us into it, saying: ‘Welcome to reality’. Speaking about the work ‘Reality’, the author honestly admitted: ‘First of all, this is an album about the time in which it was created’ (Egan, 2017a, p. 429). And further:

It has become very difficult to say simply “reality” – not “virtual reality”, not “reality show”. Reality has depreciated, but on the other hand – what, in fact, has depreciated? Reality now is something permanently changing, elusive. Each person has his own reality” (2017, p. 431).

In particular, D. Bowie tried to capture and express his reality of New York, the city in which he lived since the 1990s:

I wrote these songs here in New York. Here you feel a special energy. I can feel the sidewalks. Here, the steps have a special ringing sound. I know this sound. And I wanted it to sound on the record (2017, p. 413–414).

The mythologization of the present manifests itself in imitation and adherence to fashionable musical practices of the corresponding time – the time of writing and performing songs. D. Bowie tried to correspond to the spirit of the time, to take the most popular styles and enrich them with songs in his own manner.

An important moment, a kind of starting point for the mythologization of one’s own past, was the year 1993, when, in search of his identity and a sound that would correspond more to his own ideas and tastes and not follow the lead of the audience, D. Bowie gave an interview to the journalist of “Rolling Stone”. Then, nostalgic for the period of the late 1960s – early 1970s, the musician took D. Sinclair on a tour of his favorite places in London. The journalist recalled:

Bowie put in a lot of effort himself... He dug up old diaries, designed the route and marked the places he wanted to visit, provided a driver and a car. It seemed that he had a mission... As if his life flashed before my eyes (2017, p. 242).



N.P. Greco who released the book “David Bowie in Darkness: A Study of 1.Outside and the Late Career” (Greco, 2015), in which the period of “1. Outside” is discussed a lot, also considers the 1990s to be a spotlight in the creativity of D. Bowie. The author noticed that since mid-career, D. Bowie has presented himself as a figure in darkness, progressively more hidden: Bowie requires an audience for his continued celebrity but works against that audience in creation – or rather the destruction – of his star artistic image.

However, the listeners learned about the mythologization of previously created images and life experiences from D. Bowie’s work only in 2013, when on January 8, on the artist’s birthday, the single “Where Are We Now?” was released, and exactly two months later the new album “The Next Day” appeared. It happened when many music critics quite reasonably began to talk about the ending of the singer’s career. But the performer was assisted by his artistic images. The video for the song “The Stars (Are Out Tonight)” in which the Norwegian top model Iselin Steiro played the role of the young Bowie of the late 1960s – early 1970s, became a vivid confirmation of the revival of the mythological images created by D. Bowie throughout his career.

It turns out that D. Bowie’s mythologization of the past consists in an appeal to the previously created and rather strongly mythologized images that live in the minds of the public. We can say that the author was carrying out a kind of revision of his own “mythscape”. At the same time, in the 2010s, D. Bowie was able to fulfill his old dream: staging a musical based on his own works. The premiere of the musical “Lazarus” took place a month before the death of a singer, and was attended by D. Bowie himself (it was his last appearance in public). Of note is that in this production, there was a place for all the periods of creativity that we distinguished almost in equal proportions. All the mythologized modes of time merged into one performance, and in such a new syncretic whole, the multidimensionality of Bowie’s heritage was seen.

Finally, we would like to add the generalizing statement of T. Cinque:

Through studying David Bowie and the “stories” of his fans one can learn a great deal about how one mythopoetic mechanism of meaning-making, Bowie, this hybridized star worked in a number of societies, led by his own inquiry about life and took us, his fans, on that journey (Cinque, 2017, p. 604).

“Mythological Reality” of D. Bowie

It should be noted further that the relationship with time literally permeates the entire hybrid mythology of D. Bowie: history, modernity and the future are vividly intertwined in the mythological images proposed by the creator. The research of mythological time conducted by V.Yu. Kuznetsov revealed that “...in the developed mythological systems, a fairly holistic projection of the temporal structure is set: ‘past – present – future’” (Kuznetsov, 2006, p. 105). Each mode of



time could be correlated with a certain complex of myths: the past – with etiological ones, the present – with calendar ones, the future – with eschatological ones.

The references to eschatological myths are especially visible in the late work of D. Bowie. The release of the album “*1. Outside*” in 1995 which presented a number of characters with their expectations of a dark apocalyptic world on the eve of the 21st century was an important part. At the same time, the plot of the album can be viewed as a kind of reincarnation of the calendar myth, which is imposed on the eschatological one (and here we also deal with a kind of hybrid mythology).

It is interesting to note that at the end of 1973, shortly after the theatrical parting with the image of Ziggy Stardust, D. Bowie met the writer W. Burroughs, who got the musician interested with the cut-up technique: “...the text is literally cut with scissors into pieces, which are then folded again into pieces in a random order, giving rise to amazing combinations” (Brooker, 2021, p. 108). Can the cut-up technique be considered as a kind of mythologization mechanism? We believe that it is possible, since a new mythological imagery can be born in such variety.

Everyone was so accustomed to the fact that the real life of the artist was not particularly represented in his works (this was facilitated by the absence of Bowie’s autobiography) that only after his death they were able to decipher the messages from the clips of the last album. The album was released on January 8, 2016, on his birthday and two days before D. Bowie’s death: “On January 11, The Guardian newspaper, which only four days ago disrespectfully greeted the return of ‘the guy in the bandage and with buttons instead of eyes’ asked: ‘Did Bowie give us a good-bye with the album ‘Blackstar’?’ (Brooker, 2021, p. 208). But just a few days ago, the audience was not surprised by the harsh phrases. For example, on January 7, critic Harriet Gibson wrote the following passage, commenting on the video for the song “*Lazarus*”:

Unafraid to cast a shadow over his serious art, Bowie in a bandage and with buttons instead of eyes returns to us! Hooray!

She described the imagery in the clip as “the way to Narnia through Nosferatu” (2021, p. 207).

Isn’t it another, characteristic of post-truth, victory of the form over the content and the collective construction of a myth that has no formal boundaries?

The myth collided with real life, but, all the same, the public associated the words “Look up here, I’m in heaven. I’ve got scars that can’t be seen. I’ve got drama, can’t be stolen. Everybody knows me now”, with which the song “*Lazarus*” begins, with an artistic hero, but not with the performer himself.

Yet quite recently, in the last song of the album “*The Next Day*”, D. Bowie warned that post-truth continues to accompany him constantly; he

...sings several times: “And I tell myself, I don’t know who I am”. The song ends with the line: “I am a seer, I am a liar”. We can add to this that Bowie is a seer because he is a liar. Falsity does not compromise the true content of his work. Thanks to the falsity, it is revealed (Critchley, 2017, p. 25).



Post-truth here is based on the representation of personal subjective experience of cognizing the world: the core of post-truth "... is ordinary knowledge, on the platform of which personal history, personal experience and personal truth are formed, substituting objective data" (Tikhonova & Artamonov, 2021, p. 30).

The album "The Next Day" was recorded in absolute secrecy and was released after ten years of the author's creative lull. The only "leak" of information was the 42-word list that D. Bowie sent to writer Rick Moody. Later, in April 2013, the writer prepared a brilliant reflection, which was, so to speak, a review-revision of the musician's work in the framework of the album "The Next Day" and an epistle as a set of separate words (so mysterious, for example, "Chthonic" or "Effigies") (Moody). The words of A.F. Losev from "The Dialectics of Myth" (Losev, 2014) that myth is a given personal story in words are instantly recalled.

In addition, it seems that D. Bowie began to apply cut-up technique to his own heritage in his last works.

The single "Where Are We Now?" from the album of 2013, is "...an accidental burst of memory, a scattering of synecdoches, scraps of memories connected by the names of the places – Potsdamer Platz, Jungle Club, KaDeWe department store and Bösebrücke Bridge, a former checkpoint on the border of East and West Berlin. Bowie is a 'man lost in time' who is 'walking the deads'" (Critchley, 2017, p. 83). On the cover of "The Next Day" there is a white square, outside of which Bowie's image of 1977 is clearly visible, and the words with the title of the album of that year "Heroes" are crossed out. It turns out that after a quarter of a century, new plots are superimposed on the narratives of the Berlin Trilogy (that is, on the lyrics of the albums "Low", "Heroes" (recall, for example, the hero-lovers at the Berlin Wall) and "Lodger"). Observing the artist's life ups and downs persistently points to the ideas of another famous researcher of mythology, Joseph Campbell: namely, his myth about the hero's journey or "monomyth" (Campbell, 1997).

In the album "Blackstar", which the producer and D. Bowie's colleague Tony Visconti described as a "farewell gift", we find many references to the pieces from the 20th century, both in lyrics and music videos, and in music itself. There are 1970s slang in lyrics for "Girl Loves Me", the references to Major Tom (a character from the 1969 song "Space Oddity") in the video for "Blackstar", a striped suit in the video for "Lazarus" (the same as on the cover of the 1976 album "Station to Station") and breakbeat rhythms from the 1997 drum and bass period in the song "Sue (Or in a Season of Crime)".

The eponymous clip from the "Blackstar" album immediately became a source of theorizing for many researchers: the ideas of R. Barthes and even the popular actor-network theory of B. Latour were used. R. Barthes' theory on denotation/connotation helped M. Kokkidou and V.E. Paschali to enrich their interpretation and discuss "Blackstar" video's potential meanings. The authors concluded: "In the 'Blackstar' song and video, Bowie opened for us a door to his mind to communicate his hopeless present, making at the same time an indirect statement for his passing..." (Kokkidou & Paschali, 2019, p. 69). And D. October sees, in the clip



“Blackstar”, further evolution of the hero from the film “The Man Who Fell to Earth” featuring D. Bowie: “This evolution is not attributable to a single authorial source, as Bowie himself acknowledges by insisting on the involvement of the audience in the ‘grey space’, but the results of active agencies within a network including readers as agents of continuation” (October, 2020, p. 114).

Having visited, a month before his death, the production of the musical based on his own works, D. Bowie quite clearly completed his cycle and approved his own heroic myth. The biblical name of the musical “Lazarus” speaks for itself but it also turns out to be another reoccupation, that time the last in the life of the author: the biblical tradition is imposed on the formed image of the pop culture hero. In our opinion, awareness of the imminent death made it possible for D. Bowie to complete his life’s journey effectively, let alone staging another performance. In the video for the song “Lazarus”, there are two D. Bowies: one is a dying man lying on the bed, Button Eyes, pronouncing the frightening words “I’m in danger, I’ve got nothing left to lose”; the other is a dancing person, passionately composing and nervously writing down a text on a piece of paper, whose creative energy is far from exhausted.

Moreover, in the article “Look up here, I’m in heaven”: how visual and performance artist David Jones called attention to his physical death” G. Schott states that “...with Lazarus Bowie transformed customary ways of dying into performance, in doing so, turning what has become an impersonal private medical process into a profoundly public spectacle” (Schott, 2019, p. 146).

There was no post-truth anymore, but David Bowie’s hybrid mythology began to be perceived naturally and organically.

Conclusion

In the case of D. Bowie, the term “hybrid mythology” acquired an additional, namely, positive dimension associated with the successful exploitation and adaptation of classical myths and mythologemes to contemporary time: the hero myth at first place, and its combinations with cosmogonic, eschatological and cosmogonic plots. D. Bowie case allows us to note that any mode of time can be a subject to mythologization in popular culture (this way is especially easy in situations where recognizable images have already been created and are successfully functioning), and the main agent of mythologization processes and constructor of the corresponding temporality is the performer himself, while the public can only interpret the “encrypted messages”.

Playing on various collisions of myth with reality and using the technique of myth reoccupation, D. Bowie demonstrated to the world all the creative power of “mythological reality”.

Thus, due to the appeal to the well-known mythological plots and images, functioning in a special temporal mode – in reverse chronology, D. Bowie brought pop culture to a new level, where post-truth and hybrid mythology organically



coexisted with each other, and the singer himself and his fans literally lived in a world of created mythological images, – lived by myths.

The result of these processes was a phenomenon that should be called “bowiemythomania”. It is of interest that in 2016, the year of D. Bowie’s death, the Oxford English Dictionary declared *post-truth* the word of the year. At the same time the expression “fake news” became widespread.

In conclusion, we note an interesting circumstance that clearly indicates that the fictional life of the performer in the view of the audience is perceived much more naturally than the real one. Thus, the release in late 1996 of a song with the self-explanatory title “Telling Lies” was accompanied by an online chat on David Bowie’s website. D. Bowie himself and two other people answered the public questions. D. Bowie answered truthfully and the other two lied (according to the song title). After the chat, a vote was taken to determine which of the respondents was the real Bowie. The real Bowie came in third place (*Telling Lies...*, 2021). Will this news be considered fake in 25 years?

Acknowledgments

The reported study was funded by RFBR, project number 20-011-00297 (Time mythologization in the modern media environment: the risks of transformation, construction strategies, discursive practices).

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-011-00297 «Мифологизация времени в современной медийной среде: риски трансформации, стратегии конструирования, дискурсивные практики».

References

- Barthes, R. (2004). *Mythologies*. Sabashnikovs Publishers. (In Russian).
- Blumentberg, H. (1985). *Work on Myth*. MIT Press.
- Bottici, C. (2007). *A Philosophy of Political Myth*. Cambridge University Press.
- Brooker, W. (2021). *Why Bowie is important* (C. Afonina & V. Boyer, Trans.). Individuum. (In Russian).
- Campbell, J. (1997). *The Hero with a Thousand Faces* (A. P. Khomik, Trans.). Refl-book, AST. (In Russian).
- Cinque, T. (2017). The subversion of an exquisite corpus: Against the grain with David Bowie. *Continuum*, 31(4), 596–606. <https://doi.org/10.1080/10304312.2017.1334392>
- Creechley, S. (2017). *Bowie* (T. Lukonina, Trans.). Ad Marinem Press. (In Russian).
- De Angelis, D. (2018). *Starman Tarot*. Lo Scarabeo.
- Devereux, E., Dillane, A., & Power, M. J. (Eds.). (2015). *David Bowie: Critical Perspectives*. Routledge.
- Egan, S. (2017). *David Bowie: Ever Changing Hero*. Flame Tree Press.



- Egan, Sh. (2017). *David Bowie: Meetings and interviews* (L. Berger & A. Bessonova, Trans). AST: Kladez. (In Russian).
- Fuller, S. (2021). *Post-truth: Knowledge as a power struggle*. Publishing house of the Higher School of Economics. (In Russian).
- Greco, N. P. (2015). *David Bowie in Darkness: A Study of 1. Outside and the Late Career*. McFarland.
- Ivanov, A. G. (2019a). The narrative dimension of political myth. *Bulletin of Tomsk State University. Philosophy. Sociology. Political Science*, 49, 69–78. <https://doi.org/10.17223/1998863X/49/8> (In Russian).
- Ivanov, A. G. (2019b). Debunking popular myths: From fashion to analytics. In S. V. Tikhonova (Ed.), *Communicating Scientists to Popularise Science: Proceedings of the All-Russian Conference held on 3-4 July 2018. At the Faculty of Journalism of Lomonosov Moscow State University* (pp. 46–57). VVM. (In Russian).
- Ivanov, A. G. (2020). Time mythologization: theoretical foundations and contemporary specifics. *Tomsk State University Journal*, 459, 80–87. <https://doi.org/10.17223/15617793/459/9> (In Russian).
- Kalpokas, I. A. (2019). *A Political Theory of Post-Truth*. Palgrave Macmillan.
- Keyes, R. (2004). *The Post-Truth Era: Dishonesty and Deception in Contemporary Life*. St. Martin's Press.
- Kokkidou, M., & Paschali, V. E. (2019). Beyond Senses: The Existential Agony of David Bowie in the "Blackstar" Video-clip. In E. Kourdis, M. Papadopoulou, & L. Kostopoulou (Eds.), *The Fugue of the Five Senses and the Semiotics of the Shifting Sensorium: Selected Proceedings from the 11th International Conference of the Hellenic Semiotics Society* (pp. 60–71). The Hellenic Semiotics Society.
- Koretskaya, O. V. (2017). The Post-Truth concept as a linguistic phenomenon in contemporary English-language media discourse. *Philological Studies. Issues of theory and practice*, 7–3, 136–138. (In Russian).
- Kuznetsov, V. Yu. (2006). The mythological time. *Bulletin of Chuvash University*, 4. (In Russian).
- Leigh, W. (2014). *Bowie: The Biography*. Gallery Books.
- Losev, A. F. (2014). *The dialectic of myth*. Aazbuka. (In Russian).
- Martyanov, D. S. (Ed.). (2019). *Governability and discourse of virtual communities in the context of post-truth politics*. ElecSis. (In Russian).
- McCarthy, E. (2019). Telling lies: The interviews of David Bowie. *Celebrity Studies*, 10(1), 89–103. <https://doi.org/10.1080/19392397.2018.1559113>
- Mendes, A. C. (Ed.). (2020). *David Bowie and Transmedia Stardom*. Routledge.
- Moody, R. (2013, April 25). *Swinging Modern Sounds #44: And Another Day*. The Rumpus.Net. <https://therumpus.net/2013/04/swinging-modern-sounds-44-and-another-day/>
- Novohatsky, D. V. (2020). Mythogenic Flights of the Naked Pioneer Girl: A Fairytale History of the Great Patriotic War. In M. P. Abasheva, M. A. Litovskaya, I. L. Savkina, & M. A. Chernyak (Eds.), *Cult goods. The commercialisation of history in mass culture. Collective monograph* (pp. 187–203). Cabinet scholar. (In Russian).
- October, D. (2019). Transition transmission: Media, seriality and the Bowie-Newton matrix. *Celebrity Studies*, 10(1), 104–118. <https://doi.org/10.1080/19392397.2018.1559124>



- Pegg, N. (2016). *The Complete David Bowie*. Titan.
- Perrott, L. (2019). Time is out of joint: The transmedial hauntology of David Bowie. *Celebrity Studies*, 10(1), 119–139. <https://doi.org/10.1080/19392397.2018.1559125>
- Plato. (2021). *Republic* (M. Karpova, Trans.). AST. (In Russian).
- Schott, G. (2019). ‘Look up here, I’m in heaven’: How visual and performance artist David Jones called attention to his physical death. *Celebrity Studies*, 10(1), 140–152. <https://doi.org/10.1080/19392397.2018.1559126>
- Telling Lies—Facts about the song. David Bowie. (n. d.). Interesting facts about songs. http://music-facts.ru/song/David_Bowie/Telling_Lies/ (In Russian).
- The rules of David Bowie's life. (n. d.). Esquire. <https://esquire.ru/hero/43-david-bowie/> (In Russian).
- Tikhonova, S. V., & Artamonov, D. S. (2021). *Historical memory in social media*. Aletheia. (In Russian).
- Trynka, P. (2011). *David Bowie: Starman*. Little, Brown and Company.
- Wen, P., & Gaidamaka, V. P. (2003). *The Greeks and Mythology: Belief or Unbelief?: An Experience of the Constitutive Imagination*. Art. (In Russian).

Список литературы

- Blumenberg, H. (1985). *Work on Myth*. MIT Press.
- Bottici, C. (2007). *A Philosophy of Political Myth*. Cambridge University Press.
- Cinque, T. (2017). The subversion of an exquisite corpus: Against the grain with David Bowie. *Continuum*, 31(4), 596–606. <https://doi.org/10.1080/10304312.2017.1334392>
- De Angelis, D. (2018). *Starman Tarot*. Lo Scarabeo.
- Devereux, E., Dillane, A., & Power, M. J. (Eds.). (2015). *David Bowie: Critical Perspectives*. Routledge.
- Egan, S. (2017). *David Bowie: Ever Changing Hero*. Flame Tree Press.
- Greco, N. P. (2015). *David Bowie in Darkness: A Study of 1. Outside and the Late Career*. McFarland.
- Kalpokas, I. A. (2019). *A Political Theory of Post-Truth*. Palgrave Macmillan.
- Keyes, R. (2004). *The Post-Truth Era: Dishonesty and Deception in Contemporary Life*. St. Martin’s Press.
- Kokkidou, M., & Paschali, V. E. (2019). Beyond Senses: The Existential Agony of David Bowie in the “Blackstar” Video-clip. In E. Kourdis, M. Papadopoulou, & L. Kostopoulou (Eds.), *The Fugue of the Five Senses and the Semiotics of the Shifting Sensorium: Selected Proceedings from the 11th International Conference of the Hellenic Semiotics Society* (pp. 60–71). The Hellenic Semiotics Society.
- Leigh, W. (2014). *Bowie: The Biography*. Gallery Books.
- McCarthy, E. (2019). Telling lies: The interviews of David Bowie. *Celebrity Studies*, 10(1), 89–103. <https://doi.org/10.1080/19392397.2018.1559113>
- Mendes, A. C. (Ed.). (2020). *David Bowie and Transmedia Stardom*. Routledge.



- Moody, R. (2013, April 25). *Swinging Modern Sounds #44: And Another Day*. The Rumpus.Net. <https://therumpus.net/2013/04/swinging-modern-sounds-44-and-another-day/>
- October, D. (2019). Transition transmission: Media, seriality and the Bowie-Newton matrix. *Celebrity Studies*, 10(1), 104–118. <https://doi.org/10.1080/19392397.2018.1559124>
- Pegg, N. (2016). *The Complete David Bowie*. Titan.
- Perrott, L. (2019). Time is out of joint: The transmedial hauntology of David Bowie. *Celebrity Studies*, 10(1), 119–139. <https://doi.org/10.1080/19392397.2018.1559125>
- Schott, G. (2019). ‘Look up here, I’m in heaven’: How visual and performance artist David Jones called attention to his physical death. *Celebrity Studies*, 10(1), 140–152. <https://doi.org/10.1080/19392397.2018.1559126>
- Trynka, P. (2011). *David Bowie: Starman*. Little, Brown and Company.
- Барт, Р. (2004). *Мифологии*. Издательство им. Сабашниковых.
- Брукер, У. (2021). Почему Боуи важен (С. Афонина & В. Бойер, Пер.). Индивидуум.
- Вен, П., & Гайдамака, В. П. (2003). *Греки и мифология: Вера или неверие?: Опыт о конституирующем воображении*. Искусство.
- Иванов, А. Г. (2019a). Нarrативное измерение политического мифа. *Вестник Томского государственного университета. Философия. Социология. Политология*, 49, 69–78. <https://doi.org/10.17223/1998863X/49/8>
- Иванов, А. Г. (2019b). Разоблачение популярных мифов: От моды к аналитике. В С. В. Тихонова (Ред.), *Коммуникация ученых для популяризации науки: Сборник материалов Всероссийской конференции, проходившей 3–4 июля 2018 г. на факультете журналистики МГУ им. М.В. Ломоносова* (сс. 46–57). ВВМ.
- Иванов, А. Г. (2020). Мифологизация времени: Теоретические основания и современная специфика. *Вестник Томского государственного университета*, 459, 80–87. <https://doi.org/10.17223/15617793/459/9>
- Иган, Ш. (2017). *David Bowie: Встречи и интервью* (Л. Бергер & А. Бессонова, Пер.). АСТ: Кладезь.
- Корецкая, О. В. (2017). Концепт Post-Truth как лингвистическое явление современного англоязычного медиадискурса. *Филологические науки. Вопросы теории и практики*, 7–3, 136–138.
- Кричли, С. (2017). *Боуи* (Т. Луконина, Пер.). Ад Марингем Пресс.
- Кузнецов, В. Ю. (2006). Мифологическое время. *Вестник Чувашского университета*, 4.
- Кэмпбелл, Дж. (1997). *Тысячеликий герой* (А. П. Хомик, Пер.). «Рефл-бук», «АСТ».
- Лосев, А. Ф. (2014). *Диалектика мифа*. Азбука.
- Мартынов, Д. С. (Ред.). (2019). Управляемость и дискурс виртуальных сообществ в условиях политики постправды. ЭлекСис.
- Новохатский, Д. В. (2020). Мифогенные полеты голой пионерки: Сказочная история Великой Отечественной войны. В М. П. Абашева, М. А. Литовская, И. Л. Савкина, & М. А. Черняк (Ред.), *Культ-товары. Коммерциализация истории в массовой культуре*. Коллективная монография (сс. 187–203). Кабинетный ученый.
- Платон. (2021). Государство (В. Карпова, Пер.). АСТ.
- Правила жизни Дэвида Боуи. (б. д.). Esquire. <https://esquire.ru/hero/43-david-bowie/>



Тихонова, С. В., & Артамонов, Д. С. (2021). Историческая память в социальных медиа. Алетейя.

Фуллер, С. (2021). Постправда: Знание как борьба за власть. Издательский дом Высшей школы экономики.

Telling Lies—Факты о песне. David Bowie (Дэвид Боуи). (б. д.). Интересные факты о песнях.

http://music-facts.ru/song/David_Bowie/Telling_Lies/



Telegram Channels in the System of Expert and Political Communication in Modern Russia

Oleg I. Lyakhovenko

Lomonosov Moscow State University. Moscow, Russia. Email: oleg.lyakhovenko[at]gmail.com

Abstract

Political telegram-channels play an important role in maintaining political decision making and shaping the public agenda in modern Russia. Both features of the messenger itself (convenience, a low barrier to entry, a short “shoulder” of communication) and the specifics of the political system of modern Russia together with the predominance of non-public policy have prompted political elites to use indirect communication and anonymous instruments of political struggle. Furthermore, political telegram-channels are in demand as an instrument of expert communication and reflection about the current political situation. The purpose of the research is to analyse the features of political and expert communication in telegram-channels in Russia. It is concluded that, despite the objective predominance of manipulative content, telegram-channels form a special expert ecosystem, a kind of “distributed think tank” which analyses Russian internal political and international agenda in real time. Experts and analytical centres use telegram-channels to communicate their position both to decision makers and the general public. The main problem with the use of telegram-channels as an expert network and “distributed think tank” is to distinguish between manipulative and expert components. A widespread phenomenon of “formative analytics” (manipulative content which pretends to be an expertise) take place in telegram-channels. To solve this problem, we offer analytical tools that require high professional skills in working with information from a researcher, as well as the use of the professional reputation of the sources within the real expert community.

Keywords

Telegram; Telegram Channels; Social Networks; Political Communication; Expert Communication; Russian Internal Policy; Political Analytics; Political Manipulation; Think Tank; Formative Analytics



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](#)



Телеграм-каналы в системе экспертной и политической коммуникации в современной России

Ляховенко Олег Игоревич

Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова. Москва, Россия.
Email: oleg.lyakhovenko[at]gmail.com

Аннотация

Политические телеграм-каналы играют важную роль в сопровождении управленческих решений и формировании публичной повестки в современной России. Они востребованы в силу особенностей самого мессенджера (удобство, низкий порог «входа», короткое «плечо» коммуникации), а также в силу специфики нашей политической системы. В условиях преобладания непубличной политики акторы обращаются к опосредованной коммуникации и анонимным инструментам информационной борьбы. Одновременно политические телеграм-каналы востребованы как инструмент экспертной коммуникации и рефлексии по поводу актуальной политической ситуации и процессов. Цель исследования – выявление особенностей политической и экспертной коммуникации в телеграм-каналах. Мы пришли к выводу, что, несмотря на объективное преобладание манипулятивного содержания, телеграм-каналы формируют особую экспертную экосистему, своего рода «распределенный think tank», который в режиме реального времени анализирует внутриполитическую и международную повестку. Эксперты и аналитические центры используют телеграм-каналы для донесения своей позиции как до политических субъектов и лиц, принимающих решения, так и до широкой общественности. В процессе использования телеграм-каналов как экспертной сети и «распределенного think tank» главная проблема видится в различии манипулятивной и экспертной составляющих, в том числе из-за широкого распространения феномена «формирующей аналитики» – информации, замаскированной под экспертизу, но направленной на решение политических и задач. Для решения этой проблемы мы предлагаем аналитические инструменты, требующие высоких профессиональных навыков работы с информацией у исследователя, а также использования института профессиональной репутации рассматриваемых источников внутри экспертного сообщества.

Ключевые слова

Телеграм; телеграм-каналы; социальные сети; политическая коммуникация; экспертная коммуникация; внутренняя политика России; политическая аналитика; политическая манипуляция; «фабрика мысли»; формирующая аналитика



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0
Всемирная](#)



Введение

Экосистема политических телеграм-каналов является ярким и самобытным феноменом, играющим важную роль в публичной политической коммуникации, в сопровождении политических процессов и управлеченческих решений и в формировании публичной повестки в современной России. Удобство мессенджера Telegram для разных форматов коммуникации, доступность информации и способов обращения с ней, вытекающая из кроссплатформенного статуса мессенджера (Maevskaya, 2017, р. 148), широкое личное вовлечение экспертного и политического класса в получение новостей из Telegram и в коммуникацию посредством этого мессенджера (Казанин, 2017) – в совокупности создали феномен, выходящий далеко за пределы «стандартного» описания функций и возможностей «новых медиа».

Всестороннее изучение коммуникации в Telegram является перспективным направлением для прикладных исследований современных форм сетевой коммуникации. В нашей работе мы остановимся на общих особенностях политической и экспертной коммуникации в телеграм-каналах. Несмотря на то, что данное предметное поле развивается очень динамично, прежде всего, в практической плоскости, особенности политической и экспертной коммуникации в Telegram, а также их соотношение недостаточно освещены политической наукой.

Большинство существующих политологических исследований мессенджера Telegram посвящено общему изучению телеграм-каналов как «альтернативных медиа» (Епишкин, 2017; Коноплев, 2017; Rogers, 2020; Лытнева & Дубинина, 2020; Bykov, Medvedeva & Hradziushka, 2021; Bilunov, 2021) либо вскрытию пропагандистской и манипуляционной функции телеграм-каналов в России (Дорохин, 2019; Реут, 2019; Горбатов & Гурушкин, 2021; Bodrunova, 2021) или за рубежом (Knuutila, Herasimenka, Bright, Nielsen & Howard, 2020). Значительная часть актуальных материалов о мессенджере Telegram опубликована в «серой» зоне вне системы качественных научных журналов.

Не отрицая важность данных исследовательских направлений, признавая, что значительная часть содержания политических телеграм-каналов является ангажированной и ставит своей целью манипуляционное воздействие на аудиторию, мы бы хотели подчеркнуть важность Telegram именно с точки зрения возможностей осуществления политической экспертизы, качественной совещательной дискуссии по актуальным политическим проблемам и процессам.

Большая часть материалов, представленных в данной работе, является эксклюзивной, не просто публикуется впервые, но впервые вводится из прикладной аналитики в научный оборот. Мы не столько заполняем существующие исследовательские лакуны, сколько в первом приближении определяем мало изученное, но перспективное, хотя и достаточно специфическое предметное поле. В этом также состоит отличие нашей работы от тех исследо-



ваний, которые посвящены общим тенденциям развития «новых медиа» (Володенков & Федорченко, 2021; Юй, 2021), их специальному влиянию на политические процессы, выявлению роли социальных сетей, включая Telegram, в политической коммуникации (Казанин, 2017; Реут, 2019), анализу конкретных телеграм-каналов или их «сеток» на федеральном (Епишкин, 2017; Коньков & Маевская, 2018) и региональном уровнях (Балацкий, 2018; Дементьева, 2021).

Не претендуя на полноту и окончательность ответов, мы построим модель функционирования политических телеграм-каналов, в которых разворачивается политическая и экспертная коммуникация, а также снабдим читателя аналитическим инструментом работы с информацией в Telegram.

В первой части статьи мы конкретизируем предмет анализа, определим субъектов политической и экспертной коммуникации в Telegram, дадим общие характеристики анонимным и авторизованным телеграм-каналам, рассмотрим основные типологии телеграм-каналов.

Во второй части статьи покажем, какую нишу занимают телеграм-каналы в политической и в экспертной коммуникации в современной России. Мы исходим из рабочей гипотезы (ее проверка является предметом отдельного и самостоятельного будущего исследования), что востребованность телеграм-каналов как инструмента политической и экспертной коммуникации связана не только с особенностями самого мессенджера, но и во многом вытекает из специфики политического устройства, динамики политических процессов и особенностей самой экспертной коммуникации в сфере политики. В связи с этим будет важно показать отличия Telegram от других социальных сетей, которые претендуют на то, чтобы стать площадкой публичного экспертного взаимодействия, а также конкретные механизмы экспертной коммуникации в телеграм-каналах. Отметим, хотя уже существуют сравнительные исследования востребованности мессенджеров как инструментов политической коммуникации в разных аудиториях (Попова, 2021, с. 44–49), востребованность социальных сетей с точки зрения именно экспертной коммуникации остается неизученной.

В третьей части исследования мы дадим рекомендации по использованию телеграм-каналов в экспертной работе и в оценке ее качества.

В силу тесного переплетения собственно экспертных, политических и манипулятивных форм коммуникации в мессенджере Telegram возникает нетривиальная проблема их различия. Мы исходим из того, что ключевую роль в верификации качественной экспертизы играют, во-первых, собственная квалификация исследующего субъекта (аналитика), а во-вторых, репутационные параметры изучаемого экспертного продукта и его авторов (отдельного субъекта или исследовательского центра). Для оценки экспертно-аналитической продукции важно не только принимать во внимание базовые принципы знания, такие как достоверность, объективность, проверяемость и т.д., но и учитывать характеристики автора рассматриваемой экспертной продукции.



Политические взгляды, прошлый опыт участия в политических и информационных кампаниях влияют на содержание аналитики.

Отдельно мы остановимся на феномене т.н. «формирующей аналитики», распространенной в телеграм-коммуникации.

В заключении мы подведем выводы и обозначим перспективные направления дальнейших исследований политической и экспертной коммуникации в Telegram.

Экосистема политических телеграм-каналов: контуры предметного поля

В нашей статье не будет произведен всесторонний анализ конкретных телеграм-каналов или их «сеток», что могло бы стать самостоятельным и притом перспективным исследованием, имеющим высокую прикладную значимость. Отметим, что в политической и управленческой практике подобная работа активно проводится, но носит «закрытый» характер. Мы смещаем фокус от «закрытых» исследований, имеющих политическую значимость, в сторону общего анализа экспертных и политических функций телеграм-каналов – для того, чтобы не привносить политическую аффилиацию и остаться в максимально нейтральном, научно-исследовательском поле.

Под политической коммуникацией мы понимаем обмен информацией между политическими субъектами, а также между политическими субъектами и обществом, целью которого является влияние на действия, ценности и убеждения получателя с целью их изменения – в соответствии с интересами и намерениями субъекта коммуникации. Мы будем использовать понятие «политическая коммуникация» в суженном значении – как публичную коммуникацию посредством телеграм-каналов.

Под политической экспертизой мы подразумеваем практическое применение аналитических и прогностических навыков эксперта – носителя профессиональных компетенций – в целях описания, объяснения, анализа, интерпретации актуальной социально-политической реальности и происходящих политико-управленческих процессов.

Под экспертной коммуникацией – взаимный обмен профессиональной аналитической и прогностической информацией между экспертами, а также между экспертами и получателями экспертизы (политическими субъектами и общественностью).

На практике политическая и экспертная коммуникации тесно переплетены между собой.

Во-первых, исследовательские центры и отдельные эксперты-аналитики не существуют «в вакууме». Их участие в обсуждении и сопровождении политических решений в значительной степени определено партийной, аппаратной или бизнес-аффилиацией, а организация работы исследовательской группы требует бюджетирования (даже если речь не идет напрямую



о проблеме заказчика). Мы ни в коем случае не преуменьшаем возможности независимого исследования публичной политики, но указываем на объективные ограничения в экспертно-аналитической работе. С другой стороны, исследовательская структура, имеющая соответствующую профессиональную репутацию, сама получает определенную степень политической субъектности и способности влиять на повестку.

Во-вторых, политическая экспертиза является важным фактором в политическом управлении и при принятии политических решений. В логике синергетической парадигмы, понимающей общество как открытую саморазвивающуюся и самоорганизующуюся систему (Астафьева & Буданов, 2009), экспертные комментарии и оценки, экспертно-аналитические продукты становятся самостоятельными факторами политического процесса. Это открывает дополнительные возможности для лиц, принимающих решения (так называемое «рекурсивное политическое управление»). В то же время, любой экспертный продукт делается элементом политической повестки, который разные силы могут использовать для решения политических задач.

В крайнем виде это может приводить к таким явлениям, как «формирующая аналитика» (термин во многом аналогичен укоренившемуся в политтехнологической практике понятию «формирующая социология»). Формирующая аналитика, внешне маскируясь под качественное исследование или даже будучи таковым, выполняет в первую очередь пропагандистские задачи, направлена на манипулирование аудиторией.

В-третьих, в целом ряде случаев функции публичного эксперта и политического технолога пересекаются. Между этими (и рядом других) видами политических профессий работает «вращающаяся дверь». Зачастую одни и те же люди в разное время могут исполнять роль эксперта, технолога, политического менеджера, публичного комментатора, пропагандиста в СМИ и т.д. Нередко они сочетают эти функции одновременно: в одной политической кампании выступают менеджерами, технологами, по другим вопросам – как «независимые» аналитики или эксперты. Исследователь в одних вопросах может играть роль публичного спикера по другим вопросам. Широко распространена ситуация, когда конкретные эксперты вовлечены в практическую коммуникацию, проводят собственные исследования, формируя на их основе концептуальные модели и экспертные сети, и при этом публично презентуют результаты своих разысканий.

Таким образом, полное разведение политической и экспертной коммуникации затруднительно, поскольку они тесно пересекаются на уровне как процессов, так и конкретных персоналий, участвующих в этих процессах. Мы постараемся как раз показать особенности экспертной коммуникации и выполнения экспертной функции в телеграм-каналах. Отметим, что не склонны к однозначно-негативной оценке примеров, когда люди сочетают в себе разные функции (экспертов, аналитиков, технологов, публичных спикеров и т.д.); таковы реалии современной политической коммуникации



в России. Хочется предложить рабочий инструмент для того, чтобы различать и эффективно использовать экспертную составляющую. При этом мы, безусловно, не ставим знак равенства между настоящим экспертом и пропагандистом или «экспертом на все темы», претендующим на профессиональный статус, что по-прежнему не исключает пересечения статусноролевых позиций.

Субъектами экспертной коммуникации являются отдельные (в том числе независимые) эксперты, экспертно-аналитические центры (самостоятельные и аффилированные с конкретными политическими акторами) и их представители, экспертно-аналитические подразделения политических партий, государственных органов и бизнес-структур.

Телеграм-канал – это канал в мессенджере Telegram, осуществляющий коммуникация «one to many» (Nobari, Sarraf, Neshati & Daneshvar, 2020, pp. 5–6). Политический телеграм-канал – канал, с определенной регулярностью комментирующий актуальную политическую повестку, общественно-политические события, действия политических субъектов и т.д. (Мокрая, 2018). Субъектность авторов телеграм-каналов порой носит очень сложный характер: одному и тому же субъекту могут принадлежать разные телеграм-каналы, один и тот же канал может параллельно контролироваться разными редакциями и т.д.

Отметим также, что телеграм-каналы, формируя особую интеллектуальную и политическую экосистему, все-таки остаются платформой, то есть инструментом взаимодействия субъектов, а не заменяют их собой. В связи с этим подчеркнем, что, даже когда мы говорим о конкретном телеграм-канале как о субъекте, всегда имеем в виду, что настоящим субъектом является лицо или группа лиц, стоящая за этим каналом и использующим его для коммуникации.

Политические телеграм-каналы бывают анонимными и авторизованными. У авторизованного телеграм-канала известен автор (владелец, ведущий). Имя или структурная аффилиация (ссылка на сайт организации или интернет-портала) указана непосредственно в названии либо в описании. Такими телеграм-каналами являются «Политолог Орлов», «Bunin & Co», «Политаналитика», «Актуальные комментарии», «Фонд “Петербургская политика”», «ФоРГО», «Всем ВЦИОМ!» и другие.

Автор (владелец, ведущий) формально анонимного телеграм-канала не указан в описании. Понятие включает три группы субъектов.

Первая группа – де-факто авторизованные за счет своего бренда, принадлежащие известным экспертам, которые не скрывают свою принадлежность к телеграм-каналу, открыто используют его в коммуникации, зачастую дублируют сообщения в Telegram и в других социальных сетях и т.д. Характерный пример: «Политбюро 2.0» и вся экосистема тематических каналов политолога Е. Минченко.



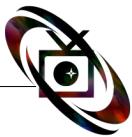
Вторая группа – это формально анонимные телеграм-каналы, имена владельца и (или) авторов которых известны внутри профессионального сообщества. Они не являются тайной, при необходимости достаточно легко выясняются из открытых источников, но не афишируются. К таким могут относиться как авторские каналы, так и каналы-агрегаторы, которые сами не создают уникальный контент, а занимаются тематическим репостом (например, «Политфорум» или «16 негритят»).

Третья группа – действительно анонимные телеграм-каналы, чьи владельцы и авторы неизвестны широкой аудитории и не выявляются из открытых источников. Характерный пример – «Незыгарь».

Телеграм-каналы могут формировать между собой «сетки» для обмена информацией и усиления информационного сигнала. Каналы могут быть объединены благодаря общему владельцу, авторам. В этом случае разные каналы посвящены конкретным тематическим направлениям. Например, экосистема Е. Минченко включает каналы, посвященные российской федеральной («Политбюро 2.0»), региональной («Госсовет 2.0», «Минченко консалтинг» Регионы) и международной политике («Минченко консалтинг» World), а также ряд других.

«Сетка» может возникнуть как результат переноса на платформу Telegram дружеского и профессионального общения знакомых экспертов. Либо благодаря медийной кооперации – для усиления информационного сигнала и увеличения охвата распространения. В ряде случаев она возникает стихийно и состоит из каналов, принадлежащих разным субъектам с достаточно близкими позициями. В других случаях создается целенаправленно в целях последующего скординированного воздействия на повестку или противодействию информационному воздействию со стороны других сеток. Так формируется многообразие «новых направлений политической коммуникации и медиаполитики», в рамках которых «телеграм-войны» приходят на смену классическим медиавойнам телеканалов или печатной прессы. Именно этот аспект функционирования политического Telegram в настоящее время изучен лучше всего.

На практике экосистема политических телеграм-каналов оказывается сложной и разветвленной. Значительную часть политического Telegram представляют каналы, принадлежащие к различным «сеткам», аффилированным с политическими субъектами. Экспертная составляющая в таких каналах представлена минимально, любые новости, как правило, подаются с заранее расставленными акцентами. Чтение таких каналов может раскрыть тренды публичной повестки и текущие намерения стоящих за каналами субъектов. То есть речь в данном случае идет исключительно о мониторинге публичного поля. Такие телеграм-каналы не являются источником экспертно-аналитических материалов, они сами могут служить предметом экспертизы (в том числе интент-анализа).



Параллельно работают телеграм-каналы, которые ведутся экспертами и экспертными центрами, в них содержатся взвешенные и качественные оценки, комментарии, аналитические продукты. Для них использование телеграм-каналов позволяет решить много коммуникационных вопросов. Например, удобно давать комментарии, публикуя посты у себя в канале. Вместо того чтобы постоянно отвечать на звонки и давать одинаковые ответы журналистам (а потом еще уточнять сказанное и т.д.), можно написать короткую и содержательную формулировку, которую может использовать широкая аудитория. Удобно размещать в Telegram экспертные продукты: аналитические доклады, презентации, книги, записки, слайды и т.д. Функционал мессенджера позволяет выкладывать файлы с полнотекстовыми исследованиями и одновременно писать к ним вводные, пересыпать информацию в мессенджерах, при перепостах – давать комментарии и т.д.

В зоне «посередине» между первой и второй группой телеграм-каналов действуют «инсайдерские» каналы, которые, с одной стороны, решают политические и коммуникационные задачи, а с другой – могут давать эксклюзивную информацию о процессах и событиях, которая либо сама является качественной аналитикой, либо дает дополнительные возможности для экспертного анализа в качестве первичного материала.

Существуют объективные проблемы при работе с «инсайдом». Под видом эксклюзивных материалов часто подаются ведомственные слухи, «разговоры в курилках», ожидания (в том числе носящие формирующую функцию), «сырые», непроработанные решения, «мозаичная» информация (вырванная из контекста) и т.д. В ряде случаев никакого «инсайда» нет вовсе, но у читателя появляется ложное чувство сопричастности к реальным политико-управленческим процессам. Иногда «инсайд» оказывается целенаправленной утечкой информации (достоверной или ложной) в расчете на медийные и политические последствия. Разобраться в этих вопросах сложно, если человек не включен в данную коммуникацию на профессиональной основе.

Отдельно можно отметить телеграм-каналы-агрегаторы, которые собирают актуальную информацию в отраслевом, региональном или тематическом разрезе. Они удобны как предмет регулярного профессионального мониторинга по интересующей теме, но сами, как правило, не создают уникального экспертного содержания.

На практике все перечисленные разновидности телеграм-каналов работают параллельно, отчего у неподготовленного читателя случается информационный шок. В результате вместо того, чтобы разбираться в публикуемых материалах и критически относиться к их содержанию, читатель выбирает либо каналы, транслирующие близкую ему политическую позицию, либо выбирает информацию, выделяющуюся по стилю и формату подачи материала (чаще всего – скандальному и претенциозному), либо и вовсе потребляет неструктурированный информационный поток. Поскольку для профессиональной работы такой подход заведомо не продуктивен, предметно встает



вопрос о создании аналитической модели функционирования политических телеграм-каналов.

Телеграм-каналы как пространство политической борьбы, согласования решений и экспертной рефлексии

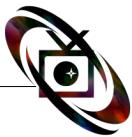
Востребованность телеграм-каналов как инструмента политической и экспертной коммуникации связана с двумя факторами: во-первых, с особенностями самого мессенджера, во вторых, со спецификой политического устройства, динамикой политических процессов, особенностями самой экспертной коммуникации в сфере политики в современной России¹.

В отличие от телевидения, обращенного к массовому зрителю, в России Telegram ориентирован в первую очередь на политически активный класс (примерно 50–150 тыс. человек). «Ядро» политического Telegram, внутри которого происходит основная коммуникация, не превышает нескольких тысяч. А число ключевых экспертов, политологов, профессиональных специалистов из бизнеса, госорганов и вовсе исчисляется несколькими сотнями. В этом смысле экосистема политических телеграм-каналов носит безусловно элитарный и эксклюзивный характер. Большое число подписчиков отдельных телеграм-каналов не должно вводить в заблуждение – среди них вполне могут преобладать боты или случайные читатели, некритически потребляющие неструктурированный информационный поток. Способность создавать качественный аналитический контент либо оказывать влияние на публичную повестку автоматически выводит тот или иной канал в «ядро» экосистемы политических телеграм-каналов.

Политический Telegram в России децентрализован, что обеспечивает низкий «порог входа». В отличие от традиционных СМИ (радио, телевидения, печатной прессы), для публикации в телеграм-каналах не требуется специальной подготовки, оборудования, получения лицензии и т.д. Многие эксперты отмечают, что телеграм-каналы в этом смысле остаются «островком свободы» для открытой коммуникации, что, впрочем, порождает регулярные дискуссии внутри экспертного сообщества о том, как долго продлится это состояние.

Важную роль играет и сам функционал Telegram как мессенджера, в том числе возможность пересылать посты из телеграм-каналов как обычные сообщения. В отличие от социальных сетей типа Facebook, читатель сам настраивает новостную ленту, алгоритмы Telegram не прячут сообщения и не показывают в качестве новых уже прочитанные посты, отсутствует навязчивая реклама, существует удобная система поиска в истории каналов (в том числе поиска по файлам и ссылкам) и т.д. Для экспертов и профессиональных участников политической коммуникации это является безусловным плюсом.

¹ Подчеркнем, что в данном случае мы говорим о русскоязычном сегменте Telegram, допуская, что за его пределами будут работать другие закономерности.



В результате политический Telegram максимально близок к адресату политической и экспертной коммуникации – к лицам, принимающим решения в организованных политических и экономических структурах. При этом возникает сразу два «окна доступа»: через неформальный обмен сообщениями (ссылками) в личных сообщениях и через регулярный аналитический мониторинг, в рамках которого ключевые новости оперативно включаются в дайджесты, ложащиеся на стол руководителям.

В политическом сегменте мессенджера Telegram сложилась уникальная ситуация: низкий «порог входа», короткое «плечо» передачи информации к адресату, в том числе статусному и «закрытому», массовый охват при одновременной элитарности коммуникации. В этом состоит ее отличие от Facebook и Twitter, которые одно время были популярными социальными сетями, в том числе в экспертных кругах, но так и не стали полноценным инструментом именно экспертного общения, а также от других социальных сетей и платформ.

Facebook играет важную роль в распространении политического контента и долгое время претендовал на роль площадки экспертного общения. Однако непрозрачные принципы формирования новостной ленты (автоматические скрытие одних постов и повторение других, их нелинейное и нехронологическое расположение и т.д.), наличие навязчивой рекламы, активное участие ботов и неэкспертной аудитории, модерационная политика социальной сети – вместе привели к тому, что возможности экспертной коммуникации в Facebook снижаются, а сама социальная сеть все больше становится площадкой «для дружеского общения экспертов» и для иных форм политической (но не экспертной) коммуникации.

Twitter ограничен короткими сообщениями, удобными для передачи ссылок и «вирусного» распространения новостей, однако лишен возможности публиковать длинные тексты, необходимые для полноценной экспертной коммуникации. То есть он может выполнять лишь роль вспомогательного инструмента при других платформах.

Популярная в России социальная сеть «ВКонтакте» во многом похожа на Facebook и в силу этого также развивается как социальная сеть «для дружеского общения». Она играет важную роль в политической коммуникации, но не стала площадкой для обмена экспертными мнениями, диалога по значимым проблемам.

Ориентированные на визуальный контент Instagram и TikTok в целом слабо подходят для многостороннего экспертного общения. Аналогичным образом YouTube позволяет публиковать качественные экспертные продукты (лекции, интервью, диалоги, дискуссии, презентации и т.д.), но не может быть инструментом оперативной двух- и многосторонней коммуникации.

Ориентированный на аудиальную коммуникацию ClubHouse пережил очень короткий всплеск популярности, в том числе в экспертной среде,



в начале 2021 г. и затем также стремительно потерял ее в течение нескольких месяцев.

Закрытые платформы (например, Patreon или Sponsr.ru) достаточно часто используются для передачи качественного экспертного контента. Они также отличаются отсутствием рекламы, четко хронологически выстроенной лентой новостей, возможностью пользователя самостоятельно выбирать нужный контент и оставлять обратную связь в виде комментариев. В каком-то смысле можно говорить о том, что на данных платформах возвращаются старые практики, когда заинтересованный в получении конкретного контента читатель напрямую поддерживает конкретного эксперта, производящего этот контент (можно вспомнить модель средневекового европейского университета).

На фоне многочисленных публичных дискуссий о «смерти» традиционных СМИ и качественной журналистики платные платформы позиционируют себя площадкой для серьезных, востребованных экспертов и публицистов, общающихся с читателями напрямую, минуя редакторов, рекламодателей СМИ и т.д. Однако подобная закрытая коммуникация с возможностью доступа к привилегированному контенту по определению не является массовой. Более того, она по своей природе противопоставлена массовому открытому (open access) обмену информацией и нуждается в дополнительных открытых площадках для притока новых читателей, трансляции вовне смыслов и идей. Примечательно, что владельцы каналов на закрытых платных платформах дублируют посты (или, как минимум, дают интригующую вводную) в Telegram или Facebook для привлечения новой аудитории.

Данные замечания ретроспективно обозначают тенденции последних лет, каковые, безусловно, заслуживают предметного и глубокого изучения в рамках самостоятельных исследований. Отметим также, что в других сферах (банковская аналитика, продажи, мода, индустрия развлечений, туризм и т.д.) разные социальные сети могут получать совершенно другое функциональное использование. Кроме того, в условиях многообразия социальных сетей авторы нередко просто дублируют сообщения, например, в Facebook и Telegram; особенно на фоне роста неопределенности вокруг будущего этих мессенджеров.

Мы сознательно оставляем в стороне дискуссии о демократическом транзите и качественных характеристиках политического режима современной России. Отметим, что при кажущейся незначительности публичной политической конкуренции (например, между партиями или отдельными кандидатами) в современной России разворачивается очень серьезная непубличная и аппаратная конкуренция между разными политическими, элитными, аппаратными и бизнес-группами. В этом плане Россия, хотя и отличается существенно от СССР и Российской Империи, по-прежнему сохраняет определенное «византийское» начало.



Основным политическим субъектом в России является государство, но прямая борьба между органами власти, элитными и аппаратными группами очевидно невозможна. Это означало бы либо коллапс государственного строя вроде того, который сопровождал распад СССР (1990–1991 гг.) и мучительное становление современного российского государства (1992–1993 гг.), либо конфликтное и во многом деструктивное противостояние ветвей и уровней власти (характерные примеры можно было наблюдать в российской политике 1994–1999-х гг.).

На современном этапе укрепления российской государственности борьба элит фактически переносится из электоральной и публично-партийной плоскости в аппаратную и медийную сферу. В силу закрытости политической системы России, большого веса непубличных процессов, важной роли государства и административных органов, глубокого разделения между публичной и «реальной» повесткой – телеграм-каналы успешно заняли нишу опосредованной элитной борьбы. При этом оказались такие особенности мессенджера, как открытость, оперативность, элитарность, возможность массового охвата аудитории, анонимность.

В результате внутри экосистемы политических телеграм-каналов разворачивается очень сложная информационная реальность, воздействующая на политическую и экспертную коммуникацию.

Телеграм-каналы стали пространством непрекращающихся медиавойн, «сливов», «инсайдов», «утечек», анонов и прогнозов отставок и кадровых перестановок, пространством информационных атак и политических кампаний. Это в чистом виде политическая коммуникация: даже если конкретные «утечки» и «инсайды» носят абсолютно достоверный характер, они в первую очередь решают политические задачи. До появления массового интернета те же самые процессы разворачивались в эфире ключевых федеральных телеканалов, а также в печатной прессе. Однако Telegram серьезно превосходит традиционные СМИ по интенсивности коммуникации и по оперативности доведения информации до получателя.

Для экспертов подобная картина непрерывного информационного противостояния может быть ценным источником информации для серьезной аналитики, выявления тенденций и прогнозирования. Нередко «опубликование» того или иного решения как «согласованного» направлено на то, чтобы как раз предотвратить подобный сценарий. Напротив, формирование ожиданий часто приводит к тому, что определенное решение в итоге действительно принимается. То есть здесь имеют место эффекты как «самоопровергающихся», так и «самосбывающихся» пророчеств.

Особо отметим механизм публичного согласования управлеченческих решений между государственными органами и политическими центрами. Он осуществляется не только через Telegram, большую роль играют традиционные СМИ и деловые издания. Однако в силу названных выше особенностей

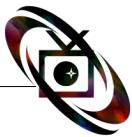


мессенджера этот механизм все больше использует возможности телеграм-каналов.

При обсуждении управленческого решения, затрагивающего интересы разных экономических и элитных групп, в какой-то момент стороны оказываются в переговорном тупике. Ни одна из сторон не может «продавить» удобный для себя вариант, либо, напротив, решение близко к согласованию, а его противники не могут переломить ситуацию. Тактическим ходом может стать опубликование информации – через деловые СМИ и последующее распространение новости в Telegram. Как правило, зашедшая в тупик сторона оглашает невыгодное для себя решение, указывая при этом на возможные негативные социальные и экономические последствия для всего общества или для большого числа отраслей и сфер. Поднимается общественный резонанс, новость «замечают» аналитические и мониторинговые службы, после чего следует заявление статусных спикеров о том, что «в таком виде решение не может быть поддержано». Эта реакция также дается в деловых СМИ и распространяется в Telegram. Как правило, в этом случае цель проигравшей стороны достигается – быстрое принятие невыгодного ей решения сорвано либо отсрочено.

Сами по себе подобные коммуникационные стратегии не являются чем-то однозначно хорошим и плохим. В первую очередь, они – часть сложных процессов согласования коллективных интересов общества, бизнеса и государства. Впрочем, нередко такой практикой злоупотребляют отдельные игроки, особенно в тех случаях, когда государство берется за «расшивание» накопившихся общественных проблем, вокруг которых сформировались собственные группы интересов, получающие прямую выгоду от нерешенности противоречий. Отсюда возрастает прямой запрос уже на экспертную, а не только манипуляционную или политическую составляющую – у властных субъектов возникает прямая заинтересованность в объективном понимании ситуации и в донесении информации до широкой аудитории.

Еще один механизм публичного согласования управленческих решений проявляется в «тестировании» разных вариантов решения, по которому нет четкой позиции у властных субъектов либо отсутствует однозначное понимание социальной реакции. В этой ситуации проект решения также может быть оглашен через связку «деловые СМИ – кампания в Telegram». Информация доходит до получателей – заинтересованных социальных, элитных и бизнес-групп, после чего на нее следует реакция – поддержка, критика, простое «принятие к сведению» и т.д. В зависимости от публичной реакции вырабатывается итоговое решение: принять в существующем виде, смягчить отдельные положения, еще больше усилить конкретные новации, отложить принятие решения на будущее ввиду явного публичного неодобрения и т.д. Фактически, речь идет об оперативном обмене мнениями по актуальным политическим и управленческим вопросам. При этом на проект решения будут реагировать не только заинтересованные политические и экономические



группы (оценивающие «выгоду», в чем бы они ни проявлялась), но и экспертное сообщество, которое укажет на сильные и слабые стороны, прогнозируемые последствия, риски и т.д. И здесь скоростной обмен информацией позволяет Telegram работать «коллективным» и при этом распределенным (не имеющим единого центра) «think tank».

Аналогичным образом «коллективный» Telegram может работать как своеобразный «политический барометр» накануне значимых общественно-политических событий: выборов, международных форумов, мероприятий с участием президента и т.д. Через призму различных мнений и оценок, часть из которых заведомо будет манипулятивной, аффилированной с конкретными центрами, имеющей заказчиков и бенефициаров, формируется многоплановая картина. На основе полученного «среза» реальности лица, принимающие решения, могут точнее планировать и программировать повестку.

На этом этапе открывается возможность для тонких управленческих технологий. Через «утечки» в СМИ и Telegram оглашается один из вариантов возможных действий государственных органов, вызывая экспертные дискуссии и профессиональную оценку возможных последствий и рисков. Политические субъекты также озвучивают свою позицию, предпринимают определенные ходы, чтобы скорректировать решение или использовать его последствия с максимальной выгодой. Само решение еще не принято, более того, оно может никогда не быть принято в такой редакции. Однако политические игроки уже сделали свои ходы в предложенных им условиях. Решения нет, но политическая реальность и публичная повестка изменились. Telegram открывает широкие возможности для подобного рекурсивного политического управления.

Параллельно с этой напряженной политической борьбой действуют эксперты, для которых телеграм-каналы – это эффективный инструмент само выражения и донесения своей позиции до политических субъектов, а также оперативной рефлексии по поводу происходящих событий и процессов. Совокупность экспертов, вовлеченных в обсуждение актуальной политической повестки, формирует коллективный распределенный «think tank».

При проведении крупных федеральных мероприятий с участием первых лиц (таких, как Послание президента Федеральному собранию РФ, «прямые линии», пресс-конференции, саммиты и т.д.) эксперты публично рефлексируют о мероприятии в целом, его задачах, особенностях организации, политических сигналах и возможных последствиях. Телеграм-каналы позволяют оперативно отмечать отдельные заявления и сигналы, и в этом они близки «лентам» традиционных СМИ. Одновременно они позволяют публиковать оценки, комментарии, интерпретации, давать прогнозы, оценивать ожидания. В телеграм-каналах удобно помещать короткие сообщения с аналитической «выжимкой» основных смыслов прошедшего мероприятия. В отличие от Facebook, подписчики телеграм-канала, журналисты, другие эксперты гарантированно увидят сообщение. Кроме того, публикация собственного



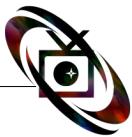
экспертного комментария в телеграм-канале упрощает взаимодействие с журналистами разных изданий: они могут взять результаты экспертной оценки в готовой формулировке прямо из Telegram – без долгих созвонов, необходимости перепроверки тезисов и т.д. Аналогичным образом осуществляется анализ международных событий.

Ведущие социологические центры регулярно публикуют рейтинги политиков, партий, доверия государственным институтам и т.д. В период проведения электоральных кампаний значение таких рейтингов особенно возрастает. После появления рейтингов эксперты либо в тезисной форме фиксируют тенденции (например, рост или снижение поддержки одной или нескольких партий, резкие перемены в общественных настроениях и т.д.), либо публикуют развернутое описание и объяснение увиденных тенденций. В этом споре, может быть, и не рождается истина (тем более что политические субъекты интерпретируют социологические данные в своих интересах), но возникает многоплановая картина, позволяющая получить глубокие аналитические или даже прогностические выводы.

Экспертные центры, подготовившие исследовательский доклад по политически значимой теме (развитие партийной системы, состояние губернаторского корпуса, кадровые тенденции на федеральном и региональном уровне и т.д.), используют функционал Telegram для публикации полного текста исследования в виде прикрепленного файла (который удобно пересыпать, открывать, читать, скачивать) и короткой выжимки основных идей (в одном-двух-трех постах). При этом читатели доклада, в том числе эксперты, ведущие другие телеграм-каналы, могут за счет репостов распространять доклад и его выводы, оперативно давать собственные комментарии и оценки, соглашаться или оспаривать общий посыл доклада или отдельные тезисы и так далее. В результате инициируется экспертная дискуссия, из которой можно подчерпнуть собственные выводы, в том числе понять, что стоит за теми или иными позициями, оценить аргументы и намерения спикеров.

Консенсусные оценки по проблеме со стороны разных, в других обстоятельствах конфликтующих между собой экспертных центров могут стать востребованной пищей для размышлений лиц, принимающих решения. Напротив, расхождение экспертных позиций позволяет взглянуть на вопросы с различных точек зрения либо, зная политическую аффилиацию, оценить мнения центров власти по проблеме.

Это лишь небольшое число вариантов того, как проявляется экспертная функция в телеграм-каналах. Приведенные выше примеры иллюстрируют наш тезис о том, что экспертный сегмент политического Telegram является коллективным распределенным «think tank», фабрикой мысли, которая с высокой оперативностью реагирует, рефлексирует над происходящими политическими процессами, демонстрируя разнообразие мнений и оценок. В свою очередь, озвученные публично экспертные и политические позиции сами становятся предметом коллективного экспертного анализа и рефлексии.



Подведем итог. В силу объективных и субъективных причин телеграм-каналы стали востребованным инструментом как для политической, так и для экспертной коммуникации в современной России. Обе коммуникации существуют в едином сетевом пространстве, имеют много точек и линий пересечений, а также рекурсивно влияют друг на друга. Политическая коммуникация становится предметом анализа и коллективной рефлексии для экспертов, а экспертные выводы и оценки воздействуют на политическую повестку. Границы между политической и экспертной коммуникацией дополнительно размыты тем, что ключевые экспертно-аналитические центры в сфере публичной политики имеют определенную аппаратную, политическую, а в ряде случаев – партийную и идеологическую аффилиацию, а потому могут выступать в роли как экспертных, так и политических субъектов. В этой ситуации возникает вопрос о правилах работы с информацией в телеграм-каналах, чему будет посвящена заключительная часть нашего исследования.

Возможности и ограничения политической экспертизы в телеграм-каналах

Экосистему политических телеграм-каналов можно рассматривать как распределенный think-tank, в режиме реального времени анализирующий политическую повестку современной России. Telegram востребован как инструмент публичной экспертной коммуникации, экспертная и политическая коммуникация в Telegram сами по себе является перспективным предметом прикладного политического анализа. Они тесно переплетены между собой, в связи с чем возникает вопрос о критериях их различия. Проблема различия качества информации в социальных сетях поднималась в отдельных исследованиях (Морозова & Попова, 2020), они пока носят фрагментарный характер и не затрагивают вопросы качества политической экспертизы.

Мы уверены, что ключевой фигурой в процессе анализа телегам-среды является эксперт-аналитик. Его погруженность в профессиональную коммуникацию, высокая требовательность к себе как к исследователю в совокупности позволяют получить качественный аналитический синтез. Вопрос профессиональной подготовки и включенности в экспертную коммуникацию, неоднократно поднимаемый нами в данной статье, совершенно не праздный. Комплексность цифрового мира, высокая плотность коммуникации, многообразие информационных сигналов и стоящих за ним интересов, стратегий и воль политических субъектов на практике приводят к реализации принципа «у имеющего прибавится, а у не имеющего отнимется». Поэтому, несмотря на неоднократно обозначенный выше низкий порог «входа» в политический Telegram, в действительности погружение в пространство политической и экспертной коммуникации требует очень высокой профессиональной подготовки.



Правила работы с новостными каналами и каналами-агрегаторами интуитивно понятны. Обозначим лишь ключевые моменты.

Для информационных агентств и ключевых изданий наличие собственного телеграм-канала с дублированием ключевых новостей и публикаций повышает возможности оперативной публикации и распространения информации (в том числе со ссылками на официальные сайты), но речь в данном случае идет лишь об «обычном» функционировании традиционных СМИ, пусть и на новой платформе. Подтверждение новости на сайтах и в официальных телеграм-каналах ведущими информагентствами и деловыми СМИ можно считать важным индикатором верификации информации.

Деловые издания, комментируя значимое политическое событие, стараются привести цитаты опрошенных экспертов. Эти высказывания могут быть как собственно экспертными, не имеющими политической аффилиации, так и продвигающими определенную позицию. Издания, ориентированные на элитарную аудиторию, уделяют большое внимание предварительному отбору пула опрашиваемых экспертов, нацелены на предоставление качественных оценок для своих читателей. В этом смысле можно говорить о том, что «большая часть работы» по отбору качественной информации уже проделана на этапе подготовки выпуска или заметки.

В то же время, редакционная политика может быть фактором, который вносит если не искажение, то, как минимум, определенную расстановку акцентов. Нередко опрошенные эксперты являются специалистами в своей, часто достаточно узкой области, обладают определенной корпоративной культурой и т.д., что накладывает собственный отпечаток.

Телеграм-каналы-агрегаторы, не производящие контент, удобны в использовании как база данных новостей и дайджестов по интересующей теме. Как правило, они выполняют техническую функцию – сбор фактов без вынесения оценок. Также они могут специализироваться на репостах экспертных мнений (в рамках заданной тематической направленности) или на составлении обзоров различных позиций по ключевым информационным поводам и дискуссиям. В обоих случаях агрегаторы являются полезным источником информации, особенно при решении мониторинговых и обзорных задач, поскольку выполняют первичную поисковую работу.

При работе с агрегаторами важно удостовериться в полноте охвата информации. Очевидно, что ни один, даже самый полный и удобный канал-агрегатор, не заменит собственную поисковую работу эксперта-аналитика, особенно при решении специфических задач. Важно уметь «приподниматься над контекстом» и понимать для себя общие особенности подачи информации: полноту охвата, расстановку акцентов, эмоциональную и политическую тональность. Нередко агрегаторы работают в заданных политико-идеологических рамках, нарочито упуская из внимания одни позиции и усиливая освещение других. Впрочем, это не создает большой проблемы, пусть и требует от исследователя внимательности – на начальном этапе анализа, при опреде-



лении общих особенностей канала, а также тогда, когда в повестке канала-агрегатора происходит заметное смещение акцентов.

Главную проблему анализа представляет навигация внутри «неструктурированного» пространства политических телеграм-каналов. Наша аналитическая модель предлагает следующие исследовательские шаги.

Во-первых, необходимо ответить на вопрос об авторском или анонимном характере телеграм-канала. Даже в случае формальной анонимности следует обратить внимание на возможное наличие отсылающего к автору бренда, а также проверить авторство по открытым источникам.

В случае если автор известен, важно провести собственный анализ – кто он, в чем заключаются его профессиональные компетенции и сильные стороны, по каким темам он действительно является квалифицированным специалистом. Последний момент исключительно важен. Специалист по фондовым рынкам, аудитор или отраслевой юрист, профессионал в своей сфере, не обязательно имеет релевантное представление о политических процессах, понимает политическую (а не экономическую, корпоративную и т.д.) логику принятия решений, в должной мере оценивает сопутствующие социальные и идеологические факторы. Важна профессиональная специализация эксперта внутри корпорации, например, в области международной политики, избирательных процессов, партийной политики, лоббизма или внутриэлитных отношений. Уникальные компетенции могут накладывать ограничения. Четкое понимание границ компетентности необходимо при оценке фигуры эксперта.

Не менее важную роль играет политическая и аппаратная аффилиация. Она способна серьезно сказываться на транслируемой позиции, причем как в положительную, так и в отрицательную сторону, и эту возможную поправку следует принимать во внимание. Эксперт может в первую очередь выстраивать аналитическую траекторию, пусть и с поправкой на интересы аффилированной структуры. А может выступать в первую очередь медиа-технологом, пропагандистом, транслятором мнений и т.д. В последнем случае мы имеем дело с феноменом «формирующей аналитики», о которой будет сказано ниже, либо с откровенной пропагандой. Впрочем, даже в этом случае озвученное мнение или оценка востребованы как предмет анализа, поскольку отражают интенцию стоящего за транслятором мнений политического субъекта.

В целом при анализе авторизованного телеграм-канала исключительную роль играет репутационный аспект: признание эксперта внутри профессионального сообщества, его включенность в профессиональную корпорацию, наличие собственного, в том числе оригинального (в разумных рамках) взгляда на политические процессы. Определенная экстравагантность и даже эпатажность могут быть востребованным инструментом позиционирования, если не отменяют профессионализм.

Отметим также, что серьезные и признанные эксперты, как правило, открыто говорят о границах своей компетентности, о слабых знаниях в одних



вопросах и сильных – в других; разделяют профессиональную оценку, когда полностью владеют материалом, высказывают личное мнение, если оценка пристрастна. Способность различать свою профессиональную компетентность, понимание общих процессов и собственное субъективное мнение положительно характеризует эксперта и увеличивает ценность его позиции.

В случае с анонимными телеграм-каналами ситуация усложняется именно потому, что пропадает фигура четко идентифицируемого автора – носителя компетенций. На первый план выходят косвенные индикаторы.

Признание анонимного телеграм-канала «влиятельным» не является критерием экспертной ценности. При этом, даже не обладая собственной аналитической ценностью, такие телеграм-каналы играют важную роль в политической коммуникации и значимы для мониторинга политической повестки.

При выявлении качественного экспертного контента нельзя считать самодостаточным индикатором и количество подписчиков, их значительная часть – боты, «накрутка», «случайные» люди, сотрудники мониторинговых служб и так далее. Размер аудитории важен для проведения коммуникационных кампаний, продвижения канала, его монетизации, для статуса и позиционирования владельца в качестве влиятельного лидера мнений и проч. Весьма распространена ситуация, когда каналы реальных экспертов, не входящих в информационные «сетки», имеют буквально несколько сот подписчиков, что совершенно не снижает уровень их экспертизы.

Важными индикаторами оценки качества телеграм-канала (как анонимного, так и авторского) являются стиль ведения, эмоциональная тональность. Доступный, но профессиональный язык, сдержанность изложения, учет различных позиций, взвешенная аргументация, признание пределов собственной компетентности безусловно характеризуют содержание канала с положительной стороны.

Тенденциозные выводы, явная политическая или идеологическая ангажированность, навешивание ярлыков, передергивания, некорректные обобщения, личная эмоциональная вовлеченность, общая поверхностность, очевидный трэш-контент, напротив, не позволяют отнести телеграм-канал к субъектам экспертной коммуникации. Другими негативными маркерами являются лексические индикаторы: диминутивы, пренебрежительные оценки, язвительные комментарии, непрекращающееся высмеивание оппонентов, конкурентов или предмета анализа, сведение личных счетов, преобладание мемов, открытых и завуалированных подколок, сатиры. За очень редкими исключениями подобные маркеры снижают доверие к источнику.

Исключением может быть позиционирование канала как личной или развлекательной страницы. В таком случае автор изначально не претендует на экспертность и предупреждает об этом читателя. Однако даже на таком канале могут встречаться разумные и грамотные экспертные оценки, выводы или ссылки на собственные же качественные материалы с других ресурсов.



Эпатажная и провокационная тональность канала могут также быть нарочно выбраны авторами для взаимодействия с аудиторией, при этом комментарии и выводы обладают несомненной эксперто-аналитической ценностью. Отметим, однако, что такие телеграм-каналы являются скорее исключениями на фоне большинства других с подобной стилистикой.

Безусловно настораживающими индикаторами являются фамильярность, обманчивая легкость текстов, доступность (тем более примитивность) языка, «тыкание» читателю. Подобные лингвистические и коммуникативные приемы направлены на снижение критического барьера у адресата, на создание с ним эмоциональной близости, особенно по проблемным темам. В связи с этим важны специфические слова-маркеры, выдающие принадлежность к определенной политической или социальной субкультуре, специфической идеологии, закрытой группе, секте и т.д. Если основные смысловые конструкции телеграм-канала систематически выстраиваются вокруг подобных слов-маркеров, присутствует характерная эмоциональная тональность, общий посыл постов является тенденциозным или деструктивным – это прямое основание быть максимально настороженным к контенту и не рассматривать канал субъектом экспертной коммуникации.

Перечисленные индикаторы применимы для первичной диагностики телеграм-канала, обзора его постов за последние несколько дней или недель и т.д. Еще ряд индикаторов можно использовать на более длительном временном промежутке, если мы сомневаемся в качестве телеграм-канала или предполагаем, что он переключился с экспертной на иные виды коммуникации.

Во-первых, важно отслеживать и уточнять, как оценки данного канала соотносятся с другими, прежде всего, уже квалифицированными качественными источниками. Конечно, далеко не все «выбывающиеся» телеграм-каналы сразу следует записать в «манипулятивные», «ошибочные» и т.д. Нередко бывает, что преобладающая повестка сформулирована политико-технологическими инструментами, а «выбывающиеся» мнения, наоборот, представляют альтернативную повестку или содержательную рефлексию. Однако если позиция телеграм-канала по разным вопросам систематически оказывается отличной, тенденциозной, странной, не подтверждаемой другими источниками, противоречащей логике, здравому смыслу, глубинному пониманию политических процессов, содержит скрытые интенции на разъединение аудитории, провокацию конфликтов и т.д. – в этом случае следует серьезно задуматься о причинах подобной инаковости. Вполне может оказаться, что такой канал выполняет определенные политические функции либо излагает очень специфическую и дискуссионную позицию его автора.

Во-вторых, важно проверять прогнозы и оценки тенденций. Это весьма сложная и нетривиальная задача. Даже сбывающиеся прогнозы совсем не обязательно подтверждают квалификацию источника (в конце концов, даже стоящие часы дважды в сутки показывают абсолютно точное время). Напротив,



не реализовавшиеся прогнозы точно так же по умолчанию не дискредитируют источник. Как мы отмечали выше, в рамках синергетической парадигмы и представления об обществе как о динамичной саморазвивающейся и саморефлексирующей системе любой прогноз становится элементом социально-политической реальности и может вызвать реакцию политических субъектов – которые будут прикладывать усилия к его осуществлению или, напротив, к предотвращению.

Например, если коллективные экспертные структуры выявили политический риск и указали на него, а управляющие структуры приняли усилия по его предотвращению, в результате чего риск не осуществился, а прогноз не сбылся, это раз характеризует качество экспертизы, а также гибкость и адекватность политико-управленческой системы.

Однако если телеграм-канал систематически прогнозирует маловероятные события, неочевидные и нелогичные (с точки зрения политической системы) решения и кадровые назначения, если выделенные тенденции и сообщения о политических и аппаратных конфликтах и союзах не подтверждаются, а прогнозы не сбываются, в этом случае следует признать низкую пригодность данного канала к тому, чтобы быть надежным прогнозно-аналитическим инструментом.

Подозрительно, если источник при этом позиционирует себя «приобщенным к скрытому знанию», «имеющим инсайдерскую информацию» и так далее. Есть целый ряд примеров, когда телеграм-канал работает над созданием образа «гуру», «носителя знаний и компетенций», зарабатывает имиджевые очки в определенной социальной или политической группе, решает коммуникационные и маркетинговые задачи (в том числе монетизирует созданную популярность и напускную респектабельность), но не имеет никакого отношения к экспертной деятельности.

В целом отметим, что качественная аналитика (причем не только в Telegram) является «скучной», дотошной, рассматривает реально существующие процессы, не претендует на тенденциозность выводов, умерена в оценках и выводах, отмечая положительные и негативные стороны, не бравирует собственной значимостью, опирается на коллективный, а не узко-групповой интерес, выявляет существующие проблемы и предлагает инструменты их решения, может быть использована разными политическими субъектами в качестве хорошо проделанной исследовательской работы. В свою очередь, полученные выводы не являются готовыми тезисами политической пропаганды для любой из сторон (и в этом смысле – не содержит политические призывы, не подкрепляет идеологизированную, тенденциозную картину мира).

Перечисленные индикаторы не являются исчерпывающими, а исследовательская настройка может быть сколь угодно долгой. Тем не менее, этого достаточно для того, чтобы предложить аналитический инструмент работы с телеграм-каналами.



Политические телеграм-каналы можно разделить на следующие группы с точки зрения качества контента и наличия у них экспертно-аналитической ценности. Оговоримся сразу, что телеграм-среда является динамичной, имеют место «рейдерские захваты», продажа и перепродажа каналов, смена редакций (особенно у анонимных каналов) или политической аффилиации и так далее. Как результат, разные каналы могут со временем переходить из одной категории в другую, повышая или понижая качество публикуемого контента и его экспертно-аналитическую значимость.

Первая группа – качественные источники с высокой степенью доверия. К ним относятся серьезные, квалифицированные эксперты, организации, каналы, как правило – верифицированные авторами. Такие каналы изначально нацелены на серьезную экспертизу и несут ответственность репутацией за свои комментарии и оценки. Представленные в них исследовательские материалы и выводы заслуживают доверия, являются рабочими аналитическими инструментами.

Вторая группа – качественные источники, которые имеют специфику, влияющую на содержание экспертных материалов: идеологические и политические предпочтения, аппаратный статус (или его отсутствие), «заказная» работа. Если речь идет об экспертном центре, публикующем разных авторов с указанием их авторства, то вполне могут быть серьезные различия между этими авторами, как и различия в качестве их материалов.

Такие каналы нельзя сразу записывать в некачественные источники, особенно если в целом они «держат планку». Однако необходимо быть внимательным к тому, чтобы правильно определить характер и интенцию публикуемых сообщений. В целом, при достаточно продолжительном чтении канала формируется четкое понимание «больных тем», возможных «отклонений», «вкусовщины», заказной работы и так далее.

Индикаторами, указывающими на «заказную» работу, могут быть: резкая смена тональности публикуемых материалов или расстановки акцентов в них; появление нетипичных оценок; неожиданное внимание к новой теме; явный выход за пределы подтвержденных компетенций; тенденциозные оценки,озвучные определенной политической, идеологической или аппаратной позиции; прямые политические и персональные выпады и так далее. Дополнительным индикатором, подтверждающим версию об участии автора канала в качестве исполнителя в коммуникационных и политических кампаниях, являются примеры подобной заказной работы в прошлом.

Третья группа – телеграм-каналы, нацеленные в первую очередь на участие в политической коммуникации, на манипулирование повесткой и на продвижение политической позиции. Качественные оценки в таких каналах встречаются редко или случайно, а если появляются, то в основном для подтверждения определенного политического тезиса. Материалы канала носят тенденциозный характер, в них преобладает пересказ слухов и сплетен, умозрительные и конспирологические построения, ангажированные позиции.



Публикуемые доклады носят анонимный характер либо их авторы по большей части неизвестны для профессиональной аудитории, выводы докладов носят тенденциозный или противоречивый характер, не подтверждаются другими исследованиями, содержат характерные политические пассажи. Часто встречаются или преобладают эмоциональные оценки и в целом – апелляция к эмоциям читателей. Такие каналы могут быть как анонимными, так и авторизованными. Официальным автором и владельцем в этом случае является известный в профессиональной среде медиа-технолог или политтехнолог. Часто каналы входят в «сетку», обслуживающую интересы определенных политических групп, либо работают «свободным наемником».

Такие каналы в незначительной степени участвуют в экспертной коммуникации и чаще подчинены решению политических задач своих заказчиков. Глубокой экспертно-аналитической ценности они, как правило, не несут. Однако могут представлять интерес в качестве предмета анализа существующих коммуникационных стратегий и их интересантов, анализа повестки дня и т.д. Отметим также, что утечки, «вбросы», опосредованная коммуникация между политическими, аппаратными и бизнес-группами чаще всего осуществляются именно в таких каналах, в том числе на коммерческой или бартерной основе.

Четвертая группа – каналы-агрегаторы. Могут быть хорошим источником анализа, но требуют внимания с точки зрения возможного манипулирования повесткой, полноты охвата и тенденциозности подачи содержания.

Пятая группа – каналы – новостные ленты, дублирующие сайты информационных агентств, деловых и массовых СМИ. Как правило, публикуют первичную фактическую информацию, являющуюся предметом последующего отдельного анализа и интерпретации.

У второй и особенно у третьей группы источников нередко возникает, получает распространение феномен «формирующей аналитики». Его механизм возникает на стыке политической и экспертной коммуникации, создает определенную трудность при корректной оценке появляющихся в Telegram аналитических материалов. Надеемся, что в дальнейших работах этот феномен будет рассмотрен более содержательно и глубоко.

Понятие «формирующая аналитика» не является широко распространенным и признанным в науке, в отличие от гораздо более изученного понятия «формирующая социология». Мы нашли определение лишь в одном источнике (Голосов, Киселев, Подвинцев, 2010, с. 18). Группа авторов предлагает определение «формирующей аналитики» как «избирательной технологии, предполагающей формирование общественного мнения, в том числе электоральных предпочтений, путем распространения заключений, суждений, оценок и т.п. лиц, считающихся политическими экспертами». В этом виде оно действительно близко понятию «формирующая социология».

Хотелось бы сделать несколько замечаний. Во-первых, мы рассматриваем феномен «формирующей аналитики» более широко, не сводя его только



к арсеналу предвыборных политтехнологических инструментов. Он применяется не только накануне выборов и во время электоральных кампаний, а постоянно – в процессе политической коммуникации. Социальные сети и Telegram в этом смысле являются удобной средой для реализации формирующих информационных кампаний.

Во-вторых, феномен «формирующей аналитики» сложен, многосоставен, включает в себя самые разные варианты – от избирательной трактовки добровестных и качественных исследований до прямой политической пропаганды, маскирующейся под авторитет экспертов.

Сформулируем наше собственное рабочее определение. «Формирующая аналитика» – это политическая и коммуникативная технология, использующая экспертные суждения, оценки и в целом опирающаяся на фигуру эксперта (реального или мнимого), направленная на достижение политических целей (включая формирование общественного мнения), на реализацию интересов политических субъектов. Данное определение не претендует на завершенность, мы лишь настаиваем на том, что указанный феномен заслуживает отдельного исследования. При этом мы отдаём отчет в том, что в ряде случаев отличить «формирующую» аналитику от качественной бывает затруднительно, в то время как в других случаях под видом «формирующей аналитики» распространяется навязчивая и агрессивная пропаганда.

На практике технологии «формирующей аналитики» обычно используются следующим образом.

Наиболее качественные источники, отнесенные нами к первой группе, как правило, занимаются реальными исследованиями, а не «формирующей аналитикой». Полученные ими выводы носят общезначимый, а не партикулярный характер. Тем не менее, отдельные положения и выводы таких исследований могут быть вырваны из контекста или однобоко интерпретированы третьими лицами для решения собственных политических и коммуникативных задач. Обычно авторы реагируют и публично указывают на подобные некорректности, дистанцируясь от них.

Особенностью второй группы источников является сочетание качественных исследований с общезначимыми выводами, с одной стороны, с «формирующими» и манипулятивными материалами, с другой. Речь при этом может идти о продвижении собственной политической, идеальной или аппаратной позиции, о формировании позитивного имиджа аффилированных политических субъектов и так далее. Если такой телеграм-канал подключается к заказной информационной или политической кампании в качестве исполнителя, то целью «формирующей аналитики» может быть создание негативного имиджа (прямое очернение) объекта атаки; описание тенденций и процессов как излишне позитивных или негативных; преувеличение или, наоборот, игнорирование рисков и последствий; заведомо однобокое освещение дискуссионных и конфликтных процессов и т.д. В ряде случаев такой телеграм-канал



выступает площадкой, на которой периодически размещается (в том числе взмездно) «заказная» информация.

Третья группа источников, как мы отметили выше, изначально ориентирована на политическую коммуникацию и решение политических задач в Telegram. Большинство публикуемых в них материалов носит откровенно манипулятивный характер. В отдельных случаях для придания веса своим материалам такие каналы обращаются к фигуре эксперта и публикуют собственную или заимствованную аналитику. В большинстве случаев такого рода аналитика тенденциозна, не отличается качеством и глубиной, выводы однобоки. Под видом аналитики часто публикуются конспирологические и спекулятивные рассуждения, домыслы. Распространены «заказные» рейтинги с сомнительной методологией, причем телеграм-канал (точнее, стоящие за ним силы) могут целенаправленно заниматься «информационным рейдерством», ставя потенциальных доноров-жертв на заниженные или завышенные позиции.

Некоторые телеграм-каналы от имени эксперта (псевдоэксперта) намеренно создаются для распространения манипулятивной информации, публикации тенденциозных, поддерживающих информационные кампании комментариев. Размещение в них заказных манипуляционных материалов является нормой. Обратные примеры – то есть публикация качественной аналитики или ссылок на нее – в таких каналах также встречаются, но гораздо реже.

В четвертой группе источников, то есть в каналах-агрегаторах, «формирующая аналитика» может проявляться в тенденциозной и однобокой подборке фактов и особенно чужих экспертных оценок по актуальной повестке.

Каналы – новостные ленты публикуют в основном первичную информацию и в этом смысле редко имеют дело с «формирующей аналитикой».

Выводы

Несмотря на общую критическую постановку вопроса о содержании телеграм-каналов в начале работы, мы в целом возвращаемся к тезису о том, что большая часть информации, распространяемой в политических телеграм-каналах, является манипулятивной и нацеленной на решение политических задач. Неслучайно распространенным форматом внутренних рейтингов в Telegram являются подборки каналов, «оказывающих наибольшее влияние на повестку» на федеральном уровне или в масштабе отдельных регионов.

Влиятельные телеграм-каналы с большим числом подписчиков, встроенные в большие информационные «сетки» и аффилированные с конкретными элитными или институциональными группами, занимаются системным сопровождением деятельности конкретных субъектов. Множество других каналов имеют нишевую специализацию или исполняют роль «свободных агентов», эпизодически подключающимся к коммуникационным задачам в интересах разных субъектов.



Экспертная коммуникация, несмотря на удобство ее осуществления именно на платформе Telegram, во многом отходит на второй план в общем информационном массиве. В связи с этим получает широкое распространение феномен «формирующей аналитики», которая мимикрирует и пытается подменить собой настоящие разыскания.

Вместе с тем, проведенное нами исследование показывает, что телеграм-каналы способны и – до определенной степени – уже являются удобным и востребованным инструментом экспертной коммуникации. Несмотря на то, что качественные экспертные материалы могут «затеряться» на фоне остального информационного потока, особенно для неподготовленного читателя, при грамотной настройке мониторинга можно сформировать источниковую базу, которая, собственно, и является распределенным «think tank», в режиме реального времени занимающимся анализом внутриполитической и международной повестки.

Серьезной проблемой становится различие качественных и имитационных экспертно-аналитических материалов в телеграм-каналах. Манипуляционные сообщения часто мимикрируют под профессиональную аналитику, а политические технологии и медиаменеджеры склонны позиционировать себя в качестве серьезных экспертов. Фундаментально решить эту проблему, не будучи самому экспертом, глубоко погруженным в материал и знакомым с «внутренней кухней», сложно. Поэтому огромную роль играет фигура квалифицированного аналитика-исследователя.

Можно выделить дополнительные маркеры определения качественной информации, ее отделения от манипуляционных, пропагандистских сюжетов.

Важнейшим маркером является репутация источника – телеграм-канала и его автора – в профессиональной среде. Серьезные экспертно-аналитические структуры и отдельные ученые в первую очередь занимаются исследованиями, добиваются высокого качества результатов, их публикации взвешены, а выводы не носят тенденциозный характер. Такие телеграм-каналы, как правило, не пытаются реагировать на каждую «горячую» и злободневную новость, а в случае реагирования стремятся дать взвешенную, адекватную оценку происходящим событиям.

Напротив, телеграм-каналы, специализирующиеся на манипулятивном контенте, в силу изначально низко заданной планки содержания не заботятся о своей репутации в профессиональной среде, активно используют приемы скрытого воздействия на читателя и снижения его критической способности.

Затронутые нами проблемы заслуживают дальнейшего анализа. На наш взгляд, перспективными направлениями исследований являются следующие.

Представляется целесообразным конкретизировать и углубить понятие «формирующая аналитика», рассмотреть его вне контекста телеграм-каналов, показать его соотношение с классическими технологиями манипуляции и пропаганды.



Заслуживает проверки рабочая гипотеза нашего исследования о том, что причиной популярности и широкого распространения телеграм-каналов как инструмента политической коммуникации являются особенности политической системы современной России, в частности, преобладание непубличных процессов и высокое значение скрытой аппаратной, а также непрямой информационной борьбы. В связи с этим стоит также проверить предположение о том, что востребованность экспертной коммуникации в телеграм-каналах не в последнюю очередь связана с тем, что сами телеграм-каналы стали пространством политической коммуникации и информационной борьбы.

Любопытной представляется мысль о том, что, возможно, телеграм-каналы не столько формируют уникальную экспертную экосистему, сколько позволяют в удобном и необременительном виде «оцифровать» и сделать доступной реально существующую профессиональную и дружескую экспертную коммуникацию. Гипотеза заслуживает проверки как минимум для того, чтобы понимать – феномен «распределенного интеллектуального “think tank”, сопровождающего актуальную политическую повестку», является уникальным для Telegram или же может быть воспроизведен, даже создан с новым качеством на других сетевых платформах?

В целом обозначенные нами в первом приближении проблемы заслуживают дальнейших теоретических и прикладных исследований.

Благодарности

Исследование выполнено при финансовой поддержке факультета политологии МГУ имени М.В. Ломоносова в рамках научного проекта «Телеграм-каналы в системе экспертной и политической коммуникации в современной России».

Список литературы

- Bilunov, D. (2021, August 17). Russian Telegram Channels: Alternative media used by the establishment. *Evropská observatoř žurnalistiky - EJO*. <https://cz.ejo-online.eu/6742/english/russian-telegram-channels-alternative-media-used-by-establishment>
- Bodrunova, S. S. (2021). Information disorder practices in/by contemporary Russia. In H. Tumber & S. Waisbord (Eds.), *The Routledge Companion to Media Disinformation and Populism* (1st ed., pp. 279–289). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003004431-30>
- Bykov, I. A., Medvedeva, M. V., & Hradziushka, A. A. (2021). Anonymous Communication Strategy in Telegram: Toward Comparative Analysis of Russia and Belarus. *2021 Communication Strategies in Digital Society Seminar (ComSDS)*, 14–17. <https://doi.org/10.1109/ComSDS52473.2021.9422858>
- Knuutila, A., Herasimenka, A., Bright, J., Nielsen, R., & Howard, P. N. (2020). Junk news distribution on Telegram: The visibility of English-language news sources on public Telegram channels. *The Computational Propaganda Research Project*.



<https://demtech.ox.ac.uk/wp-content/uploads/sites/93/2020/10/Junk-News-Distribution-on-Telegram.-Data-Memo-v1.1.pdf>

Nobari, D. A., Sarraf, M. H. K. M., Neshati, M., & Daneshvar, E. F. (2021). Characteristics of viral messages on Telegram: The world's largest hybrid public and private messenger. *Expert Systems with Applications*, 168, 114303. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2020.114303>

Rogers, R. (2020). Deplatforming: Following extreme Internet celebrities to Telegram and alternative social media. *European Journal of Communication*, 35(3), 213–229. <https://doi.org/10.1177/0267323120922066>

Salikov, A. (2020). Social Media in Russian Politics. *Politologija*, 99(3), 64–92. <https://doi.org/10.15388/Polit.2020.99.3>

Акопова, Т. С., Тихонова, А. В., & Агуроа, А. А. (2020). Особенности Telegram как канала политической коммуникации в эпоху цифровых технологий. Возможности и угрозы цифрового общества: Материалы Всероссийской научно-практической конференции, 6–10.

Астафьева, О. Н., & Буданов, В. Г. (Ред.). (2009). Синергетическая парадигма: Социальная синергетика. Прогресс-Традиция.

Балацкий, А. М. (2018). Омские политические каналы в мессенджере Telegram: Опыт описания региональной сети. Развитие политических институтов и процессов: зарубежный и отечественный опыт: Материалы IX Всероссийской научно-практической конференции, 148–153.

Володенков, С. В., & Федорченко, С. Н. (2021). Цифровизация современного пространства общественно-политических коммуникаций: Научные концепции, модели и сценарии. Вестник Томского государственного университета Философия. Социология. Политология, 60, 175–193. <https://doi.org/10.17223/1998863X/60/16>

Голосов, Г. В., Киселев, К. В., & Подвинцев, О. Б. (2010). Выборы и электоральная политика. Центр «Геликс».

Горбатов, Д. С., & Гурушкин, П. Ю. (2021). Приемы пропаганды в новостных интернет-мемах мессенджера Телеграм. Власть, 29(3). <https://doi.org/10.31171/vlast.v29i3.8128>

Дементьева, К. В. (2021). Развитие telegram-каналов в медиапространстве российских регионов: Специфика, типология, перспективы развития (на примере Telegram-каналов республики Мордовия). Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: История. Филология, 20(6), 131–144. <https://doi.org/10.25205/1818-7919-2021-20-6-131-144>

Дорохин, В. Н. (2019). Феномен политических Telegram-каналов как инновационных цифровых СМИ в России. Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика, 1, 103–105.

Епишкин, И. И. (2017). Telegram-каналы: Причины запуска проектов и инструменты продвижения. Меди@льманах, 3 (80), 30–41.

Казанин, В. Е. (2017). Телеграм-каналы как перспективная технология публичности власти. Вопросы политологии, 3, 142–149.

Коноплев, Д. Э. (2017). Telegram как новая среда коммуникации в СМИ и соцсетях. Знак: проблемное поле медиаобразования, 3, 198–200.

Коньков, В. И., & Маевская, М. И. (2018). Зыгарь и Незыгарь. Век Информации, 2–2, 262–263.

Лытнева, А. А., & Дубинина, А. Э. (2020). Telegram как новая площадка в средствах массовой коммуникации. Материалы Афанасьевских чтений, 2, 52–57.



Мокрая, Е. А. (2018). Telegram-канал как платформа для политической коммуникации. *Русская Политология*, 4, 62–66.

Морозова, А. А., & Попова, С. Н. (2020). Контент в социальной сети: Критерии качества. *Вестник Воронежского государственного университета. Серия: филология*, 1, 120–124.

Попова, О. В. (2021). Политическая онлайн-коммуникация молодежи российских мегаполисов. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3(2), 28–54. <https://doi.org/10.46539/gmd.v3i2.157>

Реут, О. Ч. (2019). Анонимные телеграм-каналы в системе политических коммуникаций. *Стратегические коммуникации в современном мире: сборник материалов по результатам научно-практических конференций*, 314–322.

Юй, С. (2021). Использование социальных сетей в политической коммуникации. *Политическая лингвистика*, 1 (85), 149–158. https://doi.org/10.26170/1999-2629_2021_01_14

References

- Akopova, T. S., Tikhonova, A. V., & Agurova, A. A. (2020). Peculiarities of Telegram as a channel of political communication in the era of digital technology. *Opportunities and Threats of a Digital Society: Proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference*, 6–10. (In Russian).
- Astafieva, O. N., & Budanov, V. G. (Eds.). (2009). *The synergetic paradigm: Social synergetics. Progress-Tradition*. (In Russian).
- Balatsky, A. M. (2018). Omsk Political Channels in the Telegram messenger: Experience in Describing a Regional Network. *Development of Political Institutions and Processes: Foreign and Domestic Experience: Proceedings of the IX All-Russian Scientific and Practical Conference*, 148–153. (In Russian).
- Bilunov, D. (2021, August 17). Russian Telegram Channels: Alternative media used by the establishment. *Evropská observatoř žurnalistiky - EJO*. <https://cz.ejo-online.eu/6742/english/russian-telegram-channels-alternative-media-used-by-establishment>
- Bodrunova, S. S. (2021). Information disorder practices in/by contemporary Russia. In H. Tumber & S. Waisbord (Eds.), *The Routledge Companion to Media Disinformation and Populism* (1st ed., pp. 279–289). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003004431-30>
- Bykov, I. A., Medvedeva, M. V., & Hradziushka, A. A. (2021). Anonymous Communication Strategy in Telegram: Toward Comparative Analysis of Russia and Belarus. *2021 Communication Strategies in Digital Society Seminar (ComSDS)*, 14–17. <https://doi.org/10.1109/ComSDS52473.2021.9422858>
- Dementieva, K. V. (2021). Development of Telegram Channels in the Media Space of Russian Regions: Specificity, Typology, Development Prospects (on the Example of Telegram Channels of the Republic of Mordovia). *Vestnik of Novosibirsk State University. Series: History. Philology*, 20(6), 131–144. <https://doi.org/10.25205/1818-7919-2021-20-6-131-144> (In Russian).
- Dorokhin, V. N. (2019). The Phenomenon of Political Telegram Channels as Innovative Digital Media in Russia. *Vestnik of Voronezh State University. Series: Philology. Journalism*, 1, 103–105. (In Russian).
- Epishkin, I. I. (2017). Telegram Channels: Reasons for launching projects and promotion tools. *Medi@lmanac*, 3 (80), 30–41. (In Russian).



- Golosov, G. V., Kiselev, K. V., & Podvintsev, O. B. (2010). *Elections and electoral politics*. Helix Centre. (In Russian).
- Gorbatov, D. S., & Gurushkin, P. Yu. (2021). Propaganda techniques in Internet news memes of the Telegram messenger. *Power*, 29(3). <https://doi.org/10.31171/vlast.v29i3.8128> (In Russian).
- Kazanin, V. E. (2017). Telegram Channels as a Promising Technology of Public Power. *Issues in political science*, 3, 142–149. (In Russian).
- Knuutila, A., Herasimenka, A., Bright, J., Nielsen, R., & Howard, P. N. (2020). Junk news distribution on Telegram: The visibility of English-language news sources on public Telegram channels. *The Computational Propaganda Research Project*.
<https://demtech.ox.ac.uk/wp-content/uploads/sites/93/2020/10/Junk-News-Distribution-on-Telegram.-Data-Memo-v1.1.pdf>
- Konkov, V. I., & Maevskaia, M. I. (2018). Zygar and Nezigar. *The Age of Information*, 2–2, 262–263. (In Russian).
- Konoplev, D. E. (2017). Telegram as a new medium of communication in media and social networks. *The sign: the problem field of media education*, 3, 198–200. (In Russian).
- Lytneva, A. A., & Dubinina, A. E. (2020). Telegram as a new platform in mass communication. *Proceedings of the Afanasyev Readings*, 2, 52–57. (In Russian).
- Mokraya, E. A. (2018). Telegram channel as a platform for political communication. *Russian Political Science*, 4, 62–66. (In Russian).
- Morozova, A. A., & Popova, S. N. (2020). Content in the Social Network: Quality Criteria. *Vestnik of Voronezh State University. Series: Philology*, 1, 120–124. (In Russian).
- Nobari, D. A., Sarraf, M. H. K. M., Neshati, M., & Daneshvar, E. F. (2021). Characteristics of viral messages on Telegram: The world's largest hybrid public and private messenger. *Expert Systems with Applications*, 168, 114303. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2020.114303>
- Popova, O. V. (2021). Online Political Communication of Youth from Russian Megapolises. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3(2), 28–54. <https://doi.org/10.46539/gmd.v3i2.157> (In Russian).
- Reut, O. C. (2019). Anonymous Telegram Channels in the Political Communication System. *Strategic Communication in Today's World: A Collection of Materials from Scientific and Practical Conferences*, 314–322. (In Russian).
- Rogers, R. (2020). Deplatforming: Following extreme Internet celebrities to Telegram and alternative social media. *European Journal of Communication*, 35(3), 213–229.
<https://doi.org/10.1177/0267323120922066>
- Salikov, A. (2020). Social Media in Russian Politics. *Politologija*, 99(3), 64–92.
<https://doi.org/10.15388/Polit.2020.99.3>
- Volodenkov, S. V., & Fedorchenco, S. N. (2021). Digitalization of the Modern Space of Social and Political Communications: Scientific concepts, models and scenarios. *Bulletin of Tomsk State University Philosophy. Sociology. Political Science*, 60, 175–193.
<https://doi.org/10.17223/1998863X/60/16> (In Russian).
- Yu, S. (2021). The use of social media in political communication. *Political linguistics*, 1 (85), 149–158.
https://doi.org/10.26170/1999-2629_2021_01_14 (In Russian).



Managed Cyber-Vigilantism: StopXam between Collaboration and Competition

Denis S. Martyanov¹ & Galina V. Lukyanova²

Saint Petersburg State University. Saint Petersburg, Russia

Abstract

Digital vigilantism is one of the challenges of e-democracy. Many scholars recognize the threat of vigilantism to civil society. However, we believe it can also reinforce weak government institutions. We consider digital vigilantism as an alternative to e-participation tools. This study aims to determine a model of digital vigilantism in Russia based on the analysis of the social media activity of StopXam in the context of the development of alternative e-democracy institutions. Considering vigilantism as an example of an informal institution, we analyze vigilantism following Helmke and Levitsky typology. The case chosen for analysis is one of the largest Russian vigilant StopXam movement that can be compared with the government initiative Moscow Helper. To identify the model of digital vigilantism in Russia, we conduct a social network analysis in respect to five communities in Vk.com, a Russian social network: "StopXam", "StopXam Moscow", the official community of "Moscow Helper", the unofficial community of "Moscow Helper", the community of opponents of "Moscow Helper" application. The findings of this study suggest that vigilantism could be considered as an instrument of informal institutionalization, which can be used by political actors (primarily the government) as a tool for setting the rules of the game that correspond to established public values. The creation of groups that are ready to observe the general principles of the game's rules and impose common values with only minor, occasional violations of the letter of the law is becoming a working model of managed vigilantism. This model tends towards the routine practice of vigilantism, which limits the potential for online mobilization.

Keywords

Vigilantism; Digital Vigilantism; Cyber-Vigilantism; Informal Institution; E-Participation; Online Shaming; Manageability; Internet; Parking; Civil Society



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](#)

1 Email: dsmartyanov[at]mail.ru

2 Email: g.lukyanova[at]spbu.ru



Управляемый кибервигилантизм: СтопХам между сотрудничеством и конкуренцией

Мартынов Денис Сергеевич¹ & Лукьянова Галина Владимировна²

Санкт-Петербургский государственный университет. Санкт-Петербург, Россия

Аннотация

Одним из вызовов электронной демократии является проблема цифрового вигилантизма. Часто вигилантизм рассматривается как угроза гражданскому обществу, но в то же время вигилантизм может усиливать неэффективные государственные институты. Мы рассматриваем цифровой вигилантизм в контексте альтернативы инструментам электронного участия. Целью данного исследования является определение модели цифрового вигилантизма в условиях развития альтернативных институтов электронной демократии на основе анализа активности одной из самых крупных российских вигилантских организаций в социальных медиа. Рассматривая вигилантизм как пример неформального института, мы анализируем этот феномен на основе типологии Хельмке и Левитски. Кейс, выбранный для анализа – вигилантское движение «СтопХам», сравниваемое с государственной инициативой «Помощник Москвы». Мы проводим анализ социальной сети в отношении пяти сообществ в социальной сети «Вконтакте»: «СтопХам», «СтопХам Москва», официальное сообщество «Помощник Москвы», неофициальное сообщество «Помощник Москвы», сообщество противников приложения «Помощник Москвы». Результаты этого исследования позволяют предположить, что вигилантизм можно рассматривать как инструмент неформальной институционализации, используемый политическими акторами (в первую очередь органами государственной власти) в качестве инструмента установления правил игры, соответствующих конвенциональным общественным ценностям. Создание групп, готовых соблюдать общие принципы правил игры и навязывать общие ценности с незначительными, случайными нарушениями буквы закона, становится рабочей моделью «управляемого вигилантизма». Эта модель цифрового вигилантизма имеет тенденцию к рутинной практике вигилантизма, что ограничивает потенциал для онлайн-мобилизации.

Ключевые слова

вигилантизм; цифровой вигилантизм; кибервигилантизм; неформальный институт; электронное участие; онлайновый шейминг; управляемость; Интернет; парковка; гражданское общество



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0 Всемирная](#)

1 Email: dsmartyanov[at]mail.ru

2 Email: g.lukyanova[at]spbu.ru



Introduction

The digital space is attracting considerable interest due to opportunities for people to interact in order to protect public interests. In media research that studies the political and administrative aspects of digital transformation, the focus has always been on the development of e-democracy (Bremmer, 2010; Chadwick, 2003; Päivärinta & Sæbø, 2006), e-participation (Macintosh & Smith, 2002; Wirtz, Daiser & Binkowska, 2018), e-government (Fang, 2002; Gupta & Jana, 2003; Smorgunov, Popova & Tropinova, 2020), and programs for the formation of smart cities and the use of big data. However, the actors initiating joint actions of Internet users in order to achieve socially significant goals can be different, as well as the models of such interaction. Digital vigilantism is one of them.

There are some challenges involved in providing a generally accepted definition of vigilantism. The simplest definition is “taking the law into one’s own hands” (Rosenbaum & Sederburg, 1974, p. 542), which means “acts or threats of coercion in violation of the formal boundaries of an established sociopolitical order which, however, are intended by the violators to defend that order from some form of subversion” (Bateson, 2021, pp. 925–926). Vigilantism is considered as a type of self-justice that occurs when authorized agencies fail to cope with the functioning of the formal justice system and some groups in society take over the performance of those functions (Burrows, 1976). Digital vigilantism has also been called “Internet vigilantism,” “netilantism,” “cyber-vigilantism,” “online vigilantism,” or “digilantism” (Chang & Poon, 2017). It can be understood both in a quite narrow sense, as a result of moral outrage or a general sense of taking offense, typically towards an act that has been transmitted via online services (Trottier, 2017), and broadly, as any vigilante activity in cyberspace.

Although studies of vigilantism, in general, have been conducted for decades, research into the phenomenon of digital vigilantism has started since the late 1990s. Vigilantism is theoretically important for political science because it is closely related to core concepts like power and state-building (Bremmer, 2010). However, the research is currently mainly conducted outside of political science, for instance, in computer science or law (Chang & Poon, 2017).

There is a considerable amount of literature both on the conceptualization of vigilantism (Bremmer, 2010; Trottier, 2019) and on the study of individual cases (Chang & Poon, 2017; Gabdulhakov, 2018; Volkova & Lukyanova, 2020; Volkova, Lukyanova & Martyanov, 2021). The phenomenon of digital vigilantism is described in works analyzing both institutional vigilantism (Arrobi, 2018; Nivette, 2016) and specific manifestations of spontaneous vigilantism: cyberbullying (Smokowski & Evans, 2019), doxing (Douglas, 2016), online shaming (Skoric, 2010), and hactivism (Klein, 2015). The existing body of research suggests that the reasons for digital vigilantism lie in the relatively weak institutionalization of the Internet, which is perceived as the “wild, wild web” (McLure, 2000). This factor causes great risks



involved in the digitalization of vigilantism. For example, digital vigilantism is criticized for the fact that instead of strengthening social control, it contributes to making things more anarchic because activity on the Internet is too hard to regulate (Chang & Poon, 2017).

So far, very little attention has been paid to digital vigilantism as an alternative to e-participation tools or a potential substitution for formal institutions. This paper aims to identify a model of digital vigilantism in Russia (using the example of the StopXam movement) in the context of the development of alternative e-democracy institutions.

Relying upon a neoinstitutional approach, we explore vigilantism in the system of informal institutions. First, we formulate reasons for the emergence of vigilante groups and investigate the place of vigilantism in the institutional environment applying Helmke and Levitsky typology of institutions. Secondly, to determine the correspondence of Russian digital vigilantism to complementary or substitutive types, we study the audience of virtual communities associated with two institutional practices in Russia: StopXam movement and the Moscow government's "Moscow Helper". By examining these cases of competing institutions of vigilantism and tools offered by the government, we formulate features of the management of informal institutions in modern Russia.

Vigilantism as a Sign of Statelessness

Although in Russia, as well as throughout the world, cases of spontaneous, non-institutionalized cyber-vigilantism with the use of cyberbullying, doxing, and other methods are quite common, our research is aimed at studying those forms of cyber-vigilantism that are institutional in nature and act as a potential substitution for formal institutions.

The reason for the emergence of vigilante groups is the weakness or absence of formal institutions. Vigilantism occurs in "stateless locations" (Nivette, 2016, p. 142). The goals of vigilantes, as a rule, complement the goals of formal institutions, but vigilante groups can provoke insecurity, injustice and disorder, and form alternative rules of the game focused on techniques of violent self-help (Nivette, 2016, p. 143). The existence of vigilante groups usually provides evidence of ineffective, weak formal institutions that cannot provide security. The systemic dominance of vigilantism is a sign of failed states (Nivette, 2016, pp. 144-145; Schuberth, 2013).

Another factor of vigilantism is the lack of legitimacy, which is associated with the effectiveness of an institution but is not determined by it. The idea of statelessness can actually be only an interpretation of illegitimacy by a specific person. Such vigilantism does not complement formal institutions but denies them, and it can contribute to the replacement of formal institutions. In this case, the vigilantes question the right of the state to legitimize violence (Nivette, 2014). Wilkinson et al. give the example of the disadvantaged American Black youth, which does not see police as legitimate (Nivette, 2016, p. 146; Wirtz, Daiser & Binkowska, 2018).



Distrust and lack of legitimacy can become significant factors in the institutionalization of substitutive vigilantism. Vigilantism, in this case, calls into question the state's monopoly of physical force, which is a challenge to state sovereignty as a whole.

The place and role of vigilantism in the institutional environment

Vigilantism is considered a classic example of an informal institution (Bateson, 2021, p. 937), but the question of how this informal institution relates to formal institutions remains debatable. To demonstrate the place of vigilantism in the institutional environment, we turned to the well-known Helmke and Levitsky typology of institutions (Table 1) (Helmke & Levitsky, 2004).

	Effective formal institutions	Ineffective formal institutions
Convergent outcomes	Complementary	Substitutive
Divergent outcomes	Accommodating	Competing

Table 1. A typology of informal institutions by Helmke and Levitsky

Bateson underlines that vigilantism competes with a formal institution (Bateson, 2021, p. 937), but the goals of vigilantism and public institutions often coincide. We assume that in the typology of Helmke and Levitsky vigilantism cannot be labeled exclusively as competing. Competing institutions are possible when the state is actually absent, but modern vigilantism is also widespread in countries where public institutions are generally quite strong. When the actions of vigilantes and public institutions have similar results, vigilantism can be attributed to complementary and substitutive institutions.

In the state/civil society environment, vigilante groups are referred to either as intermediate institutions ('twilight institutions') or as 'non-civil society'. 'Twilight institutions' attempts to deal directly with 'offenders' (Arrobi, 2018). At the same time, if 'twilight institutions' assume governmental functions and thereby contribute to the normal functioning of the state and society, the term 'non-civil society' seeks to show the destructive nature of vigilantism. Functioning of the 'non-civil society' institutions can contribute to the formation of public values opposite to the existing ones. In the Helmke and Levitsky typology, 'twilight institutions' correspond to the substitutive type and non-civil society to the competing one. Both phenomena are characteristic of African politics (Lund, 2006).

Since vigilantism somehow presupposes an arbitrary redistribution of functions from public institutions in favor of public groups, it is hardly possible to speak of a full-fledged complementary type. In this case, it is more appropriate to talk about effective institutions of societal participation, new formal institutions, and the 'new regulatory state', in which police encourage private actors to assist in mini-



mizing disorder and preventing legal infractions (Walsh, 2014, p. 240). However, the boundaries between vigilantism and participation are sufficiently mobile and, therefore, blurred.

In the context of the implementation of neoliberal policy, efficiency improvement can be achieved through the involvement of citizens, and the state is ready to transfer some of its functions to public groups. Walsh identifies three types of interaction between government authorities and private citizens (Walsh, 2014). Deputization is institutionalized partnerships between government and citizens, contractual or legal relations compelling cooperation. Responsibilization encourages citizen participation through support on a voluntary basis. Autonomization involves participation without governmental solicitation (Walsh, 2014).

The interaction between public authorities and society will also include examples located somewhere between the theoretical types of informal institutions. Many of them demonstrate signs of complementary rules of the game rather than substitutive ones.

Case Description

For our analysis, we have selected two examples of institutional practices in Russia: StopXam movement and the Moscow government's "Moscow Helper" application.

Among Russia's numerous and various organizations, many were labeled by the mass media as vigilante. At the same time, the vast majority of such movements and organizations have faced problems, e. g., their virtual communities in social networks have been blocked. The case chosen by us, StopXam movement, on the contrary, received presidential grants for a certain period, and was supported by the government. Nevertheless, it lost the status of an organization through a court decision. The very emergence of StopXam movement, like some other vigilante groups in Russia, is associated with the transformation of the pro-government youth movement Nashi created to consolidate loyal youth. From the beginning, they faced criticism from Western-oriented media and politicians, who immediately labeled it with Nashism (Nashi and fascism). However, the movement positioned itself as anti-fascist. The organization split into several autonomous movements that dealt with specific problems.

StopXam that emerged in 2010, despite the lack of organizational status and funding from the authorities, continues its active functioning.

StopXam appeared to combat "rudeness on the roads" in Russia. Among the frequent actions taken by members of the movement in recent years, one of the prominent directions is fighting against illegal parking. Parking in the wrong places is a common practice in Russia. It becomes an informal institution, the expected rules of the game, which many motorists share. The absence of a system of strict sanctions on the part of the authorities institutionalizes such



behavior and forms a distorted model of public values ("I am free to park where I want and where it is convenient for me").

The development of e-participation tools has led to the emergence of a kind of competitor to StopXam: Moscow Helper application. This app was launched in 2015. With its help, citizens could photograph a violation of the rules and send a photo of the violator's car to the authorities. The authorities have to check the fact of the violation and decide on a fine for the vehicle owner. In turn, the activity of citizens using the app is encouraged by the government which provides them with discounts on travel, parking, etc. By 2021, the application has been downloaded by over 700,000 people.

At the same time, even the official application has encountered some legal difficulties. In 2019, the use of the application was actually suspended due to the decision of the Supreme Court, which made it impossible to involve citizens in reporting violations. The work was resumed after some changes in the legislation.

StopXam vs Moscow Helper: Complementary or Substitutive?

Let us try to determine the place of the StopXam movement in the institutional environment in Russia.

StopXam acts as an alternative to police. The goals of the police and StopXam are the same: to make drivers observe the rules. In this regard, StopXam can be either a complementary or a substitutive subject of institutionalization. Since StopXam's activists' actions involve both the group's sanctions and a call to the police, it is difficult to determine their role unambiguously. Therefore, the concepts of complementary and substitutive institutions should be seen as ideal types. StopXam, which received grants and acted as a little helper of members of the government, could of course be considered as a movement close to the complementary type. But the violations of the law that StopXam was accused of suggest that, in general, the vigilant nature of this group pushed it to the functions of a substitutive institution.

Some illegal actions taken by StopXam include unauthorized placement of stickers on cars, the use of violence, as well as shaming based on shooting videos of violators and publishing these materials on YouTube.

StopXam does not use radical methods of internet vigilantism. Although the publication of videos that condemn the behavior of drivers who violate the rules can be called shaming, it is more important that this shaming is not personalized. StopXam's goals are not naming (disclosing the identities of the violators), doxing, or bullying. The activities of the StopXam participants themselves are not anonymous, which is typical for cyber-vigilantes. StopXam participants and violators are potentially equal in terms of their identification. Therefore, both can become the object of criticism and attacks on social media, which usually do not happen. Thus, the Internet is used to promote public values and, as in the case of regional



organizations of StopXam, of earning money from advertising. In this sense, StopXam's activity resembles extreme bloggers, who are very numerous in Russia.

It is believed that a factor of vigilantism has lowered public confidence in police and criminal justice (Haas, Keijser & Bruinsma, 2014; Trottier, 2019), so it is essential to focus on the level of trust in the police and that of vigilante communities in Russia.

According to sociological research, trust in the police as an institution in Russia was estimated in 2020 at 36% ("fully trust" response), with the level of "completely distrust" position at 21% ("Trust in institutions", 2020). Surveys commissioned by the Ministry of Internal Affairs of Russia record a positive trend in the growth of trust in police activities from 38.4% in 2016 to 44.9% ("Assessment of police activity in the Russian Federation in 2020", 2020).

The research data published in media on the support of the StopXam movement show the approval of the activities of these vigilantes. According to the study conducted by the Public Verdict Foundation which has a critical attitude towards the phenomenon of vigilantism in Russia, 52% of respondents support StopXam's actions of putting stickers on the windshield of a car and shooting a video of the subsequent events. At the same time, 39% of respondents supported the drivers. The phenomenon of vigilantism itself (i.e., the enforcement of order by some citizens against other citizens) was supported by 56%, while 34% recognized the monopoly of the police on enforcement of order (McLure, 2000).

Among StopXam's supporters, there are also some police officials; 52% of them positively assess the activities of StopXam (Laschenov, 2018).

However, it cannot be said that StopXam is an appropriate example of a neoliberal transfer of powers to a public movement that would handle detained culprits to the police (Trottier, 2019). The police, who do not always interfere in the actions of StopXam activists, usually acts as an arbitrator in the conflict between StopXam and traffic rules violators.

Thus, the phenomenon of vigilantism in Russia demonstrates a certain social divide. It is due to both an ambiguous attitude towards the police and the acceptance of the symbolic violence on the part of the vigilantes.

Of particular interest is that the StopXam movement was initially sanctioned by the Russian political elite and was supposed to play the role of a civilian police officer. Since the current vigilante movements often emerged in the way that is similar to StopXam, we can assume that Russia has a widespread model of "managed" (loyal) vigilantism that tries to remain within the framework of a complementary institute, rarely committing any actions of the substitutive institute in case of police inaction.

Despite the formal institutionalization of civil participation in the fight against violators of traffic rules, such as Moscow Helper application, StopXam movement continues to exist as an informal institution. In this regard, it is of great research interest to examine to what extent the social network's audience of StopXam and



Moscow Helper overlap. Are these initiatives complementary or substitutive, or do they exist in parallel?

Methods

Using the API (application programming interface) of Vk.com, we collected data on subscribers of five communities (Table 2): the "StopXam" group (<https://vk.com/StopXam>), the "StopXam Moscow" group (https://vk.com/StopXam_msk_official), the official "Moscow Helper" group (<https://vk.com/moshelperapp>), the unofficial "Moscow Helper" group (https://vk.com/pak_pm), and the group representing the opponents of "Moscow Helper" (<https://vk.com/netpm>). We formed a data set consisting of 415566 records which include basic information about subscribers, namely id, user-specified name, age, city.

Community	Number of subscribers
StopXam	406964
StopXam Moscow	3086
The official "Moscow Helper"	1104
The unofficial "Moscow Helper"	2961
The opponents of "Moscow Helper"	1451

Table 2. Number of subscribers in the selected communities

We deliberately included in the analysis the following groups: a) representing a geographic division, i.e., as in the case of StopXam, national versus regional; b) expressing different opinions: official-unofficial, supporters-opponents. We suppose that this sample provides an opportunity to conduct a comparative study of the links between communities united by common problems of interaction between motorists and pedestrians but differing in approaches to solving them.

To examine the presence or absence of the connection of the selected communities through subscribers, we conducted SNA (social network analysis) using the Graphistry program. The advantage of Graphistry is the ability to analyze data sets of unlimited size and explore big graphs. A social network representation has nodes for people and edges connecting nodes to represent relationships between them. Moreover, we used descriptive statistics to analyze users' demographic characteristics and identify hidden patterns.

Results

As a result of the network analysis (Fig. 1), it should be noted with great caution that all the selected groups are poorly connected with each other. Although StopXam is the common group for all represented, the number of persons who are



subscribers to different communities simultaneously does not allow us to conclude that there is a significant overlap of audiences. The only exception is StopXam Moscow, where a flow of the audience from StopXam can be noticed.

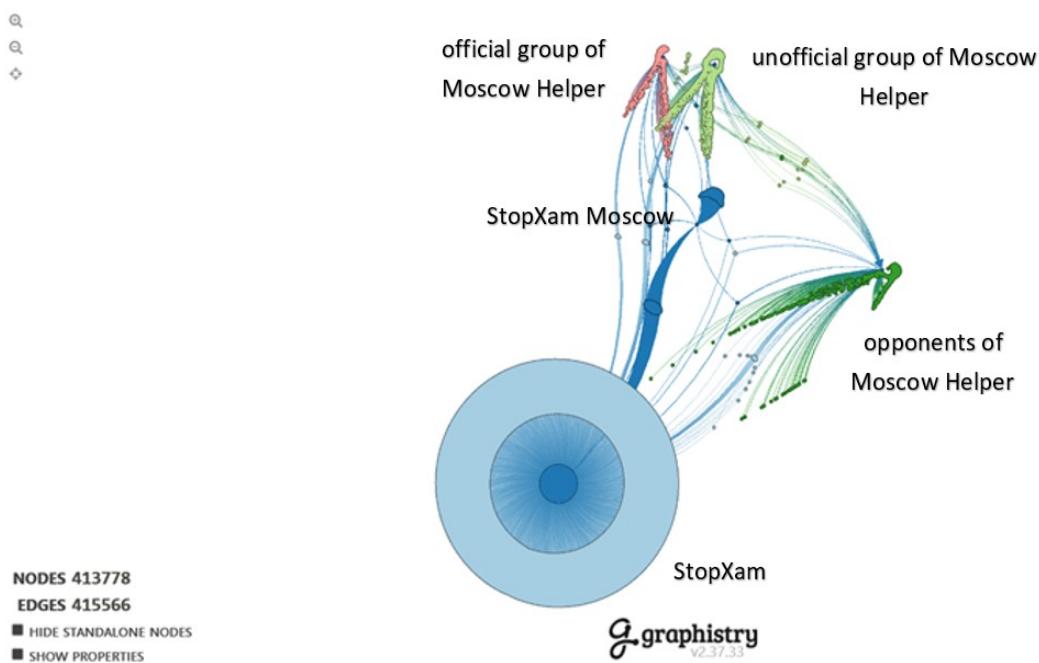


Figure 1. The intersection of the audience of selected communities. Light-blue circle – StopXam, dark-blue – StopXam Moscow, pink – the official group of Moscow Helper, light green – the unofficial group of Moscow Helper, dark green – opponents of Moscow Helper

The subscribers of the unofficial community of Moscow Helpers are twice (almost three times) as numerous as the subscribers of the official community; this can be explained by a tendency to avoid formal institutions and official information, even in the context of e-participation tools.

A certain closeness of the audience is observed between the official and unofficial groups of Moscow Helper, while the opponents of the Moscow Helper participate more in the unofficial group (Table 3).

An interesting result is demonstrated through the analysis of the gender composition of the studied communities (Table 4). In all the groups selected for analysis, there were more males among the members. The smallest disproportion is characteristic of the official community of Moscow Helper, while the largest disproportion is found in the Moscow StopXam community. We hypothesize that women are more actively involved in formal, well-established institutions, while men are more willing to join the activities of informal groups and monitor informal practices with the use of violence.



	StopXam	StopXam Moscow	The official "Moscow Helper"	The unofficial "Moscow Helper"	The opponents of "Moscow Helper"
StopXam	0	1444	54	110	104
StopXam Moscow	1444	0	15	18	4
The official "Moscow Helper"	54	15	0	61	12
The unofficial "Moscow Helper"	110	18	61	0	40
The opponents of "Moscow Helper"	104	4	12	40	0

Table 3. The intersection of the audience of selected communities (number of joint users)

Gender	StopXam, %	StopXam Moscow, %	The official "Moscow Helper", %	The unofficial "Moscow Helper", %	The opponents of "Moscow Helper", %
Male	85,6	87,3	52,6	67,7	81,0
Female	14,4	12,7	47,4	32,3	19,0
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Table 4. Gender distribution in virtual communities

The analysis of the age distribution did not reveal any significant deviations (Table 5). The most numerous groups, those aged 21-30 and 31-40, in the analyzed communities are also the most numerous in the Vk.com social network in general. But a significantly lower number of the audience aged 41-50 who usually have cars, may indirectly indicate that these communities attract the attention of a younger audience, which is characterized by more emotional and more aggressive behavior.



Age	StopXam, %	StopXam Moscow, %	The offi- cial “Mos- cow Helper”, %	The unof- ficial “Moscow Helper”, %	The oppo- nents of “Moscow Helper”, %
under 20	1,8	7,9	3,7	4,4	2,3
21-30	14,6	13,2	8,7	9,2	13,4
31-40	12,9	20,4	10,5	6,2	15,2
41-50	1,7	5,7	3,9	1,7	4,3
51-60	0,3	1,5	1,7	0,5	0,9
61-70	0,1	0,4	0,6	0,1	0,1
71-80	0,1	0,1	0,1	0,1	0,3
81-90	0,0	0,1	0,0	0,0	0,3
91-100	0,1	0,0	0,2	0,0	0,1
over 100	0,5	1,0	0,4	0,5	0,7
Not indicated	67,8	49,6	70,2	77,3	62,4
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Table 5. Age distribution in virtual communities

It is important to note that there are almost 50,000 Muscovites in the national community of StopXam. In contrast, the total number of participants in the Moscow community of StopXam is slightly more than 3,000 people (Table 6). This can be explained by the fact that users of the national community perceive StopXam more as a newsmaker, a type of an extreme blogger, a specific media, i.e., see it as entertainment. Most users of the national community probably do not support this movement or vigilantism in general. We assume they are just interested in watching the development of the conflict. This might explain the weak connections between the large community of StopXam and other groups.

This is also confirmed by the fact that the participants of other groups most often get together in the StopXam community, which does not coordinate the vigilantes but promotes their values and provides a general news feed on the issue. Since members of these communities rarely indicate their political views on social media profiles (StopXam – 5,9%, StopXam Moscow – 7,4%, the official “Moscow Helper” – 5.1%, the unofficial “Moscow Helper” – 2.2%, the opponents of “Moscow Helper” – 3.3%), the influence of vigilante groups might be an essential factor in shaping their values.



City	StopXam, %	StopXam Moscow, %	The official “Moscow Helper”, %	The unof- ficial “Moscow Helper”, %	The oppo- nents of “Moscow Helper”, %
Not indicated	34,9	24,4	38,1	72,3	26,3
Moscow	12,1	24,8	46,1	11,4	57,2
Saint-Petersburg	5,9	5,3	1,8	1,2	1,9
Other	47,2	45,5	13,9	15,1	14,6
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Table 6. Distribution of followers by city

Conclusion and Discussion

The main goal of the current study was to determine a model of digital vigilantism in Russia in the context of the development of alternative e-democracy institutions based on the analysis of the social media activity of StopXam. Considering e-democracy only as a platform that creates a field of opportunities for the enjoyment of one's rights, with the weakening of the discourse of responsibility, leads to the fact that a part of civil society, such as vigilantes, takes on the functions of committing violence (including symbolic violence) to 'educate' another part of society. Even if this can contribute to public self-regulation in some cases, one must also consider the risks of taking over the civil society when cohesive minorities are able to impose their values on the majority, using fear and intimidation.

Nevertheless, vigilantism cannot be evaluated exclusively from a negative position. The findings of this study suggest that vigilantism could be considered as an instrument of informal institutionalization, which can be used by political actors (primarily the government) to set the rules of the game that correspond to established public values.

The current study has revealed that in Russia, vigilantism is allowed in the form of complementary or substitutive institutions. Vigilantes who seek to occupy the accommodating or the competing niche are subject to more consistent and decisive sanctions. Thus, compliance with public values is a factor of correspondence to the type of informal institution in Russia. The long existence of vigilante movements is typical for groups born as a result of the interaction between public organizations and the authorities. They act as 'twilight institutions' or entities of managed vigilantism. The existence of such vigilantes shows to the authorities that conflict situations are not resolved within the framework of formal institutions, which can, nevertheless, be temporarily resolved at the level of interaction between individual citizens. Creation of groups that are ready to observe the general principles of the game's rules and impose common values with only minor, occasional violations of the letter of the law is becoming a working model of managed vigilantism.



As monopoly on violent activity is a fundamental characteristic of the state, any claims of civil society to legitimate violence that deny such state monopoly are a very threatening trend for the state as such (Trottier, 2019). In this sense, managed vigilantism is a perilous game since the very existence of such groups illustrates the ongoing inefficiency of public institutions. The results of this study indicate that the lack of proper legitimacy of police which is associated, among other things, with its insufficient effectiveness, leads to the fact that the police (or an insufficiently strict system of sanctions) might be a negative factor for state legitimacy as a whole. As a consequence, some groups such as StopXam take over a part of state functions.

In addition, regular use of institutionalized vigilantism can provoke a wave of uncontrolled spontaneous vigilantism. As Bateson notes, “when citizens resort to self-help in one domain (ex: trash collection), they also appear to express greater desires for self-help in other domains” (Bateson, 2021, p. 937). The ongoing functioning of vigilante groups leads to the emergence of imitators who seek to transfer their experience to other spheres.

This study has found out that vigilantism forms a specific culture of action. The difference in the means of vigilantism and e-participation is in the role played by the citizen. If e-participation offers a person the role of an “informer”, then vigilantism attracts one offering the role of a self-proclaimed policeman, an actor entitled to symbolic or ordinary violence. As Bateson notes, “vigilantism is more than a reaction to crime; it is an exercise in power” (Bateson, 2021, p. 933).

It is interesting to note the transfer of vigilant practices to the digital environment. The role that the vigilantes from StopXam acquire in Russian social networks is more similar to the activities of bloggers. For instance, StopXam activists from Saint Petersburg insert advertising into their videos to earn funds for their campaigns. Such institutional vigilantism bears minimal resemblance in its consequences to the results of spontaneous vigilante activities. Institutional digital vigilantism tends to turn vigilante practices into a routine. It does not become a factor of spontaneous, violent, and intense mass attacks on one person, as it happens in cases of cyberbullying. The routinization of vigilantism contributes to the fact that the phenomenon with which it struggles gradually turns into a practice that, albeit disapproved, does not require intense symbolic violence. In this regard, institutional vigilantism has extremely limited opportunities in online mobilization.

The most remarkable result to emerge from the data is that the existence of such groups as opponents of Moscow Helper application, with a comparable number of subscribers, demonstrates a significant public divide on this issue and the weakness of the formal institution both in terms of action and in terms of values. The actual “non-civil society” in this sense is produced not by vigilantes but by opponents of the institutionalization of e-participation. Simultaneously, the weak intersection of the audiences of the five analyzed communities justifies that the problem of non-compliance with the rules does not cause such a strong reaction in society that would require the consolidation of all fighters against illegal



parking. Although this problem is of some interest, it is at the periphery of public attention.

We believe that the development of e-participation and effective changes in legislation can create an institutional environment that would drive out such informal institutions as vigilantism. When the signs of dysfunctions in the social system decrease, an actor fighting against the dysfunctions will not be wanted.

Another measure contributing to the disappearance of Russian vigilante movements aimed at combating road code violators is the introduction of stricter formal sanctions since Russian legislation in this area has been criticized for being too lenient.

Finally, a number of potential limitations need to be considered. First, the example of StopXam could not be extended to all vigilant communities in Russia, although some of them have a similar evolution and work in a similar institutional environment. Nevertheless, only a comprehensive comparative analysis can confirm the prevalence of the model of managed vigilantism. Secondly, network analysis as a stand-alone method can not reveal the degree of vigilante media impact on the audience. The use of qualitative methods for studying audience engagement (such as surveys) is required.

Acknowledgments

The reported study was funded by RFBR and EISR according to the research project № 21-011-31445 “Digital vigilantism and the practice of creating public values: hijacking network civil society?”

Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ и ЭИСИ в рамках научного проекта № 21-011-31445 «Цифровой вигилантизм и практики формирования публичных ценностей: захват сетевого гражданского общества?»

References

- Arrobi, M. Z. (2019). Vigilantism A ‘Twilight Institution’: Islamic Vigilante Groups and the State in Post-Suharto Yogyakarta. *PCD Journal*, 6(2), 213. <https://doi.org/10.22146/pcd.35215>
- Assessment of police performance in the Russian Federation in 2021 According to FGKU VNII MIA of Russia. (2020). Official website of the Ministry of Internal Affairs of the Russian Federation. <https://xn--blaew.xn--p1ai/publicopinion> (In Russian).
- Bateson, R. (2021). The Politics of Vigilantism. *Comparative Political Studies*, 54(6), 923–955. <https://doi.org/10.1177/0010414020957692>
- Bremmer, I. (2010). Democracy in Cyberspace: What Information Technology Can and Cannot Do. *Foreign Affairs*, 89(6), 86–92.
- Burrows, W. E. (1976). *Vigilante!* Harcourt Brace Jovanovich.



- Chadwick, A. (2003). Bringing E-Democracy Back In: Why it Matters for Future Research on E-Governance. *Social Science Computer Review*, 21(4), 443–455.
<https://doi.org/10.1177/0894439303256372>
- Chang, L. Y. C., & Poon, R. (2017). Internet Vigilantism: Attitudes and Experiences of University Students Toward Cyber Crowdsourcing in Hong Kong. *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*, 61(16), 1912–1932.
<https://doi.org/10.1177/0306624X16639037>
- Douglas, D. M. (2016). Doxing: A conceptual analysis. *Ethics and Information Technology*, 18(3), 199–210.
<https://doi.org/10.1007/s10676-016-9406-0>
- Fang, Z. (2002). E-Government in Digital Era: Concept, practice, and development. *International Journal of The Computer, The Internet and Management*, 10(2), 1–22.
- Gabdulhakov, R. (2018). Citizen-Led Justice in Post-Communist Russia: From Comrades' Courts to Dotcomrade Vigilantism. *Surveillance & Society*, 16(3), 314–331.
<https://doi.org/10.24908/ss.v16i3.6952>
- Gupta, M. P., & Jana, D. (2003). E-government evaluation: A framework and case study. *Government Information Quarterly*, 20(4), 365–387. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2003.08.002>
- Haas, N. E., de Keijser, J. W., & Bruinsma, D. J. N. (2014). Public support for vigilantism, confidence in police and police responsiveness. *Policing and Society*, 24(2), 224–241. <https://doi.org/10.1080/10439463.2013.784298>
- Helmke, G., & Levitsky, S. (2004). Informal Institutions and Comparative Politics: A Research Agenda. *Perspectives on Politics*, 2(04), 725–740. <https://doi.org/10.1017/S1537592704040472>
- Klein, A. G. (2015). Vigilante Media: Unveiling Anonymous and the Hacktivist Persona in the Global Press. *Communication Monographs*, 82(3), 379–401.
<https://doi.org/10.1080/03637751.2015.1030682>
- Lashchenov, M. S. (2018). *Building social partnerships in law enforcement* [PhD Thesis]. Military University of the Russian Ministry of Defence. (In Russian).
- Lund, C. (2006). Twilight Institutions: Public Authority and Local Politics in Africa. *Development and Change*, 37(4), 685–705. <https://doi.org/10.1111/j.1467-7660.2006.00497.x>
- Macintosh, A., & Smith, E. (2002). Citizen Participation in Public Affairs. In R. Traunmüller & K. Lenk (Eds.), *Electronic Government* (Vol. 2456, pp. 256–263). Springer Berlin Heidelberg.
https://doi.org/10.1007/978-3-540-46138-8_41
- McLure, H. (2000). The Wild, Wild Web: The Mythic American West and the Electronic Frontier. *The Western Historical Quarterly*, 31(4), 457. <https://doi.org/10.2307/970103>
- Nivette, A. E. (2014). Legitimacy and crime: Theorizing the role of the state in cross-national criminological theory. *Theoretical Criminology*, 18(1), 93–111. <https://doi.org/10.1177/1362480613499793>
- Nivette, A. E. (2016). Institutional ineffectiveness, illegitimacy, and public support for vigilantism in Latin America. *Criminology*, 54(1), 142–175. <https://doi.org/10.1111/1745-9125.12099>
- Päivärinta, T., & Sæbø, Ø. (2006). Models of E-Democracy. *Communications of the Association for Information Systems*, 17. <https://doi.org/10.17705/1CAIS.01737>
- Rosenbaum, H. J., & Sederberg, P. C. (1974). Vigilantism: An Analysis of Establishment Violence. *Comparative Politics*, 6(4), 541. <https://doi.org/10.2307/421337>
- Schuberth, M. (2013). Challenging the Weak States Hypothesis: Vigilantism in South Africa and Brazil (SSRN Scholarly Paper ID 2645163). Social Science Research Network.



- Skoric, M. M., Chua, J. P. E., Liew, M. A., Wong, K. H., & Yeo, P. J. (2010). Online Shaming in the Asian Context: Community Empowerment or Civic Vigilantism? *Surveillance & Society*, 8(2), 181–199. <https://doi.org/10.24908/ss.v8i2.3485>
- Smokowski, P. R., & Evans, C. B. R. (2019). Cyberbullying: Playground Politics (and Worse) in Cyberspace. In P. R. Smokowski & C. B. R. Evans, *Bullying and Victimization Across the Lifespan* (pp. 107–122). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-20293-4_5
- Smorgunov, L., Popova, O., & Tropinova, E. (2020). Citizens' Attitudes to e-Government: A Study Across Ten Russian Regions. In D. A. Alexandrov, A. V. Boukhanovsky, A. V. Chugunov, Y. Kabanov, O. Koltsova, & I. Musabirov (Eds.), *Digital Transformation and Global Society* (Vol. 1242, pp. 250–262). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-65218-0_19
- Trottier, D. (2017). Digital Vigilantism as Weaponisation of Visibility. *Philosophy & Technology*, 30(1), 55–72. <https://doi.org/10.1007/s13347-016-0216-4>
- Trottier, D. (2020). Denunciation and doxing: Towards a conceptual model of digital vigilantism. *Global Crime*, 21(3–4), 196–212. <https://doi.org/10.1080/17440572.2019.1591952>
- Trust in institutions. (2020). ANO Levada-Centre (included by the Ministry of Justice in the register of non-profit organisations performing the functions of a foreign agent). <https://www.levada.ru/2020/09/21/doverie-institutam/> (In Russian).
- Volkova, A. V., & Lukyanova, G. V. (2020). Communication Strategies of Digital Vigilantes: In Search of Justice. 2020 IEEE Communication Strategies in Digital Society Seminar (ComSDS), 24–26. <https://doi.org/10.1109/ComSDS49898.2020.9101239>
- Volkova, A. V., Lukyanova, G. V., & Martyanov, D. S. (2021). Digital vigilantism: Behavioural patterns and value orientations. *South Russian Journal of Social Sciences*, 22(2), 37–52. <https://doi.org/10.31429/26190567-22-2-37-52> (In Russian).
- Walsh, J. P. (2014). Watchful Citizens: Immigration Control, Surveillance and Societal Participation. *Social & Legal Studies*, 23(2), 237–259. <https://doi.org/10.1177/0964663913519286>
- Wilkinson, D. L., Beaty, C. C., & Lurry, R. M. (2009). Youth Violence—Crime or Self-Help? Marginalized Urban Males' Perspectives on the Limited Efficacy of the Criminal Justice System to Stop Youth Violence. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 623(1), 25–38. <https://doi.org/10.1177/0002716208330484>
- Wirtz, B. W., Daiser, P., & Binkowska, B. (2018). E-participation: A Strategic Framework. *International Journal of Public Administration*, 41(1), 1–12. <https://doi.org/10.1080/01900692.2016.1242620>

Список литературы

- Arrobi, M. Z. (2019). Vigilantism A ‘Twilight Institution’: Islamic Vigilante Groups and the State in Post-Suharto Yogyakarta. *PCD Journal*, 6(2), 213. <https://doi.org/10.22146/pcd.35215>
- Bateson, R. (2021). The Politics of Vigilantism. *Comparative Political Studies*, 54(6), 923–955. <https://doi.org/10.1177/0010414020957692>
- Bremmer, I. (2010). Democracy in Cyberspace: What Information Technology Can and Cannot Do. *Foreign Affairs*, 89(6), 86–92.
- Burrows, W. E. (1976). *Vigilante!* Harcourt Brace Jovanovich.



- Chadwick, A. (2003). Bringing E-Democracy Back In: Why it Matters for Future Research on E-Governance. *Social Science Computer Review*, 21(4), 443–455.
<https://doi.org/10.1177/0894439303256372>
- Chang, L. Y. C., & Poon, R. (2017). Internet Vigilantism: Attitudes and Experiences of University Students Toward Cyber Crowdsourcing in Hong Kong. *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*, 61(16), 1912–1932.
<https://doi.org/10.1177/0306624X16639037>
- Douglas, D. M. (2016). Doxing: A conceptual analysis. *Ethics and Information Technology*, 18(3), 199–210.
<https://doi.org/10.1007/s10676-016-9406-0>
- Fang, Z. (2002). E-Government in Digital Era: Concept, practice, and development. *International Journal of The Computer, The Internet and Management*, 10(2), 1–22.
- Gabdulhakov, R. (2018). Citizen-Led Justice in Post-Communist Russia: From Comrades' Courts to Dotcomrade Vigilantism. *Surveillance & Society*, 16(3), 314–331.
<https://doi.org/10.24908/ss.v16i3.6952>
- Gupta, M. P., & Jana, D. (2003). E-government evaluation: A framework and case study. *Government Information Quarterly*, 20(4), 365–387. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2003.08.002>
- Haas, N. E., de Keijser, J. W., & Bruinsma, D. J. N. (2014). Public support for vigilantism, confidence in police and police responsiveness. *Policing and Society*, 24(2), 224–241.
<https://doi.org/10.1080/10439463.2013.784298>
- Helmke, G., & Levitsky, S. (2004). Informal Institutions and Comparative Politics: A Research Agenda. *Perspectives on Politics*, 2(04), 725–740. <https://doi.org/10.1017/S1537592704040472>
- Klein, A. G. (2015). Vigilante Media: Unveiling Anonymous and the Hacktivist Persona in the Global Press. *Communication Monographs*, 82(3), 379–401.
<https://doi.org/10.1080/03637751.2015.1030682>
- Lund, C. (2006). Twilight Institutions: Public Authority and Local Politics in Africa. *Development and Change*, 37(4), 685–705. <https://doi.org/10.1111/j.1467-7660.2006.00497.x>
- Macintosh, A., & Smith, E. (2002). Citizen Participation in Public Affairs. In R. Traunmüller & K. Lenk (Eds.), *Electronic Government* (Vol. 2456, pp. 256–263). Springer Berlin Heidelberg.
https://doi.org/10.1007/978-3-540-46138-8_41
- McLure, H. (2000). The Wild, Wild Web: The Mythic American West and the Electronic Frontier. *The Western Historical Quarterly*, 31(4), 457. <https://doi.org/10.2307/970103>
- Nivette, A. E. (2014). Legitimacy and crime: Theorizing the role of the state in cross-national criminological theory. *Theoretical Criminology*, 18(1), 93–111. <https://doi.org/10.1177/1362480613499793>
- Nivette, A. E. (2016). Institutional ineffectiveness, illegitimacy, and public support for vigilantism in Latin America. *Criminology*, 54(1), 142–175. <https://doi.org/10.1111/1745-9125.12099>
- Päävärinta, T., & Sæbø, Ø. (2006). Models of E-Democracy. *Communications of the Association for Information Systems*, 17. <https://doi.org/10.17705/1CAIS.01737>
- Rosenbaum, H. J., & Sederberg, P. C. (1974). Vigilantism: An Analysis of Establishment Violence. *Comparative Politics*, 6(4), 541. <https://doi.org/10.2307/421337>
- Schuberth, M. (2013). Challenging the Weak States Hypothesis: Vigilantism in South Africa and Brazil (SSRN Scholarly Paper ID 2645163). Social Science Research Network.



- Skoric, M. M., Chua, J. P. E., Liew, M. A., Wong, K. H., & Yeo, P. J. (2010). Online Shaming in the Asian Context: Community Empowerment or Civic Vigilantism? *Surveillance & Society*, 8(2), 181–199. <https://doi.org/10.24908/ss.v8i2.3485>
- Smokowski, P. R., & Evans, C. B. R. (2019). Cyberbullying: Playground Politics (and Worse) in Cyberspace. In P. R. Smokowski & C. B. R. Evans, *Bullying and Victimization Across the Lifespan* (pp. 107–122). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-20293-4_5
- Smorgunov, L., Popova, O., & Tropinova, E. (2020). Citizens' Attitudes to e-Government: A Study Across Ten Russian Regions. In D. A. Alexandrov, A. V. Boukhanovsky, A. V. Chugunov, Y. Kabanov, O. Koltsova, & I. Musabirov (Eds.), *Digital Transformation and Global Society* (Vol. 1242, pp. 250–262). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-65218-0_19
- Trottier, D. (2017). Digital Vigilantism as Weaponisation of Visibility. *Philosophy & Technology*, 30(1), 55–72. <https://doi.org/10.1007/s13347-016-0216-4>
- Trottier, D. (2020). Denunciation and doxing: Towards a conceptual model of digital vigilantism. *Global Crime*, 21(3–4), 196–212. <https://doi.org/10.1080/17440572.2019.1591952>
- Volkova, A. V., & Lukyanova, G. V. (2020). Communication Strategies of Digital Vigilantes: In Search of Justice. 2020 IEEE Communication Strategies in Digital Society Seminar (ComSDS), 24–26. <https://doi.org/10.1109/ComSDS49898.2020.9101239>
- Walsh, J. P. (2014). Watchful Citizens: Immigration Control, Surveillance and Societal Participation. *Social & Legal Studies*, 23(2), 237–259. <https://doi.org/10.1177/0964663913519286>
- Wilkinson, D. L., Beaty, C. C., & Lurry, R. M. (2009). Youth Violence—Crime or Self-Help? Marginalized Urban Males' Perspectives on the Limited Efficacy of the Criminal Justice System to Stop Youth Violence. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 623(1), 25–38. <https://doi.org/10.1177/0002716208330484>
- Wirtz, B. W., Daiser, P., & Binkowska, B. (2018). E-participation: A Strategic Framework. *International Journal of Public Administration*, 41(1), 1–12. <https://doi.org/10.1080/01900692.2016.1242620>
- Волкова, А. В., Лукьянова, Г. В., & Мартынов, Д. С. (2021). Цифровой вигилантизм: Поведенческие паттерны и ценностные ориентации. *Южно-российский журнал социальных наук*, 22(2), 37–52. <https://doi.org/10.31429/26190567-22-2-37-52>
- Доверие институтам. (2020). АНО «Левада-Центр» (внесена Минюстом в реестр некоммерческих организаций, выполняющих функции иностранного агента). <https://www.levada.ru/2020/09/21/doverie-institutam/>
- Лашёнов, М. С. (2018). Формирование социального партнёрства в правоохранительной сфере [Диссертация кандидата социологических наук]. Военный университет Министерства обороны РФ.
- Оценка деятельности полиции в Российской Федерации в 2021 г. По данным ФГКУ «ВНИИ МВД России». (2020). Официальный сайт Министерства внутренних дел РФ. <https://xn--b1aew.xn--p1ai/publicopinion>



Anatomy of a Screen Image

Sergey L. Grigoryev

Russian State Agrarian University – Moscow Timiryazev Agricultural Academy. Moscow, Russia.
Email: grigoryevdiss[at]gmail.com

Abstract

Book review: Poznin, V. F. (2021). *Screen space and time. Structural-typological and perceptual aspects.* St. Petersburg: Publishing House “Petropolis”.

Keywords

Cinematography; Visual Image; Screen Culture



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](#)



Анатомия экранного образа

Григорьев Сергей Леонидович

Российский государственный аграрный университет – МСХА им. К. А. Тимирязева.
Москва, Россия. Email: grigoryevdiss[at]gmail.com

Аннотация

Рецензия на книгу: Познин, В. Ф. (2021). *Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты*. Санкт-Петербург: ИД «Петрополис».

Ключевые слова

кинематограф; визуальный образ; экранная культура



Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0
Всемирная](#)



Греческое слово ἀνατέμνω значит «разрезаю, рублю», что в сочетании со стереотипным представлением о технологии производства фильма наводит на мысль о монтаже, реальной нарезке плёнки, цифрового контента. В английском языке глагол «to cut» (монтажировать) имеет первоначальное значение «резать, отрезать». Читая новую книгу В. Ф. Познина, можно увидеть, как автор начертил на теле кинообраза вертикаль и горизонталь, а затем расчленил его на элементы, связанные с перспективой, светом, цветом, звуком.

Если поверить В. Беньямину, который считает верным утверждать, что оператор художественной кинокартины ставит зрителю вместо глаз – камеру¹, то подробный механизм построения кинообраза действительно анатомирует наше новое зрение, привитое нам художественным экраном в течение 120 лет.

Режиссер, сценарист, оператор, доктор искусствоведения, профессор Виталий Фёдорович Познин в аннотации книги называет экран «окном в мир». Экран как окно, портал, зеркало, щит, «тусклое стекло», «черный квадрат» – все эти известные метафоры создаются для улавливания и ёмкой фиксации роли экрана в современной культуре. Большинство этих скрытых сравнений основано на зрительном восприятии. Одна из предыдущих книг В. Ф. Познина посвящена непосредственно психологии восприятия экранного зрелища (Познин, 2012).

Обширный подготовительный материал во введении книги представляет эволюцию механизма зрительного восприятия в культуре, приведшую в период релятивизации сознания к устойчивой интенции «...заменить этот мир созданной им картинкой» (В. Ф. Познин цитирует А. Эйнштейна) (Познин, 2021, с. 13). Развивая идею данной замены, В. Ф. Познин пишет об этапе, на котором «эстетическая информация проецируется на несколько фонов опыта зрителя» (Познин, 2021, с. 13). Этот исследовательский ход видится нам весьма продуктивным объяснением вызова визуальности или экспансии экранного как неоспоримых процессов современной культуры. Отмеченная установка перекликается с другими современными исследовательскими позициями. Например, В. И. Михалкович размышляет над тем, что во время киносеанса – наряду с «технической» – осуществляется «психическая» проекция (Михалкович, 2006, с. 12). Глобальное заявление о повсеместной «распределенной образности» делает И. Н. Инишев, осуществляя «...преодоление понимания образа как изолированного визуального артефакта, расширение понятия образа в направлении идеи специфических материальных сред и их состояний, что позволяет взглянуть на феномен образного как на фактор, во многом определяющий специфику визуальной экологии современности» (Инишев,

¹ «Кино, в особенности звуковое, открывает такой взгляд на мир, который прежде был просто немыслим. Оно изображает событие, для которого нельзя найти точки зрения, с которой не были бы видны не принадлежащие к разыгрываемому действию как таковому кинокамера, осветительная аппаратура, команда ассистентов и т. д. (Разве только положение его глаза точно совпадает с положением объектива кинокамеры.)» (Беньямин, 1996, с. 46).



2020, с. 45). Автор рецензируемой книги оперирует понятием «проекция-идентификация».

В первой главе «Особенности восприятия изображения и звука» В. Ф. Познин справедливо пишет о кардинальных трансформациях, произошедших с визуальным восприятием современного человека, который в детстве с экраном знакомится раньше, чем с зеркалом; с ранних лет приучается воспринимать экранное изображение как некое опосредованное наблюдение за реальным объектом или явлением (Познин, 2021, с. 20).

Принципиальной авторской позицией, изложенной в параграфе 1.3. «Роль памяти в восприятии экранного образов», становится мысль о совершенствовании краткосрочной памяти зрителя в процессе эволюции кино (Познин, 2021, с. 45). Предлагая собственную трактовку терминологического выражения «дистанционный монтаж», связанную с современной художественной рецепцией, В. Ф. Познин, вслед за М. Ямпольским (Ямпольский, 1993) уверенно настаивает на необходимости активной работы и долговременной культурной памяти.

Глава вторая «Изобразительные компоненты, формирующие экранное пространство» посвящена идеям и приёмам работы с пространством в кино. Например, ограниченность киноизображения рамой, которую мы не наблюдаем так отчетливо, как при восприятии живописи, является, с нашей точки зрения, определяющим онтологическим принципом экранного искусства. Перспективным в этом отношении видится сравнение ограниченного пространства экрана XX века и активное использование 3D и очков VR, с помощью чего обрамление и ограничение пространства экрана снимаются. Подобный опыт явно противоречит ситуации, о которой не так давно, в начале XX столетия, писал Г. Зиммель. По мнению немецкого социолога, одного из лидеров позднего периода «философии жизни», «утечка» текста за границы рамы есть не что иное, как эстетический парадокс и одновременно онтологический сбой. Ученый безапелляционно утверждает, что «...конфигурация рамы нигде не должна допускать разрывов или мостков, через которые, так сказать, мог бы войти мир или через которые само произведение могло бы выйти в мир, как это происходит, например, когда содержание картины продолжается на раме — к счастью, редкая ошибка, которая полностью отрицает для себя-бытие произведения искусства, а тем самым и смысл самой рамы» (Зиммель, 2006, с. 49).

Исследуя приём «кадр в кадре», В. Ф. Познин насыщает мир экрана ассоциациями, характерными для таких видов искусства, как театр («театр в театре»), изобразительное творчество («картина в картине»), литературный художественный опыт («рассказ в рассказе»), предельно расширяя сферу визуальности. Потому, собственно, положение, согласно которому «...использование полиэкрана создаёт ощущение дробности, фрагментарности мира, множественности разных локальных пространств, соединяемых вместе на одной плоскости... Восприятие полиэкрана требует активного соучастия



зрителя в создании экранного образа, что вполне коррелируется с установкой постмодернистов на зрителя-соавтора» (Познин, 2021, с. 88), оказывается верным не только для экранной продукции. Детально доказывая, что экран и человеческое зрение находятся в постоянном взаимовлиянии и обмене аналогично тому, как эффекты зрительных ощущений в свою очередь воздействуют на экранные приёмы, автор помогает осознать присутствие скрытого в предметности гаджета, телевизора и любого другого технического устройства живого, пульсирующего сознания субъекта, насыщающего экран самого разного рода информацией. Так, «эффект последствия», по описанию В. Ф. Познина, выстраивает кадры как формально (цвет, свет, величина и т.д.), так и сюжетно, символически (Познин, 2021, сс. 156-162).

В центре третьей главы – «Звуковое пространство экрана» – отдавая себе отчет в том, что экран постепенно захватывает зрителя, В. Ф. Познин останавливается на таких художественных образах, которые обретают активность исключительно в условиях озвучивания кинофильма. Принимая во внимание точку зрения В. Беньямина, согласно которой в момент просмотра глазами мы работаем больше, чем ушами, В. Ф. Познин констатирует: когда кино начинает звучать, мы становимся настоящим его пленником, с одной стороны, и собираем воедино своё эстетическое восприятие, с другой, так как озвучение кинофильма делает активными художественными образами слово и музыку (Глава 3. «Звуковое пространство экрана»).

В четвертой главе «Экранное пространство» особый интерес вызывает подробный анализ экранной метафоры, которая сопоставляется с языковой. Автором проделывается скрупулезный когнитивистский разбор траектории «внешнее сходство, визуально наблюдаемое – перенос смысла слова – визуализация готовой языковой метафоры на экране – создание экранной метафоры». Поскольку раскодирование последней сродни переводу, В. Ф. Познин постоянно подчеркивает: подлинное проникновение в «подводную часть айсберга» (Э. Хемингуэй) возможно лишь в контексте долговременной культурной памяти, принадлежащей зрителю, в ряде случаев оказывающемуся в ситуации «двойного кодирования».

В разделе 4.3. «Телевизионное пространство» автор выступает с критикой концепции М. Маклюэна, осуществляющейся с позиции субъекта, погруженного в современную культуру, которая для канадского философа была «будущим средств коммуникации» (Volkova, 2020, р. 680). Отмечая, что телевидение имеет ряд специфических особенностей – «...иную функциональность, симультанность аудиовизуального сообщения, сериальность в подаче новостей, повседневность, беспрерывность получения информации и т.д.» (Познин, 2021, с. 253), В. Ф. Познин пишет о возвращении к долюмеровскому, индивидуальному способу восприятия экранного продукта. Тут и выясняется, что метафора «окно в мир» применима автором именно к телевизионному экрану, «...это искусство «окно» замещает зрителю реальное пространство и время» (Познин, 2021, с. 255). В целом, именно данный раздел готовит концеп-



туальную почву для седьмой главы, которая посвящена процессу виртуализации, демонстрируя подготовительные иллюстрации симуляции политических новостей, готовится разговор о фейковой информации.

В концепции онтологической силы экрана несогласие В. Ф. Познина с М. Маклюэном принципиальное, однако в тексте рецензируемой монографии находим немало замечательных по своей убедительности иллюстраций справедливости маклюэновского лозунга «*The medium is the message*». Например, внимание автора останавливается на эффекте коллажа, то есть ощущения фрагментарности, мозаичности, точечности, вырабатываемого под воздействием формальных телевизионных приёмов. Также отмечается эффект камерности, обуславливающий закапсулированность современного человека, исчезновение общего культурного пространства, что спровоцировано наличием персональных экранных устройств.

В. Ф. Познин, используя научные метафоры У. Липмана («псевдоокружение»), М. Маклюэна («глобальная деревня»), пишет о телевизионном пространстве как о замене реальности.

В пятой главе «Экранное время» В. Ф. Познин разводит философию художественного времени (в опоре на Ж. Делёза) и искусствоведческий анализ, который неизбежно членит экранное время на темпоральные сегменты. Автор рассматривает приёмы сокращения и удлинения экранного времени. Хочется вспомнить, как красочно и с тонкой иронией влияние данных приёмов на мировоззрение зрителя показано в фильме Аллы Суриковой «Человек с бульвара Капуцинов» (1987 г.). Героиня Диана Литтл говорит мистеру Фёсту: «О, Джонни, я хочу, как в кинематографе, прошу тебя, сделай монтаж!». На наш взгляд, это образ или модель человека, чьё бытие уже трансформировано экраном. Выражение «Хочу монтаж!» стало сутью центральных желаний человека второй половины XX в. и современности.

В унисон с Полем Вирильо (Вирильо, 2004) в шестой главе «Время и пространство в экранном хронотопе» автор монографии утверждает доминанту времени в экранном континууме. Кроме того, иллюстративно (кстати, это яркая особенность монографии; в finale приведен алфавитный указатель упомянутых в книге фильмов из 346 наименований) представлены характеристики экранного хронотопа: нелинейность, имагинативность, онейричность.

Седьмая глава «Виртуальное экранное пространство» в большем своём объеме является подробным руководством по производству экранных спецэффектов. С философской и культурологической точек зрения, интересны иллюстрации фейк-новостей и формирования жанра мокьюментари.

Автор рецензируемой книги скромно замечает, что текст имеет сугубо искусствоведческий характер, что в его исследовании «...экранное пространство и время не будут рассматриваться с философской точки зрения или с позиций когнитивизма и нейропсихологии» (Познин, 2021, с. 18). Нам видится здесь кантовская ситуация «целесообразности без цели»; опубликованный труд оказался шире замысла автора.



Список литературы

- Volkova, P. S., Orekhova, E. S., Saenko, N. R., Trofimova, L. V., & Barova, A. G. (2020). Features of the modern process of differentiation of sense and meaning in communication. *Media Watch*, 11(4). <https://doi.org/10.15655/mw/2020/v1i4/204639>
- Беньямин, В. (2004). *Произведение искусства в эпоху его технической воспроизведимости. Избранные эссе*. Медиум.
- Вирильо, П. (2004). *Машина зрения*. Наука.
- Делёз, Ж. (2004). *Кино. Ад Маргинем*.
- Зиммель, Г. (2006). Рама картины: Эстетический опыт. В В. С. Вахштайн (Ред.), *Социология вещей* (сс. 48–54). Территория будущего.
- Инишев, И. Н. (2020). Распределённая образность: Имагинативные практики современной культуры. *ПРАΞΗМА. Проблемы визуальной семиотики*, 1, 31–46.
<https://doi.org/10.23951/2312-7899-2020-1-31-46>
- Михалкович, В. И. (2006). *Избранные российские киносны*. Аграф.
- Познин, В. Ф. (2012). *Экранное пространство и время: Психология восприятия*. СПбГУКиТ.
- Познин, В. Ф. (2021). *Экранное пространство и время. Структурно-типологический и перцептуальный аспекты*. ИД «Петрополис».
- Ямпольский, М. (1993). *Памяти Тересия. Интертекстуальность и кинематограф*. РИК «Культура».

References

- Benjamin, W. (2004). *The work of art in the age of its technical reproducibility. Selected essays. Medium*. (In Russian).
- Deleuze, G. (2004). *Cinema. Ad Marginem*. (In Russian).
- Inishev, I. N. (2020). Distributed Imagery: Imaginative Practices of Contemporary Culture. *ПРАΞΗМА. Journal of Visual Semiotics*, 1, 31–46. <https://doi.org/10.23951/2312-7899-2020-1-31-46>
(In Russian).
- Mikhalkovich, V. I. (2006). *Selected Russian film dreams*. Agraph. (In Russian).
- Poznin, V. F. (2012). *Screen Space and Time: The Psychology of Perception*. SPbGUKit. (In Russian).
- Poznin, V. F. (2021). *Screen space and time. Structural-typological and perceptual aspects*. Petropolis Publishing House. (In Russian).
- Simmel, G. (2006). The Picture Frame: An Aesthetic Experience. In V. S. Vakhshtayn (Ed.), *The sociology of things* (pp. 48–54). Territory of the future. (In Russian).
- Virillo, P. (2004). *Vision machine*. Nauka. (In Russian).
- Volkova, P. S., Orekhova, E. S., Saenko, N. R., Trofimova, L. V., & Barova, A. G. (2020). Features of the modern process of differentiation of sense and meaning in communication. *Media Watch*, 11(4). <https://doi.org/10.15655/mw/2020/v1i4/204639>
- Yampolsky, M. (1993). *In memory of Teresius. Intertextuality and cinema*. RIC Culture. (In Russian).



The Era of Horror Franchising

Alexander V. Pavlov

Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences. Moscow, Russia
Email: ale-pavlov[at]yandex.ru

Abstract

Book review: McKenna, M. & Proctor, W. (Eds.), (2021). *Horror Franchise Cinema*. Routledge.

Keywords

Franchise; Horror; Cult Cinema; Media; Practical Philosophy; Narrative; Sequels; Monsters; Anthology; Economic Model of Franchising



This work is licensed under a [Creative Commons «Attribution» 4.0 International License](#)



Эпоха франшизации ужаса

Павлов Александр Владимирович

Институт философии РАН. Москва, Россия. Email: ale-pavlov[at]yandex.ru

Аннотация

Рецензия на книгу: McKenna, M. & Proctor, W. (Eds.), (2021). *Horror Franchise Cinema*. Routledge.

Ключевые слова

франшиза; хоррор; культовое кино; медиа; практическая философия; нарратив; сиквелы; монстры; антология; экономическая модель франшизации



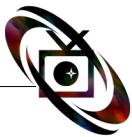
Это произведение доступно по лицензии [Creative Commons «Attribution» \(«Атрибуция»\) 4.0
Всемирная](#)



Вот и наступил новый календарный год, а это означает, что настало время публиковать ежегодную традиционную рецензию на книгу про кино в первом номере «*Galactica Media: Journal of Media Studies*». В этот раз я выбрал один из самых для меня интересных сборников последних двух лет – коллекцию эссе об американских хоррорах.

Фильмы ужасов (а также любые другие медиумы, в которых представлен хоррор – от литературы и комиксов до видеоигр) уже давно стали легитимным предметом в западной академии, сформировав целую дисциплину «исследования хоррора» (*horror studies*). Если в 2000-е годы работ по теме было просто много, то с 2010-х произошел их беспрецедентный рост. Тем не менее даже в 2010 году, когда хоррор, казалось бы, прочно вошел в академию в рамках достойного для изучения объекта, ученым приходилось доказывать, что современные фильмы ужасов имеют важное культурное значение. Так, именно в 2010 году составитель сборника «Американский фильм ужасов: жанр на рубеже тысячелетий» Стеффен Хантке был чрезвычайно встревожен тем, что, несмотря на востребованность жанра, две группы авторов (фанаты и критики/ученые) считали, что современный американский хоррор находился в глубоком кризисе (Hantke, 2010). Хантке писал, что дискурс двух этих групп (феноменов/ученых) «развивает гравитационную силу, которая притягивает к себе все, что находится вокруг. Те, например, кто находит определенные достоинства в конкретном фильме или режиссере, вероятно, увидят в своем открытии исключение из общей слабости [жанра. – А.П.], а не подтверждение того, что на самом деле американские фильмы ужасов сегодня так же важны, как и всегда. Следовательно, даже мнение, противоречащее риторике кризиса, в конце концов, поглощается ею и превращается в очередное подтверждение ее основных положений» (2010, р. xxii). Далее Хантке сообщал, что представленные в сборнике под его редакцией эссе должны исправить эту риторику кризиса и недоверия к современным фильмам ужасов.

Сегодня многое изменилось. Хоррор процветает, а ученые уже и забыли думать, что в далеком 2010 году были разговоры о каком-то там кризисе. Бурно развиваются субжанры хоррора XXI столетия, такие как «найденная пленка» (*found footage*) и «пыточное порно» (*torture porn*), появился и постепенно набирает популярность «скринлайф хоррор» (*screenlife horror*). Возник и преуспевает постхоррор (Павлов, 2021; Church, 2021). Продолжают выходить хоррор-сериалы типа «Американская история ужасов», которые получают спин-оффы типа «Американские истории ужасов» (первый сезон выпущен в 2021 году). В 2021 году вышел сериал «Чаки» – продолжение культовой франшизы в рамках «маленьких экранов», а также очередная серия «Паранормального явления». На больших экранах показали продолжение ребута франшизы «Хэллоуин» («Хэллоуин убивает»). В начале 2022 года в прокате появился пятый «Крик», а на платформе Netflix – «Техасская резная бензопилой». В 2022 году ожидаются сиквелы франшиз, «Зловещие мертвецы» и перезапуск «Восставшего из ада». И все это – лишь очень немногие примеры.



Даже по перечисленным фильмам видно, что, кажется, хоррор-франшизы остаются одной из наиболее важных форм хоррора XXI столетия. Ничего удивительного в том, что исследователи, наконец, собрались с силами и выпустили, видимо, первый сборник эссе, посвященный исключительно хоррор-франшизам вообще, а не отдельным франшизам типа «Зловещие мертвецы» (Riekki, Sartain, 2019). Сборник эссе «Хоррор-франшизы в кинематографе», собранный Марком Маккеной и Уильямом Проктором (McKenna & Proctor, 2021)¹, в некотором смысле повышает культурную ценность феномена, который многие ученые и даже поклонники все еще считают недостойным в культурных иерархиях. Поясним. Существует точка зрения, что хоррор-франшизы – одна из тех тем, культурную ценность которой еще предстоит определить. Собственно, в этом и состоит цель редакторов – доказать, что как бы недостойная тема в исследованиях хоррора является вполне себе достойной, если вообще не самой интересной. Именно этому тезису посвящено введение Маккены и Проктора, которые уделяют проблеме куда больше места, чем рассказу о том, что читатель узнает из книги. И это не страшно, потому что книга заслуживает того, чтобы ее прочитали целиком.

Маккена и Проктор обращаются к истокам проблемы, показывая, как некритически воспроизводится внутри академии тезис о том, что, начиная с 1980-х годов возникло то, что киновед Питер Уэллс назвал «мацдонализацией фильмов ужасов» (Wells, 2000, р. 93), то есть попытки студий использовать нарративные формулы тех или иных оригинальных фильмов, чтобы заработать как можно больше денег. Такими примерами являются франшизы «Техасская резня бензопилой», «Хэллоуин», «Пятница, 13-е», «Кошмар на улице Вязов», «Детские игры» и т.д. Далее авторы приводят многочисленные высказывания ученых, призывающих важность продолжений и отдающих приоритет оригинальным авторским высказываниям, впоследствии коммерциализированным студиями. Так что редакторам приходится с грустью констатировать: «К сожалению, подобные утверждения, сделанные от имени воображаемой аудитории, относительно типичны в исследованиях фильмов ужасов» (McKenna & Proctor, 2021, р. 6). Кроме этого доминирующего дискурса в академии были и альтернативные мнения. Так, британский исследователь Мэтт Хиллс на примере франшизы «Пятница, 13-е» показал, как критики и ученые попадают в то, что он назвал «ошибкой шаблона», утверждая: любые сиквелы всегда эксплуатируют оригинал. Согласно Хиллсу, вместо того, чтобы оценить продолжения «Пятницы, 13-ого» по достоинству, авторы лишь осуждали их как «шаблонные», даже не имея представления о том, чем в действительности являлись эти картины, тем самым допуская куда более шаблонные высказывания, чем была данная франшиза сама по себе (в первой серии убийца не Джейсон Вурхиз, хоккейную маску Джейсон надевает не в первой, а в третьей серии, и т.д.) (Хиллс, 2014). Но такие ученые, как Хиллс, по мнению Маккены и

1 Далее я не буду называть конкретную главу в библиографии, но просто указывать страницы сборника.



Проктора, в течение долгого времени оставались в меньшинстве (наряду с Хиллсом называются Питер Хатчинс и Элизабет Эмилии Диксон, уважающие хоррор-франшизы).

Больше других от Маккены и Проктора достается Робину Вуду – «священной корове» американской кинокритики. Вуд был одним из тех, кто определенно не просто повысил, а в принципе сформировал культурную ценность американского хоррора и заговорил о том, что режиссеры, работающие в этом жанре, могут считаться настоящими авторами (Wood, 2003). По мнению Маккены и Проктора, проблема с подходом Вуда состоит в том, что он высоко ценил американский хоррор 1970-х годов как свежий, оригинальный и был резко настроен против хоррора 1980-х годов, встроившегося в политику рейгановского неолиберализма. Вуд всячески клеймил «нечестивую троицу Майкла Майерса, Джейсона Вурхиза и Фредди Крюгера», называя многочисленные фильмы о них «реакционными фантазиями». При этом продолжал восхищаться франшизой о «мертвецах» Джорджа Ромеро, который якобы продолжал делать оригинальные политические высказывания, хотя, как отмечают Маккена и Проктор, фильмы Ромеро были не менее шаблонными, чем указанные франшизы. В целом это верное наблюдение, с которым сложно спорить. Но на полях отмечу, что, во-первых, Вуд был критиком, а не ученым, и мог позволить себе какие угодно оценочные высказывания. Во-вторых, хотя он отчасти и мог сформировать ненависть к франшизам, это не его вина, и его рассуждения о хорроре все еще очень любопытно читать.

Существенную часть введения Маккена и Проктор посвящают тому, как циркулируют «культовые франшизы», то есть тому, как некоторые компании пытаются продавать фанатам настоящий аутентичный хоррор, запаковывая в привлекательные бокс-сеты целые коллекции старых фильмов. Это определенно тема Марка Маккены, которую он развивает еще в своей прошлой книге (McKenna, 2017). К слову, там содержится одно из немногих мест, где речь идет именно о потреблении форматов. В целом почти все главы книги посвящены определенным формам нарратива – тема, которой занимается Уильям Проктор (Proctor, 2017). Главный вывод редакторов состоит в том, что «хоррор-франшиза» – это сложная дискурсивная категория. С одной стороны, они признают, медиафраншиза во всех ее разнообразных формах – это способ производства, основной мотивацией которого является «чистая прибыль», с другой – франшизы представляют собой «развивающиеся нарративы», кои создают эмоциональные связи между зрителями вообще и между аудиторией и культурным продуктом в частности. Так что «кинофраншиза не является ни строго экономическим, ни строго культурным [феноменом. – А.П.], а скорее свидетельствует о диалектическом конфликте между прибылью и повествованием, бизнесом и сторителлингом – конфликте, который не может быть разрешен просто» (McKenna & Proctor, 2021, p. 22). Этот ключевой тезис фактически отражается во всех дальнейших эссе сборника, к их содержанию мы и переходим.



История о классических хоррор-франшизах студии «Universal» («Создание воображаемых миров ужасов. Трансфункциональное повествование и цикл франшиз о монстрах студии Universal») – самая «историческая» глава, написанная Уильямом Проктором (2021, р. 29–50). С нее начинается книга, она выделена особо, так как далее речь идет о более современных феноменах. Затем следует первая из четырех частей книги «Слешеры и постслешеры». Закономерно эта часть начинается с обсуждения франшизы «Техасская резня бензопилой». Хотя оригинальный фильм имеет много общих характеристик с классическими слэшерами, среди исследователей нет единства насчет того, можно ли считать картину слэшером, тем более первым. В 1980-е годы Кэрол Кловер начинала свой знаменитый анализ субжанра слэшер именно с этой картины (фильмы от Хичкока и до «Техасской резни бензопилой» были прелюдией) и в целом периодизирует классические слэшеры между первой серией и ее сиквелом 1986 года (Кловер, 2014). При этом в 2011 году Ричард Ноуэлл заявил, что все-таки картина имеет «лишь косвенное сходство с подростковыми слэшерами» (Nowell, 2011, р. 58). Возможно, именно этот проблемный характер жанра делает фильм куда более трудным для франшизации, чем последующие настоящие слэшеры, появившиеся в 1980-е годы. В главе «Техасская резня бензопилой. “Своеобразная, блуждающая” франшиза» Марк Бернар (McKenna & Proctor, 2021, р. 53–65) пытается ответить на этот вопрос – почему один из самых культовых фильмов, получивших несколько продолжений, так и не стал классической франшизой. Отталкиваясь от идей Клэр Пэрроди (Parody, 2010), Бернар приходит к выводу, что для франшиз «построение мира» (world-building) является важнейшей практикой, потому что каждый следующий эпизод сериала должен опираться на предыдущий и предлагать зрителям не одну, а несколько точек входа в сплоченную общую вселенную. Это и есть одна из ключевых проблем «Техасской резни бензопилой»: Бернар считает, что «Дискурсы подлинности и мифологии создали почти непроницаемое силовое поле вокруг первого фильма, который не поддался сиквелу. Легенда и репутация фильма сделали исходный текст нестабильным и трудным для воспроизведения, предвещая проблемы, с которыми франшиза столкнется после появления сиквелов и ремейков» (McKenna & Proctor, 2021, р. 54). Бернар полагает, что по этой причине каждый новый фильм «франшизы» «Техасская резня бензопилой» не просто не строит, а буквально разрушает мир «вселенной», игнорируя или бросая вызов предыдущим картинам. В меньшей мере, но эта же участь постигла франшизу «Хэллоуин»: особенно это касается последних картин, снятых Дэвидом Гордоном Грином «Хэллоуин» (2021) и «Хэллоуин убивает» (2021).

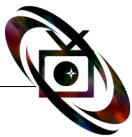
Ожидаемо, что следующая – третья – глава первой части посвящена франшизе «Хэллоуин». Автор текста, Мюррей Лидер, исследует долговременное влияние, которое репутация Джона Карпентера как автора оказала на всю франшизу о Хэллоуине (2021, р. 66–80). Пятая глава первой части посвящена «Чужому», но не столько как франшизе самой по себе, сколько ее



зрительской рецепции. Кейт Иган пишет про аудиторию франшизы, исследуя, как респонденты проекта «Вспоминая “Чужого”» сравнивали, противопоставляли и оценивали серии через концепцию «атмосферы» (2021, р. 94–107). Можно сказать, что текст Иган – сам по себе часть франшизы: он написан по мотивам книги, вышедшей в 2016 году «Аудитория “Чужого”: сравнивая и оценивая классическое кино» (Barker et al., 2016). Иган была одной из четырех редакторов проекта. Поэтому ее текст лучше воспринимается в контексте основной книги. И да, несмотря на то, что сборник Маккенны и Проктора вышел в 2021 году, в тексте Иган нет размышлений про «Чужой: завет», потому что исследование проводилось в 2016 году, а последняя на сегодняшний день картина Ридли Скотта о «Чужом» вышла в 2017 году.

Наиболее любопытная глава первой части – четвертая. В своем тексте «Если Нэнси не проснется с криком. Сериал “Улица Вязов” как повторяющийся кошмар» Стив Джонс ставит под вопрос мнение о том, что Уэс Крейвен, создатель и режиссер оригинального фильма, четко установил диегетические и онтологические «правила», которые были якобы нарушены последующими частями (McKenna & Proctor, 2021, р. 81–93). Джонс начинает с того, что оспаривает устоявшуюся точку зрения творческого коллектива, работавшего над оригиналом, на то, что все картины франшизы развивались по нисходящей линии по отношению к первой серии. Крейвен и продюсер Роберт Шей считали, что онтология бодрствования и онтология сновидений не должны были пересекаться во вселенной «Кошмара на улице Вязов». Первый мир подчиняется физическим законам, второй же данные законы нарушает, но при этом все, что происходит в мире снов, остается в мире снов. Джонс обращает внимание на очевидную мысль: это странное «правило» нарушается уже в первом фильме Крейвена, ведь когда Фредди Крюгер причиняет вред телам подростков в их снах, это приводит к физическим повреждениям тел сновидцев в мире бодрствования. Отсюда Джонс делает вывод, что, во-первых, онтология – не главное для данной франшизы, а, во-вторых, последующие части не хуже оригинала, потому что «Различные режиссеры вносят свой вклад в сериал, каждый из которых добавляет новые элементы по мере того, как они задним числом развиваются актуальную историю. Хотя Фредди – единственный повторяющийся персонаж “Кошмара на улице Вязов”, объединяющие сериал мотивы не позволяют ему оставаться всего лишь девятью косвенно связанными историями» (2021, р. 82). Так что этот сериал следует воспринимать в совокупности – как цельный метатекст, а не отдельные главы.

Если первая часть книги посвящена классическим франшизам, все еще определяющим ключевые направления хоррора XXI столетия, то во втором разделе речь идет о том, что нового появилось в этом веке. Фактически обе главы этой части повествуют о студии «Blumhouse». В шестой главе Тодд К. Платтс описывает, как компания стала ключевым игроком на рынке хорроров в 2010-х годах после успеха «Паранормального явления», создав уникальную модель франшизации, бросившую вызов студийным блокба-



стерам. Суть этой модели в том, что при микроскопическом бюджете компания отдает приоритет уникальному режиссерскому видению. Платтс пишет именно про коммерческую стратегию компании, уделяя внимание таким ее прибыльным хоррор-франшизам, как «Паранормальное явление» (с 2009 года по настоящее время), «Астрал» (с 2011 года по настоящее время), «Судная ночь» (с 2013 года по настоящее время) и «Хэллоуин» (с 1978 года по настоящее время (компания «Blumhouse» выпустила именно два последних фильма Дэвида Гордона Грина)). Среди прочего это позволяет Платтсу описать на примере «Blumhouse» возможности и ограничения в киноиндустрии в период с 2010 по 2019 годов и «институциональное положение ужасов в эпоху финансово раздутых блокбастеров» (2021, р. 112). В седьмой главе «Когда подтекст превращается в текст: “Судная ночь” сражается за Американский кошмар» Стейси Эбботт работает с конкретным кейсом продукции «Blumhouse»: она показывает, как франшиза «Судная ночь» наряду с экшеном и скримерами предлагает социальные комментарии и «сознательно выводит “Американский кошмар” на поверхность, представляя подтекст в виде текста» (2021, р. 129). К слову, летом 2022 года выйдет книга, одним из редакторов которой является Тодд К. Платтс «Blumhouse Productions: новый дом хоррора» (Platts, McCollum, Clasen, 2022). В этом контексте статьи Платтса и Эббот могут считаться синглом сборника, в котором деятельность компании будет проанализирована всесторонне.

Третья часть книги тоже состоит из двух текстов и посвящена «культовым франшизам», то есть не мейнстримным, как, например, «Хэллоуин», но все же важным для фанатов и в целом для жанра хоррор. Восьмая глава написана Марком Маккеной, напомню, одним из редакторов сборника. В статье «“На какой фильм похож ваш фильм?”: Обсуждая аутентичность в дистрибутивной сериальности франшизы о зомби» Маккена показывает, как дистрибуторы сперва в Италии, а затем в Германии, Таиланде и США стремились использовать успех картины Джорджа А. Ромеро «Рассвет мертвых» так, чтобы создать альтернативные параллельные франшизы. То есть продюсерские компании придумывали неофициальных «франшизы» о зомби, переименовывая фильмы таким образом, чтобы обозначать их как «правильные» части сериала. Такие фильмы не только не были связаны нарративно, но и вообще производились разными студиями. Все эти картины не заимствовали персонажей или сюжетные ходы из предыдущих фильмов, но повторяли некоторые повествовательные линии (McKenna & Proctor, 2021, р. 146). Разумеется, все это куда меньше относится к традиционным «настоящим» франшизам, но представляет интересный кейс о том, как европейское эксплуатационное кино, заимствуя идеи из США, впоследствии возвращалось на американский рынок.

В девятой главе Сара Клири обращается к феномену «Я плюю на твою могилу». Оригинальный фильм Мейера Зархи вышел в 1978 году, став однозначным культом грайндхаусных кинотеатров. Спустя 42 года сам Зархи снял сиквел. Между этими фильмами появилось сразу три картины «Я плюю



на ваши могилы»: первая – ремейк оригинала Зархи (2010), две другие – продолжения ремейка (2013 и 2015, соответственно). В 2020 году компания «Kaleidoscope Home Entertainment» выпустила бокс-сет, содержащий все пять фильмов «франшизы», то есть «полное собрание самой шокирующей культовой франшизы кинематографа» (2021, р. 14). Помимо прочего Клири пытается разобраться с проблемой жанрового своеобразия данной «франшизы», то есть ответить на вопрос, можно ли назвать серию «Я плюю на ваши могилы» хоррором? Задача сама по себе странная. Зачем разбираться с феноменом в книге про франшизы ужасов, когда статус франшизы как «ужасов» ставится под сомнение? Если заключить этот вопрос в скобки, то текст качественный и абсолютно уместен в сборнике. Кроме того, утверждение о том, что оригинальный фильм (и следовательно, его наследие) – культовый, не опровергается. Подробнее о культовости оригинала можно прочитать в книге Дэвида Магуайера, посвященной исключительно картине и ее культурному наследию (Maguire, 2018).

Четвертая и последняя часть состоит из трех глав. Сами редакторы признаются, что эти эссе «выходят за рамки концепции» (McKenna & Proctor, 2021, р. 23). Но не уступают предшествующим текстам по качеству. В одиннадцатой главе «Когда франшиза – это не франшиза. Кейс “Впусти меня”» Саймон Бэкон рассказывает о том, как роман-бестселлер послужил источником для шведского артхаусного вампирского хита, его американского ремейка, комиксов, (не снятого) телесериала, а также театральной постановки. «Впусти меня» стала «франшизой», состоящей в основном из адаптаций, призванных упразднить предыдущие серии и переоткрыть франшизу заново. Каждая «часть» стремится расширить повествование, состоящее из адаптаций оригинального романа, но не для того, чтобы «построить мир», но потому, что «является результатом напряженности между автором книги и другими правообладателями» (2021, р. 195). Именно поэтому франшиза «Впусти меня» – не франшиза типа «Звездных войн». В двенадцатой главе, последней в книге, Сара Томас рассуждает о пересечении эстетики хоррора и иммерсивных медиа в таких фильмах, как «Пила», «Оно», «Проклятие» и т.д.

Самая любопытная глава четвертой части книги – десятая. В эссе «Серийность между хоррор-франшизой и фильмом-антологией ужасов» Дэвид Черч сравнивает два формата – франшизу и фильм-антологию. Упрекнув ученых, что они упустили из внимания такой важный формат, как «антология», Черч пытается показать, насколько сильно последняя могла оказывать влияние на франшизацию хоррора, то есть «фильмы-антологии представляют собой важное недостающее звено в том, как концептуализировать хоррор-франшизы и рассуждать об их критическом восприятии» (2021, р. 180). Черч отмечает, что монстр в различных франшизах (Фредди Крюгер, Джейсон Вурхиз, Майкл Майерс и т.д.) являлся не просто объединяющей текстовой сущностью франшизы, а выполнял функцию нарратора по примерам сериалов-антологий типа оригинальной «Сумеречной зоны», лицом которой был Род Серлинг. Но если



монстр из той или иной франшизы соответствует репрезентационному способу повествования, то нарратор – презентационному, тем самым первый становится диегетическим персонажем, в то время как второй квази-диегетическим (2021, р. 187).

Поэтому, когда хоррор-франшизы превращались в сериалы-антологии, последние могли быть успешны или не успешны, в зависимости от наличия монстра во франшизе. «В отличие от попыток антологизировать “Хэллоуин” и “Пятницу, 13-е”, сериал “Кошмары Фредди” выдвигает на передний план роль монстра как ключевого элемента своей франшизы, используя этого персонажа для оформления отдельных эпизодов не только как нарратора/ведущего сериала-антологии, но и как активного, уже известного по фильмам диегетического персонажа» (2021, р. 188). Вынужден отметить, что хотя Черч и заявляет об успешности шоу «Кошмары Фредди», его создатели считают его не слишком удачным. Сериал «Кошмары Фредди» был отменен после второго сезона. Однако есть и другая связь фильмов-антологий и хоррор-франшиз. Например, во франшизе «Пункт назначения» (2000–2011) отсутствует как таковая фигура монстра, которая обычно объединяет франшизы ужасов. Все пять частей серии различаются скорее декорациями. Отсутствие монстра, с точки зрения Черча, делает эту франшизу похожей на фильмы-сборники-антологии типа «Азбука смерти», сегменты которой связаны лишь тем, что персонажи эпизодов умирают в соответствии с алфавитом. Я бы сказал, что рассуждения Черча могут оказаться чрезвычайно полезными не только и даже не столько для анализа современных хоррор-франшиз, сколько для понимания новейших сериалов-антологий ужасов типа «Сумеречная зона», «Калейдоскоп ужасов» и «Навстречу тьме», а также «Американской истории ужасов», разумеется.

Таково содержание книги. В отличие от некоторых других сборников, этот определенно интересен целиком – в каждой части предлагается качественный анализ и интересный взгляд на существующие франшизы. К единственным минусам «коллекции эссе», как это принято называть в англоязычной академии, можно отнести то, что в ней нет материалов о прочих франшизах. Сами редакторы, конечно, это знают и не один раз шутят во введении, что им требуется больше места и еще одна книга, чтобы включить другие темы. «Читатели, несомненно, заметят, что в этой коллекции отсутствуют многие темы – например, нет глав о сериях “Детские игры”, “Пятница, 13-е”, “Пункт назначения”, “Пила”, “Крик” и т.д., – но хоррор-франшиз просто слишком много, чтобы уместить все в одном сборнике такого рода (нам определенно понадобится книга побольше!)» (2021, р. 22). В целом это не такая уж и большая проблема: про «Пятницу, 13-е», «Пилу», «Крик» написано достаточно. Про «Пункт назначения» можно прочитать статью Юджина Бринкемы (Brinkema, 2015). Остались и другие темы, куда менее очевидные, нежели те, что упомянуты в цитате выше. Поэтому, если вы захотите познакомиться с научным анализом хоррор-франшиз «Зубастики» или «Фантазм», тогда



нужно обратиться, например к текстам Дэниела Херберта (Herbert, 2019) и Ларри Дуденхоффера (Dudenhoeffer, 2014). Последние два примера говорят о том, что хоррор-франшизы, даже не самые известные, действительно беспокоят исследователей. Пока что это не самая обработанная, но весьма плодородная, почва, и поэтому начинающие ученые могут смело отправляться в поле – смотреть фильмы и сериал про куклу-убийцу Чаки или пока еще дилогию «Счастливого дня смерти», снятую, к слову, Blumhouse.

Ясно одно: хоррор-франшизы занимают весомую часть того, что другие авторы назвали «эрой франшиз» (Fleury, Hartzheim, Mamber, 2019). Их много, а достойных исследований по указанному вопросу мало, поэтому мы надеемся, что в будущем редакторы сборника получат возможность издать еще один том, чтобы ввести в академическое пространство те темы, которые не удалось включить в рецензируемую книгу.

Список литературы

- Barker, M., Egan, K., Phillips, T. & Ralph, S. (2016). *Alien Audiences: Remembering and Evaluating a Classic Movie*. Palgrave Macmillan UK. <https://doi.org/10.1057/978137532060>
- Brinkema, E. (2015). Design Terminable and Interminable: The Possibility of Death in *Final Destination*. *Journal of Visual Culture*, 14 (3), 298–310. <https://doi.org/10.1177/1470412915607923>
- Church, D. (2021). *Post-Horror: Art, Genre and Cultural Elevation*. Edinburgh University Press.
- Dudenhoeffer, L. (2014). *Embodiment and Horror Cinema*. Palgrave Macmillan US.
- Fleury, F. J., Hartzheim, B. H. & Mamber, S. (Eds.) (2019). *Franchise Era: Managing Media in the Digital Economy*. Edinburgh University Press.
- Hantke, S. (2010). Introduction. In S. Hantke (Ed.), *American Horror Film: The Genre at the Turn of the Millennium* (pp. vii–xxxii). University of Mississippi Press.
- Herbert, D. (2019). Evil Spawn or Good Business? New Line Cinema, Critters, and Film Franchising at the Margins. In D. Herbert, *The Franchise Era* (pp. 52–74). Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474419222.003.0003>
- Maguire, D. (2018). *I Spit on Your Grave*. Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/magu18875>
- McCollum, V., Platts, T. K. & Clasen, M. (2022). *Blumhouse Productions: The New House of Horror*. University of Chicago Press.
- McKenna, M. (2017). Whose Canon is it Anyway?: Subcultural Capital, Cultural Distinction and Value in High Art and Low Culture Film Distribution. In J. Wroot & A. Willis (Eds.), *Cult Media* (pp. 31–47). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-63679-5_3
- McKenna, M. & Proctor, W. (2021). *Horror Franchise Cinema* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429060830>
- Nowell, R. (2011). *Blood money: A history of the first teen slasher film cycle*. Bloomsbury Publishing USA.
- Parody, C. (2011). Adaptation Essay Prize Winner: Franchising/Adaptation. *Adaptation*, (2), 210–218. <https://doi.org/10.1093/adaptation/apr008>



- Proctor, W. (2017). Reboots and Retroactive Continuity. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds* (1st ed., pp. 224–235). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637525-28>
- Riekki, R. & Sartain, J. A. (2019). *The Many Lives of The Evil Dead: Essays on the Cult Film Franchise*. McFarland & Company, Inc.
- Wells, P. (2000). *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch*. Wallflower Press.
- Wood, R. (2003). *Hollywood from Vietnam to Reagan... And Beyond*. Columbia University Press.
- Кловер, К. Дж. (2014). Ее тело, он сам: Гендер в слэшерах. *Логос*, 6, 1–60.
- Павлов, А. (2021). Постхоррор? Философия. *Журнал Высшей школы экономики*, V (2), 294–313. <https://doi.org/10.17323/2587-8719-2021-2-294-313>
- Хиллс, М. (2014). По ту сторону паракинематографа: «Пятница, 13-е» как Иное трэша и легитимной кинокультуры. *Логос*, 5, 27–50.

References

- Barker, M., Egan, K., Phillips, T. & Ralph, S. (2016). *Alien Audiences: Remembering and Evaluating a Classic Movie*. Palgrave Macmillan UK. <https://doi.org/10.1057/9781137532060>
- Brinkema, E. (2015). Design Terminable and Interminable: The Possibility of Death in *Final Destination*. *Journal of Visual Culture*, 14 (3), 298–310. <https://doi.org/10.1177/1470412915607923>
- Church, D. (2021). *Post-Horror: Art, Genre and Cultural Elevation*. Edinburgh University Press.
- Clover, C. J. (2014). Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film. *Logos*, 6, 1–60. (In Russian).
- Dudenhoeffer, L. (2014). *Embodiment and Horror Cinema*. Palgrave Macmillan US.
- Fleury, F. J., Hartzheim, B. H. & Mamber, S. (Eds.). (2019). *Franchise Era: Managing Media in the Digital Economy*. Edinburgh University Press.
- Hantke, S. (2010). Introduction. In S. Hantke (Ed.), *American Horror Film: The Genre at the Turn of the Millennium* (pp. vii–xxxii). University of Mississippi Press.
- Herbert, D. (2019). Evil Spawn or Good Business? New Line Cinema, Critters, and Film Franchising at the Margins. In D. Herbert, *The Franchise Era* (pp. 52–74). Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474419222.003.0003>
- Hills, M. (2014). Para-Paracinema: The Friday the 13th Film Series as Other to Trash and Legitimate Film Cultures. *Logos*, 5, 27–50. (In Russian).
- Maguire, D. (2018). *I Spit on Your Grave*. Columbia University Press. <https://doi.org/10.7312/magu18875>
- McCollum, V., Platts, T. K. & Clasen, M. (2022). *Blumhouse Productions: The New House of Horror*. University of Chicago Press.
- McKenna, M. (2017). Whose Canon is it Anyway?: Subcultural Capital, Cultural Distinction and Value in High Art and Low Culture Film Distribution. In J. Wroot & A. Willis (Eds.), *Cult Media* (pp. 31–47). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-63679-5_3
- McKenna, M. & Proctor, W. (2021). *Horror Franchise Cinema* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429060830>



- Nowell, R. (2011). *Blood money: A history of the first teen slasher film cycle*. Bloomsbury Publishing USA.
- Parody, C. (2011). Adaptation Essay Prize Winner: Franchising/Adaptation. *Adaptation*, 4 (2), 210–218.
<https://doi.org/10.1093/adaptation/apr008>
- Pavlov, A. (2021). Post-Horror? Philosophy. *Journal of the Higher School of Economics*, V (2), 294–313.
<https://doi.org/10.17323/2587-8719-2021-2-294-313> (In Russian).
- Proctor, W. (2017). Reboots and Retroactive Continuity. In M. J. P. Wolf (Ed.), *The Routledge Companion to Imaginary Worlds* (1st ed., pp. 224–235). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637525-28>
- Riekki, R. & Sartain, J. A. (2019). *The Many Lives of The Evil Dead: Essays on the Cult Film Franchise*. McFarland & Company, Inc.
- Wells, P. (2000). *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch*. Wallflower Press.
- Wood, R. (2003). *Hollywood from Vietnam to Reagan... And Beyond*. Columbia University Press.

Certificate of registration issued by Roskomnadzor: ЭЛ № ФС77-75215 since 07 march 2019

Founder: Limited Liability Company Scientific Industrial Enterprise "Genesis. Frontier. Science"

Address: 24, Savushkina St. apt. 88, Astrakhan, Russia, 414056

Address of Editorial board: 57, Granovskiy per. apt. 2, Astrakhan, Russia, 414038

Editor-in-Chief: Rastyam T. Aliev, PhD

In case you have any questions about co-operation please write an e-mail the following address:
admin@galacticamedia.com

or galacticamedia@gmail.com

Phone: +7 (988) 068-63-72

Materials are intended for persons over 18 years old

This journal is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International

© 2019 Galactica Media: Journal of Media Studies. E-ISSN: 2658-7734

Свидетельство о регистрации выдано Роскомнадзором: ЭЛ № ФС77-75215 от 07 марта 2019

Учредитель: Общество с ограниченной ответственностью научно-производственное предприятие "Генезис.Фронтир.Наука". ИНН/ОГРН: 3019005706/1123019003678

Юр. Адрес: Российская Федерация, 414056, г. Астрахань, ул. Савушкина, д. 24, кв. 88

Адрес редакции: 414038, Астраханская обл., г. Астрахань, Грановский пер., д. 57, кв. 2

Главный редактор: к.и.н. Раствам Туктарович Алиев

По всем вопросам сотрудничества и публикации материалов обращаться по e-mail:
admin@galacticamedia.com

или galacticamedia@gmail.com

Телефон: +7 (988) 068-63-72

Опубликованные в сетевом издании материалы предназначены для лиц старше 18 лет

Сетевое издание доступно по лицензии Creative Commons «Attribution» («Атрибуция») 4.0
Международная

© 2019 Галактика медиа: журнал медиа исследований. e-ISSN: 2658-7734