
GALACTICA MEDIA
Journal of Media Studies
Vol 7 No 3 (2025)
Screen
Avatar
Network
www.galacticamedia.com


GALACTICA MEDIA
Journal of Media Studies
Том 7 № 3 (2025)
Экран
Аватар
Сеть
www.galacticamedia.com

ISSN: 2658-7734 18+

Galactica Media
Journal of Media Studies

Academic e-Journal

www.galacticamedia.com

Vol. 7, No 3

https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3

Screen, Avatar, Network:
Forms of Presence in the Digital Age



2025

ISSN: 2658-7734 18+

Галактика медиа

журнал медиа исследований

Научный электронный журнал

www.galacticamedia.com

Том 7, No 3

https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3

Экран, аватар, сеть:

формы присутствия в цифровую эпоху



2025

Table of Content

SCREEN: UTOPIA, TAKE, ARCHIVE

15 **Deniz Kurtyılmaz**
Avalon in Space, Is Dreaming of Utopia No Longer Possible?
A Philosophical Analysis of "Passengers"

41 **Anastasia V. Kucherova**
Long Take in Cinema: A Philosophical Analysis (Based on the Works of Andrei Tarkovsky)

70 **Armando Rotondi**
Archive Footages, Re-enacting and (Auto)biography in Andrei Ujică's
"The Autobiography of Nicolae Ceaușescu"

AVATAR: ROLE, IMAGE, PATTERN

96 **Mahmut Fevzi Cengiz & Mokhtar Djellouli**
Quantitative Research on Turkish TV Series in Algeria: Analytical Study

122 **Yi An, & Xin Lv**
Avatar Identification and Psychological Ownership of Virtual Items: Key Drivers of Post-Purchase Intention in Online Games

155 **Amir M. Abu Makhadi**
Game Design Patterns Consolidation

NETWORK: CONNECTION, RESONANCE, CONTROL

177 **Olga V. Popova, & Nikolai V. Grishin**
Discussion of the Directions of Territorial Identity Policy
by Residents of the Perm Agglomeration in the Social Network "Vkontakte" Online Communities

191 **Vladimir I. Gladyshev, Elvira M. Valeeva, & Liudmila I. Belova**
The Era of Messengers: How Compensatory Communication Helps Overcome Challenges of Total Digitalization (the Sociological Research)

215 **Dmitry S. Zhukov, Vladimir A. Lovtsov, & Sergey K. Lyamin**
Communities on Social Media: Political Mobilization and Echo Chambers

242 **Alexander V. Ovchinnikov**
Local "Memory Wars" and the Phenomenon of "Cancellation" in the Media of
"Accommodative Culture" (Case of Republic of Tatarstan)

268 **Hüseyin Yaşa**
Artificial Intelligence and Internet Journalism: Presentation of Artificial Intelligence News to Internet and X (Twitter) Users in Türkiye

CRITICS & REVIEWS

307 **Alexander V. Pavlov**
"Pet Sematary" as Cultural Value

Содержание

ЭКРАН: УТОПИЯ, КАДР, АРХИВ

15 **Куртйылмаз Д.**
Авалон в космосе: возможно ли еще мечтать об утопии? Философский анализ фильма «Пассажиры»

41 **Кучерова А. В.**
Длинный кадр в киноискусстве: философский анализ (на примере творчества А. А. Тарковского)

70 **Ротонди А.**
Архивные кадры, реконструкция и (авто)биография в фильме Андрея Ужикэ «Автобиография Николае Чаушеску»

АВАТАР: РОЛЬ, ОБРАЗ, ПАТТЕРН

96 **Дженгиз М. Ф. Джеллули М.**
Популярность турецких телесериалов в Алжире: количественный анализ

122 **Ань Й., Льв С.**
Идентификация с аватаром и психологическое владение виртуальными предметами: ключевые факторы повторных покупок в онлайн-играх

155 **Абу Махади А. М.**
Консолидация паттернов геймдизайна

СЕТЬ: СВЯЗЬ, РЕЗОНАНС, КОНТРОЛЬ

177 **Попова О. В., Гришин Н. В.**
Обсуждение направлений политики территориальной идентичности в онлайн-сообществах «ВКонтакте» жителями Пермской агломерации

191 **Гладышев В. И., Валеева Э. М., Белова Л. И.**
Эпоха мессенджеров: как компенсаторное общение помогает преодолеть вызовы тотальной цифровизации (по материалам социологического исследования)

215 **Жуков Д. С., Ловцов В. А., Лямин С. К.**
Сообщества в социальных сетях: политическая мобилизация и эхо-камеры

242 **Овчинников А. В.**
«Войны памяти» местного значения и феномен «отмены» в медийных условиях «аккомодативной культуры» (кейс Республики Татарстан)

268 **Яша Х.**
Искусственный интеллект и интернет-журналистика: представление новостей об ИИ пользователям интернета и X (Twitter) в Турции

КРИТИКА И РЕЦЕНЗИИ

307 **Павлов А. В.**
«Кладбище домашних животных» как культурная ценность

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: ЭЛ № 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 редколлегии 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 устранения языковых барьеров и уважительного 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

Editor-in-Chief	**Olesya S. Yakushenkova** PhD, Associate Professor, Astrakhan State University, Russia
Associate Editors	**Serguey N. Yakushenkov** Dr. Habilitatus in History, 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
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 **Konstantin A. Ocheretyaniy** PhD, Senior Lecturer, St. Petersburg State University, Russia **Kwasu David Tembo** PhD, Independent Researcher, Zimbabwe

Editorial Board

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

Nikolai B. Afanasov
PhD, Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences, Russia

Qiao Li
Associate Professor, University of Wollongong in Malaysia, Malaysia

Robert Pfaller
Dr. philos., Professor, niversity 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

Главный редактор	**Олеся Сергеевна Якушенкова** к. филос. н., Астраханский государственный университет, Россия
Заместители главного редактора	**Сергей Николаевич Якушенков** д. ист. н., профессор, 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
Редакционная коллегия	**Александр Владимирович Павлов** д. филос. н., 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 Популa** PhD, профессор, Лагосский университет, Нигерия **Джоан Копьек** PhD, профессор, Университет Брауна, США **Константин Алексеевич Очеретяный** к. филос. н., Санкт-Петербургский государственный университет, Россия **Квасу Дэвид Тембо** PhD, Независимый исследователь, Зимбабве **Мадина Тлостанова** д. филол. н., профессор, Университет Линчепинг, Швеция

Редакционная коллегия

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

Николай Борисович Афанасов
к. филос. н., Институт философии РАН, Россия

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 Даме 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	Olesya S. Yakushenkova
Email	admin@galacticamedia.com
Support Contact	Olesya S. Yakushenkova
Email	galacticamedia@gmail.com

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

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	Олеся Сергеевна Якушенкова
Email	admin@galacticamedia.com
Представитель технической поддержки	Олеся Сергеевна Якушенкова
Email	galacticamedia@gmail.com

Мнение редколлегии журнала
может не совпадать с мнением авторов

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Screen: Utopia, Take, Archive | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.599

Avalon in Space, Is Dreaming of Utopia No Longer Possible? A Philosophical Analysis of "Passengers"

Deniz Kurtyılmaz

Giresun University. Giresun, Türkiye. Email: deniz.kurtyilmaz[at]giresun.edu.tr
ORCID https://orcid.org/0000-0001-8123-8034

Received: 4 December 2024 | Revised: 18 February 2025 | Accepted: 3 March 2025

Abstract

The intersection of literature and philosophy has long provided a space to explore complex ideas such as human existence, morality, and utopian ideals. By merging narrative with philosophical thought, this relationship has deepened the understanding of these abstract themes. In the last century, cinema has joined this dialogue, offering a visually rich platform for further philosophical exploration. The 2016 film "Passengers", directed by Morten Tyldum, exemplifies this by engaging with the concept of utopia within the context of futuristic space travel. The film explores the age-old question of whether a perfect society, free from Earth's imperfections, can be achieved. This article critically examines "Passengers" and how it engages with and critiques the concept of utopia within contemporary philosophical discourse. Through a cinephilosophical lens, the study aims to explore the contradictions inherent in the pursuit of utopia, reflecting on human ambition and idealism. By tracing the historical evolution of utopian thought, the article argues that "Passengers" symbolizes the shifting boundaries of utopia, which has transformed from a hopeful vision of the future into an elusive "no-place" and "no-time," mirroring the anxieties and limitations of modern aspirations.

This article is an expanded and developed version of the paper presented as an abstract at the International Trends and Issues in Communication & Media Conference 2023.

Keywords

Utopia; Dystopia; Literature; Philosophy; Idealism; Paradise; Society; Cinema; "Passengers"; Morten Tyldum

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Экран: утопия, кадр, архив | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.599

Авалон в космосе: возможно ли еще мечтать об утопии? Философский анализ фильма «Пассажиры»

Куртйылмаз Дениз

Университет Гиресун. Гиресун, Турция. Email: deniz.kurtyilmaz[at]giresun.edu.tr
ORCID https://orcid.org/0000-0001-8123-8034

Рукопись получена: 4 декабря 2024 | Пересмотрена: 18 февраля 2025 | Принята: 3 марта 2025

Аннотация

Пересечение литературы и философии давно служит пространством для исследования сложных идей, таких как человеческое существование, мораль и утопические идеалы. Соединяя повествование с философской мыслью, это взаимодействие углубляет понимание данных абстрактных тем. В прошлом веке к этому диалогу присоединилось кино, предоставив визуально насыщенную платформу для дальнейшего философского осмысления. Фильм «Пассажиры» (2016) режиссера Мортена Тильдума демонстрирует это на примере концепции утопии в контексте футуристического космического путешествия. Картина поднимает давний вопрос о том, возможно ли создание совершенного общества, свободного от недостатков земной жизни.

В данной статье проводится критический анализ «Пассажиров» и того, как фильм взаимодействует с концепцией утопии в рамках современного философского дискурса. Используя кинофилософский подход, исследование направлено на выявление противоречий, присущих стремлению к утопии, а также на размышление о человеческих амбициях и идеализме. Отслеживая историческую эволюцию утопической мысли, статья утверждает, что «Пассажиры» символизируют изменяющиеся границы утопии, которая трансформировалась из оптимистичного видения будущего в неуловимое «нигде» и «никогда», отражая тревоги и ограничения современных стремлений.

Эта статья представляет собой расширенную и доработанную версию доклада, представленного в виде тезисов на Международной конференции по тенденциям и проблемам в коммуникации и медиа (International Trends and Issues in Communication & Media Conference 2023).

Ключевые слова

утопия; дистопия; литература; философия; идеализм; рай; общество; кино; «Пассажиры»; Мортен Тильдум

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0

Introduction

Utopias, though classified as a literary genre, hold a distinctive position as texts where the tradition of philosophical inquiry is most clearly articulated. Their defining feature is the explicit integration of social philosophy within their narratives. The origins of the genre, with its earliest works authored by philosophers rather than literary writers, emphasize its deep philosophical foundations. From Thomas More's seminal work *Utopia* to contemporary examples, utopian texts have served as a vehicle for the expression of modern reflective assumptions, scientific methods, and social ideals. Since the twentieth century, the relationship between the utopian tradition and philosophical thought has not only endured but also intensified, as evidenced by the incorporation of critical philosophical perspectives on modernity within utopian —predominantly dystopian— literature.

Literary traditions found renewed expression in cinema, where narratives and themes are vividly reimagined for the screen. Utopianism, too, has found fertile ground in cinema, where idealized societies, dystopian futures, and the inherent tension between utopia and dystopia are portrayed with striking immediacy. Iconic films such as *Metropolis* (1927), *Blade Runner* (1982), or *The Matrix* (1999) exemplify how cinematic narratives engage with these themes, offering critical reflections on society, technology, and the human condition. Like their literary counterparts, these films interrogate the viability of utopian ideals, often exposing the contradictions and perils that lie within the pursuit of a perfect society. *Passengers* (2016), directed by Morten Tyldum, is a science fiction film that, despite its commercial presentation, offers significant philosophical reflection and an exploration of utopian themes, as well.

This article examines *Passengers* as a philosophical text that explores the tension between utopia and dystopia. The main research question of the study is how contemporary cinema addresses the concept of utopia and how this concept is positioned within current philosophical discussions. While considering the prevalent approaches in the literature on the concept of utopia, the study offers an original contribution by presenting it through a new classification. In re-evaluating the historical and philosophical origins of the concept, the article argues that utopia functions on four distinct levels and this four-tiered classification clearly reveals how the concept of utopia has transformed over time. Moreover, the article approaches *Passengers* not only through the tension between utopia and dystopia but also within the context of the contradictions between modernity and postmodernity. The central thesis proposed here is that utopia first found its place in the spatial realm and later in time, evolving as a concept. With postmodernity, however, as utopia can no longer find a place within the confines of space, it begins to find a home in outer space. Postmodernity enables utopia to be sought beyond time and space, in a future that is indeterminate or in a different dimension altogether.

In this way, the study offers a new theoretical framework to the existing academic discourse on utopia and opens a new interpretive space at the intersection of cinema and philosophy. While *Passengers* depicts a world trapped between utopia and dystopia, it also reflects a utopia shaped by the contradictions of modern and postmodern thought, illustrating the futility of striving for ideals in a world where the very possibility of such utopias seems increasingly distant.

Aim and Methodology

This study is structured as a philosophical film analysis of *Passengers* using thematic analysis. Recurring or prominent themes in the film's narrative are identified and interpreted within the framework of utopia and dystopia discussions. The analysis is shaped around three main themes: the Relationship Between Utopia and Space, Temporality and Utopia, and Individual and Collective Utopias. These themes question how time and space in the film transform within the utopia/dystopia framework and whether the characters' utopian dreams are individual or collective pursuits.

Although the analysis of the film is conducted through a cinephilosophical approach, it should not be viewed as an independent methodology but rather as a conceptual framework that elucidates the role of film analysis in the production of philosophical thought.[1] In this context, cinema is considered not merely a tool reflecting utopia and dystopia debates, but also a space that directly generates philosophical questions. Through this approach, the aim is to shed light not only on the visual and narrative aspects of the film but also on how utopian thought is shaped within the tension between modernity and postmodernity.

First, the concept of utopia is initially explored through its historical and philosophical foundations. Accordingly, a four-way classification is made regarding the concept of utopia. Second section argues that the ideals of progress and reason central to modernity are reflected in utopian thought, illustrating how these visions were responses to the socio-political challenges of their time. The last of all, the discussion progresses to the concept of the "beautiful place" (eutopia), illustrating how utopian ideals gradually evolve into an imagined future state, a "beautiful time", before ultimately transforming into dystopia, rendered obsolete or corrupted by historical developments.

While the film's visual and auditory elements are acknowledged, they play a secondary role to the exploration of deeper philosophical themes. The methodology integrates thematic analysis with philosophical inquiry, treating the film

1 Cinephilosophy combines philosophical inquiry with film analysis, treating films as "texts" that actively engage in philosophical discourse (Cox & Levine, 2018, pp. 27–29). While terms like "philosophy of cinema" or "filmosophy" (Frampton, 2006) are often used to describe similar approaches, cinephilosophy distinguishes itself by rejecting the traditional divide between cinema and philosophy, viewing them as two inseparable dimensions of a unified act of thought production (Öztürk, 2021, pp. 13–24). Indeed, as Frampton too points out (2006, p. 21), it is misleading to consider the mind of the film and the mind of the viewer as two separate worlds. Like any work of art, cinema finds meaning in the simultaneous union of work and thought.

as a *text* that participates in the philosophical discourse surrounding utopia. Key scenes are examined for their representation of utopia, and the collapse of utopian dreams, providing insights into the film's engagement with the philosophical tradition of utopia and its transition.

Four Aspects of Utopia

The term *utopia* was first introduced in 1516 by Sir Thomas More in his work *Of a Republic's Best State and of the New Island Utopia*, which outlines an ideal society from economic, social, political, legal, and moral perspectives. The word itself has roots in Ancient Greek, combining "ou" (οὐ), meaning "no," or "eu" (εὖ), meaning "good," with "topos" (τόπος), meaning "place" (Sargent, 2005, p. 1039). The use of the letter "V"1 accommodates both meanings. Thus, *utopia* may signify both "no place" and "good place" —the former emphasizing its fictitious nature, while the latter underscores its ideal qualities.

Following More's work, the term came to denote a literary and philosophical genre that describes imaginary ideal societies. The term, originally a neologism, has evolved into an umbrella concept, giving rise to various new neologisms (dystopia, heterotopia, ecotopia, etc.) over time (Vieira, 2010, pp. 3–4). This linguistic expansion introduces complexities that warrant further examination, particularly regarding classification and dating. Defining what constitutes a utopia is complex, as is determining when the first utopia was written. Without clear definitions, discussions about utopia can become convoluted. However, a four-part distinction proposed in this article may clarify these issues and indirectly address when utopia first emerged.

First, utopia is the title of a text written by Thomas More in 1516, functioning as a proper noun. When referencing this specific work, it is capitalized and italicized as *Utopia*. Secondly, the term evolved into a generic noun, signifying a literary genre or style. Any narrative that depicts human communities solving economic, political, and ethical problems or living under significantly better conditions than our current reality is considered part of the utopian tradition or evaluated within the scope of utopian literature.

The debate over the origins of utopia and the definition of utopian literature is closely linked to the utopian impulse and its conceptual boundaries. According to Krishan Kumar, if we view utopian dreams as foundational, the roots of utopian thought can be traced to myths of lost paradises, golden ages, or ideal cities, often found in religious or mythological narratives. These include the Krita Yuga in Indian civilization, the Taoist Age of Virtue in Chinese culture, and the Garden of Eden in the Old Testament (Kumar, 1987, pp. 8–19, 1991, pp. 4–11). However, it remains debated whether such myths truly constitute utopias.

Such an expansion inevitably introduces greater complexity, necessitating a turn to anthropology and philosophy for clarification. In this broader context, utopia encompasses two additional concepts. The first is that utopia also refers

to individual aspirations to transcend present limitations in pursuit of something better. In contemporary usage, the term often describes seemingly unattainable dreams (Geoghegan, 2008, pp. 14–16). Thus, in its most expansive sense, utopia represents an act of imagination, functioning more as a verb than a noun, signifying a process of envisioning possibilities rather than a fixed place—what Ernst Bloch termed the "utopian impulse" (Bloch, 1995, p. 12).

Human continuously reshapes the world, a process extending beyond imagination to tangible transformation. Homo sapiens became *fully human* upon acquiring the capacity to perceive and alter the world. This metaphysical capacity is also the source of utopia, enabling humans to transform both the natural world and the socio-political order. Bloch (1995) referred to this foresight and transformation as the utopian function, fundamental to human nature alongside reason and language. Consequently, humanity can be understood as both homo faber (tool creator) and homo utopicus (utopia creator).

Although the utopian impulse is inherent in all acts of imagination, it finds its clearest expression in the literary tradition. Utopia is thus distinguished by texts that stand out as a response to social conditions marked by corruption or injustice. A significant change in the utopian literary tradition is its gradual break with religious elements. Earlier visions inspired by religious ideals, such as a paradise lost through original sin, were gradually replaced in the sixteenth century by depictions of a rational, efficient society (Manuel & Manuel, 1979, pp. 112–114). In these secular utopias, economic and political systems are founded on ethical principles and transform the quest for a perfect society into one structured by reason and efficiency.

This leads to the fourth significant point about utopia: Thomas More, a humanist, presented his text not just as a narrative but as a practical model for society. Utopia is a fundamental manifesto for modernity, linked to the experience of modernity itself. As Krishan Kumar argues (1987, pp. 43–45) a society cannot be a true utopia unless its development intersects with philosophical humanism. He suggests that it is a misconception to claim that utopias existed before modern times, as pre-16th-century writers were not genuinely interested in realizing ideal societies. In contrast, modern thinkers actively sought to create utopias, making the socio-political significance of this shift profound. Utopia emerges as a distinctly modern concept, with modernity inherently utopian and contributing to utopia as a social philosophy—one of today's most perplexing questions.

Philosophical expression varies in form, shaped by historical contingencies. At the dawn of the modern age, the boundaries between poetic and theoretical thought became fluid, leading to the emergence of utopias. These envisioned perfect societies transformed from abstract moral ideals into concrete forms of economic and political organization, seen as achievable through human reason and organizational skills. This marks the transformation of utopia into a fully developed social philosophy, unfolding as utopian thought became increasingly secular.

Utopia as a Unique Conceptual Frame for Modernity

This perspective opens the possibility of connecting utopia with modernity's vision of the future. The effort to transform an idealized society from fiction into reality relies on the belief that present reality can be perfected to the level of a utopia, a defining feature of modernity. It is no coincidence that the writing of *Utopia* and the resurgence of utopian literature, focused on economic and political organization, coincide with the rise of the modern age. Both modernity and utopianism represent perfectionist impulses, reflecting the desire to bring rational perfection from the eternal realms into the temporal world (Kumar, 1987, pp. 43–45). In modernity, utopia is no longer seen merely as a cautionary tale; it becomes a blueprint and vision for the future.

More initially used the term *Nusquama*, meaning "nowhere" in Latin, to describe his imaginary island, but later adopted the term *Utopia*. This choice was highly significant for More, as he did not intend to imply that he was merely describing a non-existent place. Vieira (2010, p. 4) argues that had More published his book under the name *Nusquama*, he would have inherently denied the possibility of such a place ever existing. Instead, he sought to convey a novel concept that resonated with the intellectual currents of his time. The term *Utopia* encapsulated a humanist perspective, reflecting the idea that humanity is not merely destined to accept its circumstances but is endowed with the capacity to use reason to shape its future (Manuel & Manuel, 1979, p. 1).

In this context, it is evident that what has become pervasive is not only the title of More's work but also the fundamental elements defining its rational essence: the endeavor to conceptualize a social order superior to the existing one and the concrete efforts required to actualize it. The aspiration to create a paradise on earth will likely continue to influence our imagination, extending beyond literature and resonating profoundly within modern socio-political thought. Since the publication of Utopia, the relationship between dream and reality has evolved; they are now seen as interconnected components of an ideal equation, supported by a new cultural ethos. As dreaming has moved beyond mere poetic thought, utopianism has transcended the boundaries of literature, blurring the demarcation between narrative and politics.

According to Gianni Vattimo (2012, pp. 100–102), there is a significant connection between utopias and modern rationalism. While the concept of utopia can be traced back to Plato, its contemporary form is deeply embedded in the history of modern rational thought. The term utopia is distinctly modern, as it pertains to the realization of an ideal society through rational design and planning. Concepts such as rationalism, collectivism, and absolute centralism shape the ideal societies depicted in utopian visions and also underpin the foundations of modern Western civilization, which has successfully achieved globalization.

This underscores the inherent ambiguity of boundaries: the simultaneous and mutual blurring of fiction and reality. As sociologist Zygmunt Bauman insightfully

notes, just as utopia constructs fictional designs, modernity has spawned entire social systems based on rational models and has given rise to central administrative organizations equipped to implement these designs (Bauman, 1987, p. 2). Thus, while utopianism is distinctly modern, modernity itself is inherently utopian.

The modern individual, confident in the power of reason and freed from long-held idols, believed in the potential for remarkable success. This conviction led to the emergence of various utopias along the path to Enlightenment. An ideal social order could be realized through a humanist economic and political framework, as depicted in More's *Utopia*, or through social reform, education, and disciplined leadership, as envisioned by Campanella in *The City of the Sun*. Alternatively, it could be achieved by harnessing nature with advanced technologies based on scientific principles, as described in Bacon's *New Atlantis*.

In the 18th century, an important realization emerged, highlighting a persistent issue: the absence of the ideal society and organization envisioned in utopian models. While utopia was conceptually defined as a beautiful place, it was equally characterized as a non-existent place. Despite the idealistic portrayal of utopian societies, they remained incongruent with the realities of contemporary existence. At first glance, this discrepancy may not seem contradictory, given that the societies depicted are entirely fictional. Nonetheless, it is essential to recognize the nuanced tension between the meticulously crafted ideal of the utopian socio-political order and its perceived feasibility. This tension is a defining characteristic of both utopian literature and modern organizational structures.

In its formative period, the absence of a concrete domain in utopian thought unequivocally marked its status as a mere dream. However, the narratives that depicted events on remote, unexplored islands granted these visions a certain degree of plausibility. During the 16th and 17th centuries, much of the world remained uncharted, and the freedom to imagine these distant islands significantly enhanced the allure of utopian literature. This imaginative latitude, however, was transient. As geographical discoveries and territorial expansions increasingly interconnected and familiarized the world, the concept of hidden islands became untenable (Mattelart, 2005, p. 27). The encroaching reality of an interconnected world began to undermine the feasibility of such alternative realms. Consequently, within two centuries, the era of spatial utopias came to an end, signaling a pivotal shift in the landscape of utopian thought.

Nevertheless, modern utopian concepts required a new domain in which to reside. Consequently, from the 18th century onward, the focus shifted from eliminating the "absolute" absence of utopia in terms of spatial dimensions (topos) to addressing it through the dimension of time (chronos). "As spatial categories became problematic, time offered itself as a possible setting" (Nate, 2009, p. 82). Although time and space did not seamlessly converge, they could function as complementary elements. While the placelessness inherent in utopian thought could be situated in spatial terms, its ideal perfection could be projected into

(future) time. This shift marked a significant transformation within utopianism and modernity: ideal places (eutopia) were reimagined as ideal times (euchronia). These ideal times were not envisioned as a nostalgic return to the past but as a promising future, perceived as a *tabula rasa* for the creation of entirely new possibilities.

It would be a significant oversimplification to attribute the shift in utopian visions from distant places to distant times solely to geographical necessities. The pursuit of scientific and technological progress also played a crucial role in shifting emphasis to the future. In fact, the logic of scientific advancement and technological innovation should be regarded as a more potent influence than the topographical constraints imposed by geographical discoveries. The humanistic tradition that celebrated rational knowledge had been a hallmark of utopian literature since its inception. However, following Francis Bacon's *New Atlantis*, the integration of scientific thought with the notion of progress endowed utopian visions with both a historical and, more crucially, a global dimension. This evolution in utopian thought emerged during the Age of Enlightenment, a period in which Western thinkers who believed in the feasibility of a perfect socio-political order also embraced the idea that reason and the scientific advancements it fostered would lead humanity toward perfection (Vieira, 2010, pp. 11–12). For instance, Benjamin Franklin's lament in a letter expressing his regret at having been born too early to witness the anticipated progress and perfection underscores this sentiment.[1] Although the ideal of modern rational thought had not yet been fully realized, it was confidently projected to manifest in the future.

Modernity cannot simply reduce the future to an abstract concept while maintaining a clear temporal separation from the present. Such an approach contradicts the fundamental nature of modernity. By linking the present to the future as recent time, modernity redefines the present, not merely as a moment in time, but as the first expression of future possibilities. The present is understood not only as the culmination of past events but, more importantly, as the origin of future potential. As a result, it is inconceivable that the aspiration for perfection embodied in utopian thought could be projected into the future without influencing the present.[2]

During the Enlightenment, individuals framed their optimistic visions within a comprehensive theory of progress and regarded scientific inquiry as a key

1 "The rapid Progress true Science now makes, occasions my regretting sometimes that I was born so soon. It is impossible to imagine the height to which may be carried, in a thousand years, the power of man over matter. We may perhaps learn to deprive large masses of their gravity, and give them absolute levity, for the sake of easy transport. Agriculture may diminish its labor and double its produce; all diseases may by sure means be prevented or cured, not excepting even that of old age, and our lives lengthened at pleasure even beyond the antediluvian standard. O that moral science were in as fair a way of improvement, that men would cease to be wolves to one another, and that human beings would at length learn what they now improperly call humanity!" (Franklin, 1772, p. 46).

2 Terry Eagleton, in his discussion of utopia, asserts that "if a transformed future is not in this sense anchored in the present, it quickly becomes a fetish." This observation encapsulates the crucial relationship that utopian thought constructs between the future and the present, emphasizing that visions of the future must remain grounded in present realities to avoid becoming idealized abstractions (Eagleton, 2000, p. 34)

intellectual pursuit. Rather than concentrating exclusively on future concerns, they derived insights from the social structures and orders of their own time. It was argued that to achieve a perfect future, the existing social order must undergo reform, and that progress, understood as a universal and inevitable historical force, must fundamentally reshape all cultural frameworks (Vieira, 2010, p. 13).

Dystopia, Utopia's Counterpart: How Dreams Evolved into Nightmares

In the 19th century, the Industrial Revolution, propelled by advancements in science and technology, precipitated a profound transformation in social structures. This upheaval necessitated the reconfiguration of social, political, and economic systems around the dynamics of capital, labor, and production across Europe. Such a sweeping change inevitably influenced the nature of utopian thought (Roemer, 2010, p. 82). As Karl Mannheim astutely notes, utopianism ultimately converged with socialism, or more precisely, found expression in its socialist form, reimagining the future through the lens of classless, communist societies (Mannheim, 1955, pp. 215–216). This development also signaled the final emergence of utopia.[1]

Since the publication of Thomas More's *Utopia*, idealized societies have typically been portrayed as collectivist and egalitarian.[2] In this context, it is unsurprising that visions of utopia following the Industrial Revolution began to resemble socialist or communist frameworks. Utopian narratives not only present idealized social orders but also reflect the struggles that inspired them. The shift toward mass living and regimented, long-hour labor intensified alienation from both personal life and work, making the rise of socialism as a utopian ideal a logical development. Socialism, in this sense, emerged as a response to the perceived failings of capitalist utopia (Leopold, 2007, p. 223).

Framed through iconic figures, Karl Marx's vision of utopia emerges as a direct response to the earlier ideas of Adam Smith. The liberal optimism of the Enlightenment, encapsulated in Smith's works, posited that individuals pursuing their own economic interests would naturally contribute to social welfare and collective happiness. In this view, progress was driven by property owners seeking to improve their own conditions (Smith, 1993). However, within a century, this liberal philos-

1 Despite the failure of the Soviet Union's attempt to implement socialism, some argue that socialism can still function as an active utopia, with Zygmunt Bauman being one of its most notable proponents. Bauman characterizes socialism as an "active utopia," highlighting its aspiration to promote human freedom and social equality. Rather than presenting a fixed or static system, this ideal envisions a social order that is continuously evolving and subject to negotiation. Moreover, Bauman argues that while socialism offers a compelling alternative to modern capitalism, this alternative can only be realized through sustained effort and active engagement (Bauman, 1976).

2 Interestingly, in the mid-nineteenth and early twentieth centuries, *Utopia* was often seen as the founding text of modern socialism. More's name was also included on a stele commemorating the eighteen founders of communism, erected in post-revolutionary Moscow at Lenin's behest (Davis, 2010, p. 30).

ophy, which linked moral values to wealth, failed to deliver universal happiness. Instead, the rise of modern capitalism and industrialization, bolstered by technological advancements, exacerbated inequality and dissatisfaction.

This outcome, rather than being a catastrophic failure, can be interpreted as the fulfillment of Smith's 18th-century vision, which largely materialized in the 19th century. Yet, this realization ultimately reflected capital's aspirations. Smith's assertion that a free market, guided by property rights and individual freedom, would benefit all proved illusory, as the resulting wealth primarily enriched the bourgeoisie. Consequently, as capital and the means of production became concentrated in the hands of a few, the working class, burdened by the demands of production, found themselves increasingly alienated from their labor and struggling to survive.

An alternative to this 'dystopian' reality would be the establishment of a classless society achieved through the expropriation of the means of production, equitable distribution of wealth, and dismantling of the state apparatus, which Marx and Engels famously denounced as a "committee for managing the common affairs of the whole bourgeoisie" (Marx & Engels, 1948, p. 11). This merging of utopianism with Marxist thought, along with the belief among certain European intellectuals in the historical necessity of overcoming individualism and private property, profoundly shaped the evolution of utopian ideas.

The individualist and property-centric utopias of the Enlightenment, including those in the Robinsonade tradition, gradually gave way to new visions. As critiques of private property intensified and the call for an egalitarian, collectivist society gained momentum, the ideal of a socialist society became increasingly prominent. By the late 19th century, works such as William Morris's *News from Nowhere* and Edward Bellamy's *Looking Backward* vividly portrayed this vision. In this context, the inclusion of Marx and Engels' *The Communist Manifesto* among utopian texts represents a defining development in the trajectory of utopian thought.

Interestingly, many contemporary studies of utopianism often open with Oscar Wilde's famous remark: "A map of the world that does not include utopia is not worth even glancing at." However, it is rarely acknowledged that Wilde's statement originates from his 1891 essay, *The Soul of Man Under Socialism*, in which he critiques the helplessness of modern humanity amid the rise of mechanization and private property. In this essay, Wilde advocates for the equitable distribution of the means of production to benefit society as a whole, thus reinforcing the historical intersection of socialism and utopianism (Wilde, 1891). Yet, this convergence also signals the twilight of traditional utopian visions.

Indeed, the darker undercurrents of utopianism were already evident before this twilight. By the late nineteenth century, the optimistic promises of scientific progress began to falter, as reflected in the emergence of science fiction nightmares that replaced utopian ideals, such as Mary Shelley's *Frankenstein* and H.G. Wells's *Time Machine*. The term "dystopia," coined by British politician

John Stuart Mill in 1868, actually predates the development of dystopian literature itself. Mill introduced the term in a speech, capturing early anxieties about societal decay long before dystopian narratives were fully realized. These anxieties only deepened with the devastation of World War I, which revealed the lethal potential of technological advancement and further shattered the optimistic dreams of a utopian future.

The optimistic euchronic hopes of the late 19th century were shattered in the early 20th century, a disillusionment that profoundly shaped the intellectual climate of the era, with only a few exceptions (Vieira, 2010, p. 23). The rise of dystopian literature is closely linked to the waning of socialist ideals following the October Revolution. Initially, the 1917 Russian Revolution inspired European intellectuals, fostering the belief that socialism had finally brought utopia to fruition. However, it soon became apparent that, much like liberal principles, socialism had failed to deliver on its utopian promises.[1] This growing disillusionment reached a critical point with Yevgeny Zamyatin's *We* (1921), widely regarded as the first dystopian novel born from disappointment with Soviet totalitarianism.[2]

The dystopian genre expanded as the totalitarian horrors of Nazi Germany, the Second World War, and the brutal practices in China and Cambodia further exposed the failings of utopian visions (Claeys, 2017, pp. 128–136). Even the capitalist world, previously seen as a beacon of liberalism, was increasingly criticized for creating an international "welfare-tyranny" (Huxley, 1946) that oppressed its citizens through technological means. By the 1950s and 1960s, discussions of the "death of utopia" became prevalent, with this theme intertwining with notions of the end of philosophy, ideology, and history (Vieira, 2010, p. 27). In this context, dystopian narratives came to the forefront, envisioning futures where perfection could only be achieved through immense personal sacrifice. Subsequent to this period, numerous influential dystopian classics emerged, including Aldous Huxley's *Brave New World*, Katherine Burdekin's *Swastika Nights*, George Orwell's 1984, Ray Bradbury's *Fahrenheit* 451, Anthony Burgess's A *Clockwork Orange*, among others.

Cinephilosophy: Adam and Eve in Space, A Paradise of Eden in the Middle of Nothing

Up to this point, we have outlined the conceptual framework of utopia and traced its historical evolution. As has been shown, the 20th century saw the decline of utopian visions and the rise of dystopian narratives, marking an era of despair.

1 For an "ambivalent utopia" that illustrates how both communitarian/socialist and individualist/capitalist models fail the individual, see Ursula K. Le Guin's *The Dispossessed*. While Thomas More's *Utopia* is often considered a foundational text in the optimistic visions of modernity's future, Le Guin's *The Dispossessed* can be regarded as the definitive manifesto marking the conclusion of utopian fiction.

2 Following this disillusionment, the term utopia retained its association with socialism or communism within leftist thought, while in liberal discourse it became increasingly synonymous with totalitarianism, particularly in relation to Stalinism (Jameson, 2004a, p. 35).

Perfection or utopia, being inclined to define a certain ideal, is closely related to modernity, while postmodernity opposes the limits imposed by the definition of the ideal and, in this sense, does not allow for the emergence of a utopian time or space. However, as mentioned above, humanity is also not the kind to give up dreaming of utopia. In such a case, it is reasonable to wonder what kind of narrative utopianism would acquire.

Written by Jon Spaihts and directed by Morten Tyldum, *Passengers* proposes a new form of resistance to despair. In essence, the film poses the question: if the perfection sought in the modern world remains unattainable in a world dominated by Newtonian absolute time and space, could it perhaps be realized in a new, postmodern realm where time and space become fluid and relative, in accordance with Einsteinian principles, both present and absent at the same time? *Passengers* offers a new and strange exploration of this possibility.

The film centers on two passengers, Jim Preston and Aurora Lane, aboard the spaceship Avalon, which is undertaking a 120-year interstellar journey. The vessel carries 5,000 passengers and 258 crew members, all placed in hibernation pods to survive the lengthy voyage and ensure safe arrival at their distant destination. The ship functions autonomously, controlled entirely by an artificial intelligence system. A malfunction, however, causes Jim to awaken 90 years ahead of schedule. Confronted with the prospect of spending his life in solitude, he falls into despair. Upon discovering Aurora, another hibernating passenger, Jim becomes captivated by her and ultimately decides to wake her. Unaware of Jim's actions, Aurora initially believes, like Jim, that her awakening was the result of a technical error.

Jim's untimely awakening raises a fundamental question about how the relationship between technology and humanity can become utopian in *Passengers*. The technology inside the ship offers a perfect order where everything functions flawlessly; automatic food dispensers, entertainment systems, and the ship's self-repairing mechanisms represent a god-like order designed to meet all human needs. However, the perfection of this order also contains a fragility that forces the utopian narrative into a dystopian territory. Although the machines work flawlessly, even the smallest malfunction can bring down the entire system that sustains life, turning existence into a hellish experience. This situation highlights how uncertain the place of technology in human life is, and how dangerous our trust in it becomes, directly proportional to our dependency on it. Despite this perfect system, a person can suddenly find themselves alone, lost in a void where everything loses its meaning. What happens to Jim, and by extension, to Aurora, is precisely this.

Passengers not only explores the tension between modern and postmodern utopias but also raises fundamental questions of posthumanist thought. Posthumanism challenges the absolute centrality of the human being and proposes an understanding of existence that integrates biological, technological, and artificial

elements (Braidotti, 2013, p. 2). In this context, the spaceship Avalon in the film is not just a setting but it also functions as a posthuman entity: a world where passengers' biological time is suspended, their lives are predetermined, and the technological infrastructure shapes human existence.[1]

The central posthumanist crisis in the film begins with Jim's unintended awakening. Avalon was designed to sustain a posthuman order—where passengers remain in hibernation, biological aging is halted, and the constraints of time and space are transcended. However, Jim's premature awakening exposes the fragility of this system and raises the question of how humans fit within posthuman structures (Wolfe, 2010, p. 45). Despite the technological promise of a perfect order, human biological and psychological vulnerabilities reveal an inherent paradox: If utopia is built upon the transcendence of human biological limitations, how does subjective human experience find its place in such a system?

At this point, the film highlights a key distinction within posthumanist discourse. While classical utopias, derived from liberal humanism, idealize human reason and individuality, posthumanist utopias attempt to establish systems that transcend human biological constraints altogether (Hayles, 1999, p. 283). *Passengers* dramatizes this tension between the two approaches. Despite the seemingly flawless technological order of Avalon, Jim and Aurora experience loneliness and existential crises, questioning how posthumanist utopias can accommodate human emotions and social bonds.

Also, Jim's premature awakening disrupts the predetermined order of time aboard Avalon. While the other passengers remain in suspended animation, frozen in a state of timelessness, Jim alone is subjected to the relentless passage of chronological time. He wakes to find himself trapped in a temporal paradox: although his surroundings remain static, his own biological clock continues ticking forward, forcing him to experience time as an oppressive force rather than a neutral medium. His solitude amplifies his awareness of time's weight—each hour, day, and year stretches unbearably, underscoring his helplessness against the vast expanse of the journey ahead.

It is precisely this existential confrontation with time that invites a Bergsonian interpretation. Henri Bergson's concept of duration (la durée) argues that time should not be understood as a series of discrete, measurable units but as a continuous, organic, and internal flow. According to Bergson, duration transcends

1 Furthermore, *Passengers* examines how posthuman existence shapes human emotions and relationships. Posthumanism asserts that human emotions and identities are not solely determined by biological processes but are also shaped by environmental, technological, and artificial intelligence systems (Wolfe, 2010, p. 78). The presence of the artificial intelligence bartender Arthur in the film is significant in this regard. Although Arthur can communicate in a human-like manner, he lacks emotional depth and ethical consciousness. However, as the film progresses, Arthur does not merely serve as a narrator but actively influences Jim and Aurora's relationship, raising the fundamental posthumanist question: Can artificial intelligence develop emotions comparable to human feelings, or is it merely simulating them? This question is central to posthumanist thought, particularly in Haraway's discussions of cyber-organisms and human-machine integrations (Haraway, 1991, p. 149).

the artificial structure imposed by clocks and calendars, instead reflecting a more fluid reality shaped by individual consciousness and experience (Bergson, 1944, p. 3). Jim's condition—being awake while others remain in suspended animation—forces him into a heightened awareness of this duality: while the ship's systems continue to function according to mechanical time, Jim experiences a subjective, elastic form of time, where minutes may feel like eternities and memories blend seamlessly into the present.

This shift from external, chronological time to internal duration parallels the inner journey of Jim and Aurora as they embark on their voyage through space. Their isolation in space leads not only to the physical traversal of distance but also triggers an internal transformation process through which they begin to explore the essence of time and existence. In their relationships with each other and their environment, Jim and Aurora move beyond linear time, aligning with Bergson's notion of duration; their experience evolves into a holistic flow rather than a mere sequence of moments.

According to Bergson's understanding of duration, every moment in time is a part of an inseparable whole, which carries an intrinsic meaning within the lives of individuals (Bergson, 1944, p. 24). Similarly, Jim and Aurora's journey reveals that the time they spend together in space is not just about measuring physical distances. Rather, it forms part of an inner time that is shaped by personal discoveries and conscious transformations. Their journey becomes not merely a travel across galaxies, but an exploration of their inner worlds, filled with emotions and thoughts lost in the depths of time. In this context, Bergson's concept of duration is intricately linked not only to their physical movement across space but also to how they internalize time as an ongoing flow that shapes their individual existences and transforms their experience.

In modern utopian thought, time is regarded as a measurable category that progresses in a specific and chronological order. As a legacy of the Enlightenment reason and the Industrial Revolution, modern humans aim to control time, organize it along a planned trajectory, and even dominate it. However, in the postmodern experience, time loses its mechanical certainty and takes on an internal, flexible quality. Jim's situation provides a striking example of this transformation. The technological perfection of Avalon promises to eliminate time by keeping humans in sleep during a journey that spans years. However, the system's malfunction detaches Jim from the homogeneous and orderly understanding of time promised by modernity, subjecting him to Bergsonian duration. When the linear time promised by technology is interrupted, what remains is a qualitative experience of time, lived within the flow of individual consciousness. In this context, Jim's dilemma is not only physical solitude but also the fact that time, once controlled by modernity, must now be experienced not as an external category but as an internal form of existence (Bergson, 1944, p. 32).

The love that will blossom between Jim and Aurora also presents a romantic narrative that aligns with the notion of qualitative/internal time. Their relationship unfolds in a way that reflects the shift from the external, mechanized concept of time to a more subjective, experiential understanding. As they grow closer, their connection transcends the rigid temporal structures imposed by technology, creating a space where time is no longer just a passing measurement but an emotional and existential experience. In this way, their love story becomes a profound manifestation of Bergson's idea of time, where moments are experienced deeply, not just chronologically, reflecting a break from modernity's obsession with linearity and control. Their romance, in essence, becomes a journey into the heart of time itself, where their emotional states, growth, and shared moments are defined by their internal rhythms rather than the ticking of a clock.

A deep bond inevitably develops between Jim and Aurora, evoking the imagery of a modern-day Adam and Eve as they attempt to build a life together aboard the ship. This fragile harmony is abruptly shattered, however, when an unwitting robot bartender discloses the truth behind Aurora's premature awakening. Feeling profoundly betrayed, Aurora's anger is both immediate and justified. Meanwhile, the Avalon faces escalating technical failures, placing the lives of all aboard in jeopardy. The survival of the passengers depends on Jim, whose technical expertise positions him as the mission's only hope. Despite the immense personal cost, Jim dedicates himself to averting disaster, risking his life to save others while also seeking to regain Aurora's trust and love.

The spaceship Avalon functions as a modern-day island, evoking the geographic motif central to early utopian visions (Shell, 2014, pp. 56–60). While it may initially seem implausible to view a spaceship as an island, this comparison is, in fact, fitting. Before Jim makes the fateful decision to wake Aurora, he poses a critical question: "Suppose you were stranded on an island. You wanted to take her with you, but that would also mean confining her to the island. Would you do it anyway?" This rhetorical inquiry firmly grounds the narrative within the island metaphor, positioning Avalon as an isolated, self-contained world adrift in the cosmic expanse —a contemporary counterpart to the ocean-bound utopian islands of literary tradition.

The ship's name, Avalon, carries profound symbolic weight. In Arthurian legend, Avalon is the fabled island where King Arthur is taken to heal after being mortally wounded in his relentless pursuit of the Holy Grail (Lynch, 2009, p. 171; Putter, 2009, p. 41). It is depicted as a paradise of eternal youth and beauty, yet one from which there is no return. Should Arthur leave Avalon, his mortal wounds would reemerge, sealing his fate. In some versions of the myth, Avalon becomes Arthur's final resting place, where he remains in eternal peace. This mythical resonance directly parallels the fate of the passengers aboard the spaceship Avalon, whose voyage toward a distant utopia mirrors Arthur's journey to eternal rest. Like Arthur, the passengers are suspended in limbo (neither dead nor alive) held in a state of

hibernation. The antagonists inhabit a realm from which they cannot escape without forfeiting their lives. This connection is underscored by the presence of the android bartender named Arthur, a deliberate reference that deepens the parallel between the ship and the legendary island.[1]

However, there is something unsettling about film's particular island, Avalon. A growing malfunction in the ship's systems, damaged by an asteroid shower, sets in motion the chain of events that awakens Jim nearly a century too early. If we interpret Jim's awakening through the lens of the "creation of Adam," as the internal logic of the argument suggests, we observe a significant shift in perspective. Unlike the traditional narrative, where Adam is awakened by a conscious, supreme being, Jim's emergence is driven by the indifferent, "blind" forces of the universe. His "birth," a consequence of a cosmic error and sheer chance, is devoid of any theological or teleological significance. When malfunctions aboard the Avalon endanger the lives of all its passengers, the film's narrative transitions from utopian optimism to dystopian unease. Rather than delivering its occupants to an idyllic new world, the ship becomes an omen of destruction. The breakdown of its systems reflects the larger disintegration of utopian ideals, serving as a stark reminder that technological progress inherently carries the potential for dystopian outcomes.[2]

In the film, Avalon offers its passengers a flawless future, but this future is only sustainable in their unconscious state, where subjective experience is suspended. The film presents this unconscious state as a prerequisite for the continuity of a technologically controlled utopia. This depiction aligns with posthumanist thought, which redefines human consciousness as a distributed and networked existence, detached from the physical body (Hayles, 1999, p. 284). In *Passengers*, Avalon functions as a self-sustaining posthuman system, maintaining human survival through technological automation while eliminating the need for subjective awareness. This framework reflects the posthumanist view that intelligence and

1 Göktürk states that the island has long been a central motif in utopian thought. In Christian tradition, the concept of the island was transformed into the "Fortunatae Insulae," or "Islands of the Fortunate," representing peaceful realms where souls favored by God would dwell. During the Middle Ages, these imagined islands became so influential that expeditions were launched to find them, and they even appeared on sixteenth-century maps, despite their nonexistence. With the advent of the modern age, islands also emerged as fictional settings in utopian literature. Their isolation from the outside world, self-containment, and timelessness makes an island ideal environment for utopian writers. On the utopian island, limitations translate into an orderly structure. A clearly bounded space allows for everything within it to be observed and understood from a collective perspective, enabling the precise depiction of the model society's functioning. The island's closed nature further ensures the safety of this ideal society, shielding it from external disruptions or attacks. Meanwhile, the island's separation from the flow of historical time grants the utopian vision a sense of continuity and permanence, transcending the temporal constraints of the real world (Göktürk, 2012, p. 18).

2 The malfunction introduces a familiar cinematic trope: the hostile AI, evocative of HAL 9000 in Stanley Kubrick's *2001: A Space Odyssey*. At first glance, HAL and the Avalon's systems appear to be stark opposites. While HAL seeks to eliminate the crew, Avalon's systems revive Jim, seemingly offering him life. However, a closer examination reveals a deeper continuity rather than a contrast. For Jim, this premature awakening is not a gift of life, but rather a solitary death sentence, adrift in the emptiness of space. Beneath its utopian façade, the technological salvation both films promise exposes a deeper distrust and disillusionment with technology.

agency are no longer exclusive to human consciousness but are instead embedded within broader technological and environmental systems (Wolfe, 2010, p. 78).

The representation of Avalon also engages with Rosi Braidotti's concept of posthuman subjectivity, which rejects the centrality of the autonomous individual and instead emphasizes a networked, relational, and evolving form of consciousness (Braidotti, 2013, p. 93). In the film, the hibernating passengers embody this shift, existing as part of a larger technological organism rather than as self-determining individuals. However, this state of existence reveals the paradox of posthuman utopia, where individual consciousness must be neutralized for the system to function harmoniously. The film presents this erasure not as a moment of transcendence but as a condition of dependency, where the passengers' survival is entirely dictated by the technological infrastructure that sustains them.

This paradox also reflects the tension between utopia and control in posthumanist discourse. While posthumanist perspectives advocate for the dissolution of rigid humanist boundaries, Avalon demonstrates how such dissolution can lead to a form of passive existence, where technological perfection replaces individual agency (Ferrando, 2019, p. 89). In this sense, the film critiques the idea that a posthuman utopia can exist independently of human subjectivity. Instead, *Passengers* illustrates how the suspension of consciousness within Avalon transforms the ship into a space of existential stasis rather than progress. The film thus exposes the limitations of a posthuman utopia that prioritizes systemic continuity over individual experience, revealing the inescapable link between subjectivity and the concept of utopia itself.

It should also be noted that, the transitivity between utopia and dystopia in the film serves as a concrete reflection of the tension between modernity and postmodernity. Avalon's transformation from utopia to dystopia exposes the failure of modernist rationality and underscores the impossibility of utopias maintaining a fixed place in the postmodern world. As Jim and Aurora attempt to realize a modernist form of utopia, they are forced to confront its contradictions, making the film a text that interrogates what it means to think about utopia in the postmodern condition.

Jim, a mechanic by profession, is disillusioned with living in a society characterized by the motto, "It's easier to buy new than to repair old." Notably, this philosophy is also reflected in dystopian works such as Aldous Huxley's *Brave New World* and Ray Bradbury's *Fahrenheit 451*. Increasingly alienated in a consumerist culture, a "surplus human" as Bauman puts it (Bauman, 2004, p. 37), Jim embarks on a journey in the hope that his skills might once again find currency in a world where the value of fixing what's broken has been reclaimed. In contrast, Aurora's predicament is more complex. She is motivated by a dual aspiration: to achieve significance and to discover the true love she has long yearned for. Her dissatisfaction with a world disenchanted by rationalism casts her as a romantic, her cool exterior and sharp demeanor concealing a deeper longing. This yearning is reflected

in the symbolism of her name —Aurora, the "northern lights," evoking a vision of beauty and transcendence.

Both Jim and Aurora are fundamentally in search of personal fulfillment. Expressed through Deleuze and Guattari's conceptual framework, both are in pursuit of a "line of flight." Deleuze and Guattari analyze society and thought through structured systems—hierarchies, the state, capitalism, and disciplinary mechanisms. Lines of flight are not merely acts of escape but dynamic forces that disrupt these structures, opening pathways to new possibilities. They do not simply signify a departure from a system but rather the dissolution of its fixed points, generating the potential for transformation (Deleuze & Guattari, 1987, p. 13). In this sense, lines of flight are not only routes out of oppressive systems but also vectors of both individual and collective liberation. It is precisely this impulse that drives the journeys of our protagonists.

Furthermore, the protagonists' sense of rootlessness in space can be interpreted as a deterritorialized, rhizomatic unfolding, in stark contrast to the tree-shaped modern utopia. Modern utopias often rely on hierarchical, tree-like structures—where the root provides a stable foundation, and the branches extend outward in a linear progression. By contrast, Jim and Aurora's journey embodies the fluid, decentralized nature of a rhizomatic process. According to Deleuze and Guattari, rhizomes have neither a central point nor a clear origin; instead, they form networks of multiplicity, growth, and constant reconfiguration (Deleuze & Guattari, 1987, p. 6). In their isolated existence aboard the spacecraft, there is no central anchor or predetermined trajectory. Their journey, therefore, becomes a network of possible paths, lacking linear progression or fixed destinations. This rhizomatic structure allows for a form of freedom that resists the rigid, top-down frameworks of traditional utopian thought. Their rootlessness in space does not signify a lack of direction but a new realm of possibility—one that disrupts conventional structures, echoing rhizomatic growth that spreads in all directions without a clear center (Deleuze & Guattari, 1987, p. 8).

However, their rootlessness in the void of space also evokes the notion that lines of flight do not always lead to liberation. Deleuze and Guattari caution that lines of flight, while potentially creative and transformative, can sometimes lead to dead ends or even self-destruction (Deleuze & Guattari, 1987, p. 229). A line may open up new possibilities, but it may also carry the subject toward a destructive abyss. In this context, Jim and Aurora's attempt to create a line of flight appears to have failed. Their rootless existence signifies not a passage toward freedom but rather the collapse of possibilities and an enforced entrapment. Although the vast openness of space seems to hold rhizomatic potential, their experience suggests that a line of flight can sometimes turn into a dead-end or a "black hole" (Deleuze & Guattari, 1987, p. 203). Thus, their journey reveals the precarious tension between the creative force and the destructive risk inherent in lines of flight. Jim and

Aurora's narrative ultimately exposes the reality that freedom is never guaranteed—lines of flight can just as easily lead to exhaustion and closure as to liberation.

Thus, in their attempts to escape their dystopian circumstances and attain individual utopias, they awaken to a shared nightmare. The film simultaneously underscores the issue of class through their stark differences. Jim, a working-class man, contrasts sharply with Aurora, who hails from a privileged, affluent background. This inequality manifests not only in their social standing but also in the nature of their aspirations. The class dimension of Jim's desire for usefulness becomes apparent when juxtaposed with Aurora's more individualistic pursuit of love and success. Traveling in economy class, Jim endures a year of isolation, sustained by little more than oatmeal, while the ship's artificial intelligence system denies him even the basic luxury of a cup of coffee. As a beleaguered representative of the working class, Jim is occasionally rendered invisible, his presence on the ship perceived as nothing more than a technical glitch. In contrast, Aurora enjoys the privileges of first class, replete with all its comforts. This stark disparity serves as a reminder that even in a voyage toward the void, class continues to dictate the quality of one's experience.

Passengers not only shapes the tension between modernity and postmodernity through individual existential crises but also within social and ideological contexts. While modernity associates utopia with rational planning and the ideology of progress, postmodernity exposes the limits and contradictions of this progress (Jameson, 2004b, p. 37). In the film, the spaceship Avalon is presented as a spatial reflection of modernist utopias, yet its collapse can be read in parallel with Lyotard's (1984, p. xxiii) notion of the loss of faith in grand narratives.

The situation Jim and Aurora face illustrates, as Bauman (2004, p. 56) critiques modernity, the inherent risk of utopias—initially promised as visions of order—inevitably transforming into dystopias. Although utopia in the modern world is framed as a regulatory mechanism, the moment individuals cease to be subjects and instead become objects within this order, utopia turns into dystopia (Bauman, 1987, p. 17). Avalon's promise of technological perfection reveals its internal contradiction by evolving into a structure that eliminates individual freedom and will.

The postmodern idea of utopia, on the other hand, is characterized by an attempt to create a space beyond place and time, a realm without geography or history. In *Passengers*, utopia is no longer situated within a specific territory but rather in the boundless void of space. However, this displacement also raises the question of whether utopia can exist at all. When considered through Foucault's (1986, p. 24) concept of heterotopia, Avalon can be read as both a utopia and a dystopia; while it promises an ideal life, it simultaneously turns its inhabitants into prisoners of physical and temporal confinement.

A striking observation that arises from this is the failure of socialism, once bold in its ambitions to transcend earthly divisions, to extend its influence into space. Instead, the space race has embraced a liberal utopian ethos, wherein individuals

are free to pursue their own self-interests. In this context, Adam Smith's vision of a capitalist utopia continues to dominate, clashing even in space with the ideals of Karl Marx. This tension underscores the persistence of economic ideologies and class struggles, suggesting that the dream of a classless society has yet to transcend the bounds of Earth.[1]

As the film progresses, its utopian dimension becomes increasingly apparent. Aurora articulates her desire to begin anew and strive for an ideal existence with the declaration, "We are creating a new civilization." However, two distinct utopian consciousnesses emerge in this narrative. Aurora's vision is oriented toward the future, as she continually emphasizes her aspirations for a perfected society. In contrast, Jim's utopia is grounded in a more archaic model, rooted in nostalgia for a time when repair and restoration held intrinsic value. Paradoxically, as Svetlana Boym has demonstrated, nostalgia illuminates not only a longing for an authentic past but also sustains hope for an imagined future (Boym, 2001).

In this context, Aurora's forward-looking ideal and Jim's backward-looking dream are united by their shared desire for improved times, or euchronia. This envisioned time, although inspired by past ideals, remains constantly in progress as a purely internal/spiritual concept, representing a future that has not yet fully arrived. These dreams are presented as ideals, yet they remain confined to a personal scale. Jim, who envisions shaping an entire civilization through his repair skills, ultimately finds himself tasked with fixing a single spaceship. Aurora, who aspires to achieve extraordinary feats and experience a legendary love, must come to terms with the reality that her love for Jim will remain unknown to the world, and that they will live together as mere individuals.

This shift from grand utopian projects to more modest, intimate, and individual dreams of happiness reflect a broader transformation in the nature of utopian aspirations. Aurora's friend's advice, "I hope you find that you don't have to do incredible things to be happy," encapsulates this sentiment. However, the film complicates this message by adhering to the conventions of American cinema, where heroes are expected to perform extraordinary acts. Jim risks his life to save the passengers, while Aurora ensures that Jim does not drift away into space. These epic elements, central to commercial filmmaking, underscore the tension between grand narratives and personal fulfillment, highlighting the contrast between large-scale utopian ideals and the intimate pursuit of happiness.

One particularly symbolic moment occurs when Jim, true to his nature, digs a hole in the spaceship's main deck and plants a tree. This tree unmistakably represents the "Tree of Life," a symbol often associated with the connection between the earthly and the divine (Eliade, 1954, pp. 12–15). In classical tradition, the proper

1 This reality is starkly illustrated by the case of Jeff Bezos, the world's richest man, who recently completed a space flight lasting just 11 minutes. Upon returning to Earth, his first act was to thank Amazon's loyal customers, acknowledging that "You guys paid for all of this" (P. Marx, 2021). His declaration underscores the extent to which space travel, once the domain of collective human aspiration, has been reduced to a capitalist endeavor, available only to the few who can afford it.

setting for this tree is not a spaceship but the Garden of Eden. Within religious utopias, the Garden of Eden serves as a locus of divine beauty and abundance, where humanity, embodied by Adam and Eve, lives in harmony with God. As a foundational narrative of utopian thought, the Edenic story symbolizes happiness, purity, and spiritual fulfillment. Indeed, the first vision of happiness conceived by religious utopian consciousness is the Garden of Eden, with the Tree of Life at its heart. Acting as the axis mundi, the central pillar of the universe, the Tree of Life unites past, present, and future, serving as a bridge across different temporal dimensions (Eliade, 1987, pp. 36–38, 43). Its presence on the spaceship thus evokes a yearning for a return to Edenic perfection, while also suggesting the persistence of these ancient utopian ideals in the modern quest for meaning.

By the end of the film, the Tree of Life that Jim had planted has grown into a colossal entity, enveloping the entire main deck and transforming it into a genuine garden of paradise. However, this paradise is notably different in one key respect: there is no presence of God. If there is a deity, He is asleep. Throughout the film, Jim and Aurora repeatedly attempt to contact the captain for the guidance they need, but their efforts prove futile. At one point, Gus Mancuso (Laurence Fishburne), a deckhand who has also accidentally awoken due to a malfunction, provides them with both spiritual and technical assistance. However, his death soon leaves Jim and Aurora to navigate their challenges alone. This moment resonates with Nietzsche's famous proclamation: "God is dead!"

Without the benefit of divine intervention, Jim and Aurora are compelled to find their own meaning and direction in their "miserable" lives. The transformation from being mere recipients of the Tree of Life to actively planting and nurturing it themselves underscores the enduring significance of philosophical humanism in utopian fiction. It highlights a shift from reliance on divine authority to self-determination and individual initiative. When the crew finally awakens eighty-eight years later, they discover a Garden of Eden and a Tree of Life that are the products of human effort, not divine intervention. Aurora's voice from the past resonates into the future, affirming the meaning of their creation: "We built a life together. A perfect life." This final scene encapsulates the film's central message: the perfection and meaning sought in utopian visions are no longer dependent on divine or external forces but are realized through human will, effort, and cooperation. The utopia achieved by Jim and Aurora is not a celestial paradise but a human paradise, crafted by two individuals who, in the absence of gods, become the architects of their own destinies.

Conclusions

The examination of utopian ideals within both literary and philosophical contexts unveils a complex and multifaceted history of human aspirations. Originally, utopia functioned as a symbol of hope and progress during the early stages of modernity, mirroring the philosophical foundations of that era which emphasized

human potential and advancement. However, these ideals have evolved significantly over time. As the nineteenth century progressed and dystopian narratives emerged, the feasibility of utopian aspirations came under increasing scrutiny, bringing contemporary concerns and the inherent flaws of human nature into sharper focus.

In this context, the cinephilosophical analysis of *Passengers* is particularly revealing. The film not only reflects this transition from utopian to dystopian visions but also presents a revised interpretation of utopia. Set in a futuristic context and centered on existential challenges, *Passengers* illustrates how modern cinema engages with these themes. While the starship Avalon initially represents an idealized future, it also offers a nuanced and individualized portrayal of utopian dreams, recognizing the limitations inherent in such aspirations. Through its narrative, the film underscores the persistent allure of utopian ideals while acknowledging their complexities and constraints in the contemporary world.

Although film, science, technology, and human intellect offer a utopian order that ensures stability and comfort, *Passengers* also critiques the rigidity of modernist utopianism. Rather than simply asserting the deterministic triumph of modernity, the film highlights the fragility of this vision by emphasizing the necessity of personal will, improvisation, and adaptation. The presence of natural elements such as trees and animals aboard the spaceship does not merely symbolize nostalgia for the past; it also represents a dynamic and evolutionary utopia that is continuously redefined through human intervention. In this sense, the film suggests that utopia is not a fixed place or time but an ongoing process shaped by human actions.

Furthermore, while the film does not directly answer whether a non-anthropocentric world is possible, it problematizes the idea that modernity's utopian vision is absolute. The experiences of the protagonists demonstrate that utopia cannot be achieved solely through rigid rational planning; it must also incorporate uncertainty, emotion, and lived experience. In this regard, the film offers a 'line of flight', implying that utopian desires do not always conform to predetermined structures but rather emerge through constant negotiation and transformation. This interpretation moves beyond reading the film as a mere affirmation of modernity's triumph, positioning it instead as part of an evolving discourse on utopia.

Nevertheless, it can be argued that the assured utopianism of modernity has largely lost its foundation, and the former glory of idealized lands has diminished. Utopias, once envisioned as existing beyond the confines of space and time, now appear to seek refuge in the realm of outer space. This spatial shift is evident in contemporary endeavors, such as Elon Musk's ambition to colonize Mars, which is built upon similar utopian ideals. The passengers in *Passengers* embody the contemporary dream of new utopias achievable only in distant worlds light years away, reflecting a recurring notion: "We are going to a new place to live, and this time we will create it perfectly."

These idealized visions are, however, tempered by a sobering reality. In the final days of his life, the late Iranian filmmaker Abbas Kiarostami was deeply moved by the lyrics of Mohsen Namjoo's song he heard while ill: "Another life is needed for time was spent in this one in hopefulness." When considering utopias imagined beyond Earth, these words prompt a reframing of the sentiment: "Now another world is needed for time was spent in this one in hopefulness."

The fate of the surviving passengers on the Avalon and their success or failure in establishing a perfect world on Homestead II remains uncertain. What is significant is that the notion of utopia has become so thoroughly deterritorialized that achieving it appears increasingly improbable. Even if such an ideal world exists, it remains accessible only through the technology of suspended human life and cosmic travel. This presents a cautionary tale of decline, yet it may also signify the ultimate realization of utopia as it has always been: "no-where" and "no-time." This possibility, too, merits thoughtful consideration.

References | Список литературы

Bauman, Z. (1976). *Socialism: The Active Utopia*. George Allen & Unwin Ltd.

Bauman, Z. (1987). *Legislators and Interpreters: On Modernity, Post-Modernity and Intellectuals*. Polity Press.

Bauman, Z. (2004). *Wasted Lives: Modernity and Its Outcasts*. Polity Press.

Bergson, H. (1944). *Creative Evolution*. Modern Library.

Bloch, E. (1995). *The Principle of Hope* (Vol. 1). MIT Press.

Boym, S. (2001). *The Future of Nostalgia*. Basic Books.

Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Polity Press.

Claeys, G. (2017). *Dystopia: A Natural History, a Study of Modern Despotism, its Antecedents, and Its literary Diffractions*. Oxford University Press.

Cox, D., & Levine. (2018). *Filmle düşünmek: Felsefe yapmak ve film izlemek [Thinking with film: Philosophizing and watching movies]*. Ütopya. (In Turkish).

Davis, J. C. (2010). Thomas More's Utopia: Sources, Legacy and Interpretation. In *The Cambridge Companion to Utopian Literature* (pp. 28–50). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CCOL9780521886659.002

Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). A *Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. University of Minnesota Press.

Eagleton, T. (2000). Utopia and Its Opposites. *Socialist Register*, 36, 31–40.

Eliade, M. (1954). *Cosmos and History: The Myth of the Eternal Return*. Harper.

Eliade, M. (1987). *The Sacred and Profane: The Nature of Religion*. Harcourt, Brace & World, Inc.

Ferrando, F. (2019). *Philosophical Posthumanism*. Bloomsbury. https://doi.org/10.5040/9781350059511

Foucault, M. (1986). Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias. *Diacritics*, 16(1), 22–27. https://doi.org/10.2307/464648

Frampton, D. (2006). *Filmosophy: A Manifesto for a Radically New Way of Understanding Cinema*. Wallflower.

Franklin, B. (1772). Letter to Joseph Priestley. In *The portable Enlightenment reader* (p. 46). Penguin.

Geoghegan, V. (2008). *Utopianism and Marxism*. Peter Lang.

Göktürk, A. (2012). *Ada: İngiliz yazınında ada kavramı [Island: The Concept of Island in English Literature]* (3rd ed.). Yapı Kredi.

Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge.

Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press. https://doi.org/10.7208/chicago/9780226321394.001.0001

Huxley, A. (1946). *Foreword to Brave New World, second edition* (1946). Wealthandwant.com. http://www.wealthandwant.com/auth/Huxley.html

Jameson, F. (2004a). Politics of Utopia. *New Left Review*, 25, 35–55.

Jameson, F. (2004b). *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. Verso

Kumar, K. (1987). *Utopia and Anti-Utopia in Modern Times*. Basil Blackwell.

Kumar, K. (1991). *Utopianism*. University of Minnesota Press.

Leopold, D. (2007). Socialism and (the Rejection of) Utopia. *Journal of Political Ideologies*, 12(3), 219–237. https://doi.org/10.1080/13569310701622101

Lynch, A. (2009). *Arthurian Literature and Christianity: Notes from the Twentieth Century*. Boydell & Brewer.

Lyotard, J.-F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. University of Minnesota Press. https://doi.org/10.2307/1772278

Mannheim, K. (1955). *Ideology and Utopia*. Mariner Books.

Manuel, F. E., & Manuel, F. P. (1979). *Utopian thought in the Western World*. Belknap Press of Harvard University Press. https://doi.org/10.4159/9780674040564

Marx, K., & Engels, F. (1948). *The Communist Manifesto*. International Publishers.

Marx, P. (2021, July 21). *Jeff Bezos Thanks Amazon Workers for Blue Origin Launch in Revealingly tone-Deaf Moment*. Nbcnews.Com. https://www.nbcnews.com/think/opinion/jeff-bezos-thanks-amazon-workers-blue-origin-launch-revealingly-tone-ncna1274565

Mattelart, A. (2005). *Gezegensel ütopya tarihi [The History of Planetary Utopia]*. Ayrıntı. (In Turkish).

Nate, R. (2009). Discoveries of the Future: Herbert G. Wells and the Eugenic Utopia. In *Futurescapes: Space in Utopian and Science Fiction Discourses* (pp. 79–110). Rodopi. https://doi.org/10.1163/9789042026032_007

Öztürk, S. (2021). Cinephilosophy: A new Way of Doing Philosophy. *Philosophy and Film. Conference Proceedings*, 13–24.

Putter, A. (2009). The Twelfth-Century Arthur. In *The Cambridge Companion to Arthurian Legend* (pp. 36–52). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CCOL9780521860598.003

Roemer, K. M. (2010). Paradise Transformed: Varieties of Nineteenth-Century Utopias. In *The Cambridge Companion to Utopian Literature* (pp. 79–106). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CCOL9780521886659.004

Sargent, L. T. (2005). Utopianism. In *Routledge encyclopedia of philosophy* (Vol. 1). Routledge.

Shell, M. (2014). *Islandology: Geography, Rhetoric, Politics*. Stanford University Press.

Smith, A. (1993). *An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations* (Vol. 1). Rowman & Littlefield Publishers.

Vattimo, G. (2012). *Şeffaf toplum [Transparent Society]*. Say. (In Turkish).

Vieira, F. (2010). The Concept of Utopia. In *The Cambridge Companion to Utopian Literature* (pp. 3–27). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CCOL9780521886659.001

Wilde, O. (1891). *The Soul of Man Under Socialism*. Web.Seducoahuila.Gob.Mx. https://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/the_soul_of_man_under_socialism.pdf

Wolfe, C. (2010). *What is Posthumanism*? University of Minnesota Press.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Screen: Utopia, Take, Archive | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.672

Long Take in Cinema: A Philosophical Analysis (Based on the Works of Andrei Tarkovsky)

Anastasia V. Kucherova

Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences. Moscow, Russia. Email: kucherova-v-a[at]yandex.ru
ORCID https://orcid.org/0009-0004-5965-3142

Received: 2 February 2025 | Revised: 17 April 2025 | Accepted: 28 April 2025

Abstract

The aim of the article is to formulate the philosophical approaches to the interpretation of the long take as an aesthetic tool in the cinema of Andrei Tarkovsky. The problematic of the study lies in the possibility of a more comprehensive analysis of the long take as an aesthetic and philosophical tool in his work. It looks especially important to consider this cinematographic technique as a practice endowed with various philosophical meanings. It seems that this will potentially enrich both existing studies of long takes and the analysis of Tarkovsky's films. The relevance of the article is due to the revival in contemporary cinema of interest in contemplative aesthetics and long takes as a counterweight to the clip editing of mass cinema (which is associated with the phenomenon of "Slow cinema"), as well as the fact that Tarkovsky's legacy continues to have a significant influence on world cinema. The results of the study demonstrate that the long take in the works of A. Tarkovsky represents a special aesthetic and philosophical practice. Based on the material of his films, the relationship between the duration of shots and the ontological, existential and phenomenological aspects of the film language is revealed. It is substantiated that the long take can be considered as a means of "photographic authenticity" of cinema and enhancing realism; this activates the work of thinking and memory of the viewer, forming the basis for his/her independent interpretations of what s/he saw. Also, the long take can be considered as a way of involving the viewer as a participant in the sensory experience of the film, going beyond the direct narration. In addition, it becomes an instrument that allows time to manifest itself in its natural flow, creating conditions for understanding its ontological nature. The long take contributes to the erasure of the boundaries between the real and the imaginary and the disclosure of the transcendental, and it also forms the conditions for an ethical dialogue with the viewer. The work is addressed to film scholars, philosophers, cultural researchers, and a wider audience interested in cinema and its philosophical aspects.

Keywords

Long Take; Andrei Tarkovsky; Philosophy of Cinema; Phenomenology of Perception; Temporality; Slow Cinema; Representation of Time; Ivan's Childhood; Andrei Rublev; Solaris; Stalker; Mirror; Nostalgia; The Sacrifice

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Экран: утопия, кадр, архив | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.672

Длинный кадр в киноискусстве: философский анализ (на примере творчества А. А. Тарковского)

Кучерова Анастасия Валерьевна

Институт философии РАН. Москва, Россия. Email: kucherova-v-a[at]yandex.ru
ORCID https://orcid.org/0009-0004-5965-3142

Рукопись получена: 2 февраля 2025 | Пересмотрена: 17 апреля 2025 | Принята: 28 апреля 2025

Аннотация

Цель данной статьи — рассмотреть философские подходы к интерпретации длинного кадра как эстетического инструмента в кинематографе Андрея Арсеньевича Тарковского. Проблематика исследования заключается в возможности осуществления более комплексного анализа длинного кадра как эстетического и философского инструмента в творчестве режиссера; особенно важным представляется изучение этого кинематографического приема как практики, наделенной разнообразными философскими смыслами, что потенциально обогатит как существующие исследования длинных кадров, так и анализ картин А. А. Тарковского. Актуальность статьи обусловлена возрождением в современном киноискусстве интереса к созерцательной эстетике и длинным кадрам как противовесу клиповому монтажу массового кинематографа (что связано с феноменом “Slow cinema”), а также тем, что наследие А. А. Тарковского продолжает оказывать значительное влияние на мировой кинематограф. Результаты исследования демонстрируют, что длинный кадр в работах А. А. Тарковского представляет особую эстетико-философскую практику. На материале его фильмов выявляется взаимосвязь между длительностью кадров и онтологическими, экзистенциальными и феноменологическими аспектами киноязыка: обосновывается, что длинный кадр может рассматриваться как средство «фотографической достоверности» кино и усиления реализма, что активизирует работу мышления и памяти зрителя, формируя основу для его самостоятельных интерпретаций увиденного; как способ вовлечения зрителя как соучастника в чувственный опыт фильма, выходящий за рамки нарративной линейности; длинный кадр также становится инструментом, позволяющим времени проявиться в его естественном течении и создающим условия для постижения его онтологической природы. Кроме того, длинный кадр способствует стиранию границ между реальным и воображаемым и раскрытию трансцендентного, а также формирует условия для этического диалога со зрителем. Работа адресована киноведам, философам, исследователям культуры и широкой аудитории, интересующейся кинематографом и его философскими аспектами.

Ключевые слова

длинный кадр; Андрей Тарковский; философия кино; феноменология восприятия; темпоральность; медленное кино; репрезентация времени; Иваново детство; Андрей Рублев; Солярис; Сталкер; Зеркало; Ностальгия; Жертвоприношение

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0

Введение. Длинный кадр в кинематографе

Длинным кадром[1] принято называть продолжительный по времени непрерывный кадр, снятый без монтажных склеек. Первые эксперименты с продолжительной съемкой характерны еще для периода немого кино, когда сама техническая специфика аппарата определяла возможности монтажа: на раннем этапе (конец XIX – нач. XX вв.) продолжительность кадра ограничивалась емкостью пленочной катушки и стационарностью громоздких камер. Однако уже к 1920-м годам с развитием монтажной теории, особенно в советской школе (С. Эйзенштейн, Л. Кулешов, В. Пудовкин), длинный кадр оказался противопоставлен монтажу как альтернативному принципу построения киноязыка. В то время как монтажный кинематограф разрабатывал способы конструирования смысла через столкновение и сопоставление кадров (С. Эйзенштейн) и приобретал всю большую популярность в Голливуде, представители альтернативной традиции (Ж. Ренуар, О. Уэллс, К. Мидзогути) предложили иную эстетику, подразумевавшую использование длинных кадров-эпизодов с построением глубинной мизансцены и движением камеры: оказалось, что такой способ съемки может вызывать у зрителя не меньшее напряжение, чем динамичный монтаж (что было продемонстрировано, например, О. Уэллсом в первой сцене «Печати зла» (1958), А. Хичкоком в «Веревке» (1948) — экспериментальном фильме с псевдооднокадровой съемкой).

Примечательно, что в истории кинематографа длинный кадр как ведущий художественный принцип ассоциируется с разными национальными традициями в разные периоды времени: французским поэтическим реализмом 1930-х (Ж. Ренуар), итальянским неореализмом 1940-50-х (Р. Росселлини, В. Де Сика), японским кинематографом середины XX века (особенно Я. Одзу, К. Мидзогути), а позднее — с экспериментами восточноевропейских режиссеров 1960-70-х (М. Янчо, А. Тарковский, Т. Ангелопулос). Цифровая революция 1990-2000-х годов устранила ограничения по длительности записи, а внедрение моторизованных кареток, подвесов, дронов и современных средств постобработки позволило расширить выразительный потенциал длинного кадра и сделать его инструментом создания новых кинематографических смыслов. В частности, современный этап обращения к длинным кадрам связан с феноменом «медленного кино» (Slow Cinema), который объединяет творчество различных режиссеров конца XX – начала XXI века (Б. Тарр, Т. Ангелопулос, А. Вирасетакул, А. Киаростами и др.); в эпоху доминирования активного голливудского монтажа эта традиция может восприниматься как элитарная,

1 В англоязычных исследования то, что в данной статье определяется в качестве длинного кадра, обозначается термином “long take”, который на русский язык часто переводят как «длинный план». Так как в русском языке под планом понимается крупность изображения (средний план, общий план и т.д.), представляется более уместным использовать слово «кадр»: время работы камеры с момента ее включения и до остановки съемки.

арт-хаусная, противопоставленная массовому кинематографу. Уже к началу XXI века исследователи фиксируют, что индустрия развлечений практически отказалась от длительных сцен в пользу агрессивного «интенсифицированного монтажа», нацеленного на максимально быстрое развитие сюжета (напр., концепт «интенсивной непрерывности» Д. Бордуэлла (Bordwell, 2017, p. 246–253)). В связи с этим длинный кадр становится не просто формальным приемом, но выражением определенной этической позиции противостояния быстрому ритму современной визуальной культуры, призванному формировать особый эстетический опыт, побуждающий зрителя ощущать течение времени, замечать детали и более глубоко погружаться в экранные события.

Отдельную проблему представляет определение того, какой кадр считать «длинным». Большинство исследователей сходятся в том, что длинный кадр предполагает непрерывную съемку на протяжении ощутимо большего периода времени, чем это происходит в среднем в монтажном фильме (Totaro, 2001, p. 3). При этом очевидно, что «длинность» нельзя сводить лишь к подсчету секунд: в разных стилях и у разных режиссеров одна и та же протяженность кадра способна восприниматься зрителем либо органично, либо как затянувшаяся. Вопрос усложняется и различными стилевыми конвенциями и культурными привычками: если в эпоху немого кинематографа средняя длина кадра составляла около 5-10 секунд, а в современном голливудском кино она сократилась до 2–4 секунд (Bordwell, 2002, p. 17), то в жанровом фильме кадр продолжительностью от 25 секунд уже расценивается как «долгий» (Totaro, 2001, p. 4). Соответственно, в стилистике «медленного кино», где длина кадров значительно превышает стандартную, длинный кадр может смещаться к 5–7 мин. и более (Gibbs & Pye, 2017).

Исследователи неоднократно обращались к вопросу, почему один и тот же временной отрезок в одних случаях становится субъективно «замедленным», а в других не вызывает аналогичного ощущения. Одной причины, конечно, не существует; на это влияет множество факторов: общий ритм фильма, степень эмоциональной и визуальной насыщенности сцены, насмотренность зрителя и его готовность к восприятию длиннокадровых эпизодов. Подчеркнем, что длинный кадр определяется не только как технический способ съемки, но прежде всего как «эффект, который он производит в окончательной версии фильма» (Totaro, 2001, p. 11). При этом он не обязательно представляет собой изолированную сцену, снятую одним непрерывным дублем — его воздействия часто формируется в сочетании с монтажом. Как подчеркивает Брайан Хендерсон, один из первых академических теоретиков “long take”, стиль длинного кадра «всегда предполагает взаимодействие длинных кадров и монтажа» (Henderson, 1971, p. 7). Кроме того, длинный кадр ассоциируется с непрерывностью места, пространства и действия, что является важным аспектом его концептуального определения в кинематографе.

Таким образом, «длинный кадр» не может быть описан лишь через его временные количественные характеристики: каждый конкретный случай употребления данного приема зависит от контекста, задается стилистическими и эстетическими параметрами всего фильма.

Не будет преувеличением сказать, что среди режиссеров, работавших с длинным кадром, Андрей Тарковский занимает особое место. Для его кинематографического языка характерно столь активное использование длинных кадров, что это делает их, согласно типологии Д. Тотаро, исключительным структурным принципом его фильмов (Totaro, 2001, p. 19). Техника длинных кадров прослеживается уже в его ранних работах, особенно начиная с «Андрея Рублева» (1966), и достигает кульминации в «Жертвоприношении» (1985), где первая сцена представляет собой единый кадр продолжительностью около девяти минут. Следует отметить сложность построения таких кадров у А. Тарковского, обусловленную внутрикадровым монтажом и их многофункциональностью. Так, практически во всех его фильмах встречается экспозиционная функция длинного кадра как общего заявочного плана, который позволяет очертить пространство действия и одновременно задействовать воображение зрителя. Например, в начале «Ностальгии» (1983), автомобиль пересекает поле на дальнем плане и останавливается, сопровождаемый закадровым разговором героев о посещении церкви. Зритель пока ничего не знает ни об их взаимоотношениях, ни о сюжете; длинный кадр утреннего поля с остановившейся вдали машиной побуждает его строить предположение о происходящем, активизируя восприятие и погружая зрителя в произведение. Представляется, что в творчестве Тарковского длинный кадр наряду с «техническими» функциями (экспозиционной, ритмической, монтажной) обретает и качественно иное значение. Тарковский видел в кинематографе не столько средство повествования, сколько способ исследования фундаментальных вопросов человеческого существования, и длинный кадр стал для него не техническим решением, но методом философского осмысления реальности, времени и духовных аспектов человеческого бытия, что делает его творчество особенно значимым в рамках теоретического анализа этого приема.

Философские измерения длинного кадра

Реалистическая традиция

Начало серьезного теоретического осмысления длинного кадра положили работы французского кинокритика Андре Базена, который противопоставлял два подхода к созданию фильма, выделяя «тех, кто верит в образность, и тех, кто верит в реальность» (Базен, 1972, с. 81). «Верящие в образ» — это главным образом представители монтажной школы (Эйзенштейн, Кулешов), которые посредством монтажа создавали новые смыслы, не существовавшие в отдельно взятых кадрах. «Верящие в реальность» — режиссеры, предпочитавшие длинные кадры и глубинную мизансцену (Ренуар, Уэллс,

позже — Росселлини, Де Сика), стремившиеся передать реальность в ее непрерывности, минимизируя вмешательство режиссера в естественный ход событий. В своих фундаментальных трудах, в частности вошедших в сборник «Что такое кино?» (1958–1962), Базен развил теорию «чистого» кинематографа и сформулировал преимущества реалистической манеры съемки перед монтажным кино: по его мнению, длинный кадр в наибольшей степени соответствует онтологической природе кинематографа как «окна в реальность», поскольку «уже не раскадровка выбирает за нас то, что надлежит увидеть, придавая таким образом увиденному априорную значимость; теперь сам разум зрителя вынужден различать свойственный данной сцене драматический спектр, вглядываясь в своеобразный параллелепипед непрерывной действительности» (1972, с. 265), благодаря чему он «имеет полную возможность наблюдать и выбирать и даже время от времени делать выводы» (1972, с. 109). Длительная сцена побуждает аудиторию активнее вовлекаться в смыслообразование фильма: вместо того, чтобы с помощью монтажа направлять внимание зрителя, режиссер предлагает ему свободу восприятия и размышления. В этом Базен усматривал особую честность кинематографа, время и пространство в котором могут быть представлены как единое целое, не расчлененное монтажом.

Другой классик теории кино, Зигфрид Кракауэр, также подчеркивал реалистическую природу киноискусства, считая, что фильм должен стремиться к раскрытию физической реальности, показывая мир таким, какой он есть: именно длительные незамаскированные наблюдения за материальным миром придают кинематографу способность фиксировать «непосредственное присутствие» вещей. Кракауэром было введено понятие своеобразного «сновидческого реализма», подразумевающего настолько правдивое и невымышленное отображение фильмом материального мира, что последнее производит на зрителя впечатление ирреального сна. Как он писал в работе «Природа фильма. Реабилитация физической реальности» (1960), «фильм больше всего походит на видение тогда, когда он потрясает нас неприкрашенным и бесспорным присутствием естественных объектов — когда они выглядят так, словно камера только что извлекла их из чрева физического бытия, так, словно еще не перерезана пуповина, соединяющая изображение с реальностью» (Кракауэр, 1974, с. 220). Кажется возможным заключить, что в некотором смысле «шокирующая достоверность» непрерывных кадров как раз и создает эффект подлинного присутствия, о котором писали реалистически настроенные теоретики. В русле созданной ими традиции длинный кадр стал рассматриваться как средство «фотографической достоверности» кино: он фиксирует происходящее во времени и пространстве без очевидного вмешательства монтажа, оставляя зрителю свободу для интерпретации увиденного.

Продолжая эту линию рассуждений, английский теоретик Питер Уоллен писал, что в авторских фильмах 1960-х –1970-х годов сложился особый стиль, основанный на использовании длинных кадров: режиссеры вроде Миклоша Янчо, Микеланджело Антониони, Тео Ангелопулоса и Андрея Тарковского стали ассоциироваться прежде всего с неторопливым стилем съемки, возникновение которого исследователь связывает с реакцией на ускоряющийся монтаж мейнстримного кинематографа (Wollen, 2002, p. 270). В отличие от этого, если кадр растягивается во времени, аудитория вынуждена самостоятельно наполнять пустоту интерпретацией и эмоциональным содержанием (De Luca & Jorge, 2015, p. 317), что формирует у зрителя активную позицию со-творца: будучи оставленным наедине с длительной сценой, он привносит в нее свои ассоциации, свой культурный и личный опыт. Созерцание длинного кадра предстает как герменевтический акт, способный также некоторым образом изменить самого зрителя: согласно Х.Г. Гадамеру, в переживании искусства зритель не пассивен, но становится его участником (Гадамер, 1991, с. 289–297), потенциально трансформируется под влиянием искусства; при этом он, «как и художник, играет важнейшую роль в развитии тем, которые затрагивает искусство» (Stanford Encyclopedia of Philosophy), так что «мы рассматриваем создание произведения и как задачу, относящуюся к нам самим» (Гадамер, 1991, с. 294). В результате происходит не только рождение смысла во взаимодействии зрителя с образами, но и его более глубокое психологическое вовлечение в происходящее: длинные кадры способны функционировать как своего рода «антисобытие», замедляя темп повествования и переводя фокус с внешнего действия на внутренние переживания персонажей и зрителя, «они растягивают или сжимают время не затем, чтобы сбить нашу концентрацию, а чтобы усилить процессы восприятия и обострить чувствительность к тому, что в суете современности обычно ускользает от глаз» (Koepnick, 2017, p. 2).

Наряду с рассуждениями о «демократичности» длинного кадра, предоставляющего зрителю свободу выбора объектов внимания, традиционно подчеркивается, что данная свобода не абсолютна: даже в длительных статичных кадрах композиционные решения, освещение, цветовые акценты и другие элементы мизансцены определенным образом задают последовательность визуального восприятия (Bordwell, 2017, p. 213). Так, для Тарковского характерен прием медленного наезда камеры в пределах единого статичного кадра, который обеспечивает тонкую трансформацию композиционного строя, управляя взглядом зрителя посредством увеличения крупности плана и формируя особую динамику перцептивного процесса, исключающую монотонность восприятия. Кроме того, в картинах режиссера присутствует сложная работа камеры и звука, позволяющая удерживать внимание и одновременно создающая пространство для размышления, приглашающая зрителя бродить по картине взглядом и вслушиваться — как если бы он физически находился

в показываемом месте (когда, например, на экране демонстрируется колыхание травы, течение воды, общие планы природы, каких-либо объектов и т. п.), что создает «текучую мизансцену». Вовлекаясь в происходящее, зритель сильнее погружается в материальный мир кадра, где пространство становится осязаемым, что побуждает искать подходы, которые могли бы объяснить этот уникальный опыт.

Феноменологический подход к длинному кадру

Феноменологический подход, сосредоточенный на исследовании способа, которым зритель переживает проявление реальности на экране, предлагает подходящий инструментарий. В русле феноменологического анализа отмечается, что подобного рода кадры не только показывают мир, а приглашают зрителя пережить его: реальность на экране становится не объектом наблюдения, но живым пространством соучастия и эмоционального вовлечения. Так как в классической феноменологии (Гуссерль, Мерло-Понти) восприятие предполагает активное участие субъекта в конструировании смысла воспринимаемого, монтаж и длинный кадр по-разному структурируют этот процесс.

Пьер Паоло Пазолини в эссе “Observations on the Long Take” (1967) предлагал задуматься о природе киноповествования на примере хроники убийства Дж. Кеннеди. Для Пазолини последняя представляет ценность именно как непрерывное наблюдение: камера в ней выступает глазом очевидца, предоставляющим единую точку зрения на реальность в отличие от дробящего единое течение времени монтажа, который, одновременно выделяя несколько «настоящих» в разных кадрах и ракурсах, лишает каждое из них абсолютной достоверности (Pasolini, 1980, p. 3). Пазолини сделал вывод: «невозможно воспринимать реальность иначе, как из одной точки зрения» в момент настоящего времени (1980, p. 3). Отсюда вытекает следующее преимущество единого длительного кадра: он наиболее близок к непосредственному человеческому опыту и создает эффект документальной правды даже в случае, если сцена вымышлена. С феноменологической точки зрения это стремление к комплексному познанию перекликается с гуссерлевским понятием жизненного мира (Lebenswelt), где реальность дана субъекту как единое поле опыта, не разделенное на дискретные элементы (Фролов, 2021). Длинный кадр, таким образом, становится способом воспроизведения этого жизненного мира на экране, позволяет зрителю проникнуть в «плоть» кинообраза.

У М. Мерло-Понти восприятие всегда связано с телесностью. В эссе «Кино и новая психология» (1948) он пишет, что фильм передает не столько визуальную информацию, сколько воспроизводит структуру восприятия и выявляет «союз духа и тела», их взаимное выражение, обозначая «специфический способ бытия в мире общения с вещами и другими» (Мерло-Понти, 1996). Другой теоретик феноменологии кино — Вивьен Собчак — развивая эти идеи,

подчеркивает, что зрители воспринимают фильмы не только визуально, но и телесно, задействуя при этом весь свой сенсорный опыт. Говоря о гаптическом восприятии, она отмечает, что «непосредственная телесная реакция на фильмы является обычным явлением. Мы воспринимаем фильмы не только глазами; мы видим, понимаем и ощущаем их всем нашим телесным существом, обогащенным всей историей и чувственным опытом нашего аккультурированного сенсориума» (Sobchack, 2004, p. 63). Здесь же можно добавить, что в этом случае длинный кадр, в отличие от монтажа, создает темпоральную и пространственную протяженность, которая позволяет пережить мир, ощущая его как продолжение своего телесного существования. Зритель оказывается настолько вовлечен в пространство фильма, что как бы перемещается вместе с камерой, ощущая физические качества среды: при просмотре он своим телом «соучаствует» в кинопространстве, экран становится продолжением его сознания, камера — своего рода феноменологическим «глазным яблоком», техническим продолжением человеческого тела (1992, p. 203). Фильм, по выражению В. Собчак, становится в этом случае совместным опытом режиссера и зрителя (1992, p. 203), в итоге наполняющие кадр образы и звуки создают у зрителя ощущение единства с увиденным — кино перестает быть «окном», через которое мы смотрим на историю, и становится средой, участниками которой мы себя чувствуем.

Таким образом, длинный кадр можно рассматривать как способ вовлечения зрителя в чувственный опыт, выходящий за рамки нарративной линейности. «Типичный длинный план Тарковского — партиципаторный, его предназначение — участие зрителя в сцене» (Ковач, 2016). В показательном в этом смысле эпизоде из «Зеркала» (1974) около двух с половиной минут камера медленного скользит по дому героя, перемещаясь из комнаты в комнату и задерживаясь на предметах. Благодаря тому, что кадр длится достаточно долго, внимание переключается с сюжета на присутствие вещей, позволяя почувствовать их «текстуру» — скрип половиц, движение воздуха, игру света на стенах. Мы слышим закадровый диалог героя с матерью, не видя его самого — больной мужчина лежит в соседней комнате, и очевидно, что движение камеры не может быть ассоциировано с его зрением. Цель использования длинного кадра «в том, чтобы зритель ощутил присутствие в пространстве, медленно блуждая по нему, и ощутил, каково это — быть там» (Ковач, 2016). Взгляд камеры в этом случае оказывается внеперсонажным, зритель ощущает себя духом, незримо присутствующим в доме автора, лично переживая при этом рождение значений: пока камера скользит по комнатам, он сам начинает конструировать эмоциональный смысл сцены — ощущение утраты детства, тоски по нему. Это соответствует тому, что киновед Тиаго де Лука назвал «реализмом ощущений»: в его концепции длинный кадр является инструментом, превращающим кино в чувственный опыт прежде всего через апелляцию к телесным ощущениям зрителя, при которой присутствует «материа-

листический импульс, посредством которого фактичность вещей и сущего довлеет над репрезентативными категориями и функциями» (De Luca, 2014, p. 12), что роднит опыт просмотра с реальным бытийным опытом. Аналогичным образом в сценах, изображающих трагические события, продолжительный пристальный взгляд камеры на персонажей позволяет зрителю физически ощутить разворачивающуюся драму, вовлекая его в т. ч. телесно в происходящее (например, пытки монаха в исполнении Ю. Никулина после взятия татарами Владимира в «Андрее Рублеве»).

В рамках феноменологического подхода особенно важно выделить роль звука в длинном кадре, который, в отличие от экранного изображения,

> «с большей достоверностью имитирует реальность <…> В работах киномастеров звуковая партитура способствует созданию художественного образа, играет драматургическую роль, выразительно передает атмосферу действия, значительно усиливает эмоциональное воздействие фильма» (Познин, 2016).

Если визуальный образ создает пространственную текстуру, то звуковой ряд добавляет «аудиовизуальную плотность», усиливая телесность восприятия. В «Зеркале» Тарковского звук ветра, скрип половиц или отдаленные голоса становятся неотъемлемой частью кадров, звуковым телом сцены, благодаря чему фильм и зритель вступают в диалог через общий сенсорный опыт, «звуки являются не просто дополнением к видеоряду, а сенсорными компонентами, повышенная телесность которых выделяется сама по себе» (De Luca, p. 12). Так, экспозиционная часть «Соляриса» (1972) представлена последовательностью длинных кадров природы, позволяющих зрителю ощутить фактуру изображаемого: в прозрачной воде колышутся водоросли, камера фиксирует крупные планы лопухов и полевых цветов, и далее, медленно поднимаясь, ее взгляд переходит на бескрайнее туманное поле, в котором стоит Кельвин. Звуковая палитра — журчание воды, жужжание пчел и утренние голоса десятков птиц, — усиливает ощущение присутствия в природном пространстве и формирует контраст с последующим изображением нечеловеческого океана Соляриса. Длинные кадры прогулки героя формируют эффект соучастия, позволяя зрителю почувствовать, что именно он гуляет вместе с Кельвином в его последнее на Земле утро. Так же в финале «Жертвоприношения» — сцене горящего дома — камера в течение нескольких минут непрерывно фиксируют процесс горения, медленно двигаясь около пожираемого пламенем строения, пока оно не рушится; звуки огня, ветра, отдаленные шаги — физически вовлекают зрителя в ощущение катастрофы.

Концепция памяти в длинном кадре

Телесный опыт восприятия длинных кадров Тарковского не только погружает в пространство сцены, но и создает условия для работы памяти: зритель начинает переживать личные образы прошлого, вызванные созерцанием кадра. Философ Гастон Башляр в работе «Поэтика пространства» (1957) писал о способности объектов «консервировать» время, выступая хранителями

памяти, которую можно пережить лишь благодаря пространству, где «находим мы прекрасные окаменелости времени, и их конкретные формы обусловлены долгим пребыванием в определенном месте. Бессознательное имеет место обитания. Воспоминания <…> размещены в пространстве» (Башляр, 2004, с. 30). Камера, задерживаясь на объектах, позволяет прошлому буквально проступить сквозь них. В разных фильмах у Тарковского присутствуют сцены, в которых медленный проезд камеры по предметам побуждает зрителя думать об их истории («Андрей Рублев» (1966), «Солярис» (1972), «Сталкер» (1979), «Жертвоприношение» (1985)). Так, в знаменитой сцене из «Сталкера» ее взгляд скользит по лежащими на дне затопленной комнаты Зоны монетам, шприцам, пистолету, иконе — следами давно минувшей жизни — подробно вычерчивая странное «озеро памяти» и позволяя рассмотреть каждый артефакт. Зритель погружается в разглядывание затонувших реликвий, и постепенно возникает чувство, что прошлое проступает через каждую вещь этих заброшенных предметов. Подобным же образом длинные кадры природы у Тарковского могут нести память о событиях: в «Ивановом детстве» (1962) долгий взгляд на мертвый лес с обломками деревьев хранит память о трагедиях войны.

Российский философ О. Аронсон, рассуждая о работах Тарковского, пишет: «вещи в кадре предстают не случайными, а словно переполненными значением» (Аронсон, 2018, с. 72), Тарковский является режиссером, для которого «не просто характерно обращение к длинному плану как кинематографическому средству, но который обнаружил особую специфику этого средства, напрямую связывающего кинематограф и память» (2018, с. 71). Аналогично М. Ямпольский писал о Тарковском со ссылкой на Делеза:

> «Делез утверждает, что кино вообще не ориентируется на субъективный режим восприятия, что для него характерны «обширные ацентрические и декадрированные зоны», которые отделяют его от субъективности. Память кино в таком случае прежде всего оказывается не памятью человека, но памятью вещи, которая реагирует на окружающий мир и сохраняет на себе следы его воздействия» (Ямпольский, 2013).

В сценах, таким образом, выделяются отдельные яркие детали, размываются границы между реальностью и воображением, соотносимым с памятью. Так, ключи в «Ностальгии» (1983) вызывают у Горчакова поток воспоминаний: он видит свой русский дом и свою семью, играющих с собакой детей, показанных в поле единого кадра. Упоминание ключей от дома становится для него своеобразным порталом в прошлое и визуализацией ностальгии — болезненной тоски по родине, проявляющейся через ассоциации и воспоминания, запустить которые могут разные вещи в чужой стране.

В «Андрее Рублеве» (1966) через медленное движение камеры происходит смешение пластов реального и воображаемого: перед спором Рублева с Феофаном, происходящем скорее в сознании героя и иллюстрирующего его внутренние сомнения, происходящие в реальном времени, камера медленно панорамирует по берегу реки, делая таким образом склейку между слоем

реальности и внутреннего мира Рублева. В итоге именно длительное движение камеры становится инструментом, который органично соединяет (в отличие от рвущего монтажа) реальность и пространство памяти-воображения. Поль Рикер, размышляя о памяти, развивал платоновскую идею о «присутствии отсутствующего» как сущности воспоминания, возврат к человеку которого происходит по модели «становления образом», причем существует «постоянная угроза смешения воспоминания и воображения, вытекающая из этого превращения воспоминания в образ» (Рикер, 2004, с. 16–25). Именно эта способность длинных кадров стирать грань между реальным и воображаемым делает их идеальным средством кинематографического изображения памяти.

Особенно ярко это проявляется в «Зеркале» (1974), самой личной и экспериментальной картине Тарковского, где он создает многослойную темпорального структуру: субъективное время автобиографического героя переплетается с историческим временем эпохи и мифологическим временем сновидений и поэтических образов, — длинный кадр становится здесь инструментом создания многослойного, нелинейного повествования. Примером служит сцена, реализованная в одном продолжительном кадре, где в своем доме мальчик видит женщину, которая появляется как бы из прошлого. Чтобы подчеркнуть момент взаимопроникновения реальности и ирреального, камера сначала фиксируют пустую, заброшенную комнату, затем плавно перемещается к персонажу, сопровождая его в момент прощания с матерью, показывает его одиночество и попытки занять себя, после чего ее взгляд вновь возвращается в комнату, уже не такую ветхую, в которой теперь присутствует женщина с прислугой. Таким образом, единый продолжительный кадр обеспечивает органичное соединение различных измерений, создавая синтез объективного и субъективного в пределах единого кинематографического времени-пространства и делая границы между ними зыбкими, позволяет зрителю увидеть переплетение миров в сознании юного героя. Как отмечает в своей известной работе о Тарковском Н. Скаков, такой художественный прием дезориентирует зрителя, создавая особый тип переживания им кинематографического пространства и времени, что исследователь сравнивает с лабиринтом (Skakov, 2012, p. 12). По его мнению, в отличие от теоретических работ, где пространственно-временные отношения анализируются через логические построения, Тарковский пытается воссоздать их непосредственный чувственный опыт, его фильмы создают «видение пространства и времени» (2012, p. 12), в которых пространство и время сплетаются в единую структуру, создавая кинематографическую реальность, не подчиняющуюся привычным законам физического мира. По словам М. Ямпольского,

> «речь тут идет о способности памяти входить в соприкосновение с реальностью. То, что я помню, укоренено в реальность настолько, что может дать всходы на реальном поле. Эта укорененность, эта материальность, телесность памяти

очень существенны для Тарковского, который старался преодолеть чисто ментальный образ прошлого» (Ямпольский).

Через протяженные кадры Тарковский конструирует пространство памяти, подчеркивающее хрупкость и многообразие человеческого опыта. В одной из сцен воспоминаний камера медленно входит в пространство дома, где гуляет ветер и развиваются простыни, между которыми движется ребенок с кувшином молока — и далее продолжительный кадр долго держит его задумчивое отражение в зеркале, создавая ирреальный образ-воспоминание рассказчика о своем детстве, продолжающего живо сохраняться в его душе. Далее монтаж этого кадра с воспоминаниями о молодости матери (выше было отмечено, что длинный кадр исследователи не рассматривают исключительно изолированно, так как особое значение он приобретает в контексте монтажа), о ее старении — придают этому длинному кадру-воспоминанию особую пронзительность. Такая этетическая стратегия «Зеркала» воспроизводит время, которое «смещено и находится на множестве перетасованных слоев» (Skakov, 2012, p. 132). В этом же духе в фильме одна и та же актриса (Маргарита Терехова) играет и мать героя в прошлом, и его жену в настоящем — размытость границ между разными персонажами создает ощущение текучести, нестабильности памяти. По словам исследователя И. Евлампиева,

> «тождество героя и его сына, матери и жены — это не только и не столько тема вечного возвращения, повторение во времени того, что уже было, сколько демонстрация невозможности найти свое окончательную сущность, невозможности до конца исчерпать себя, понять себя, выразить себя» (Евлампиев, 2012, с. 98).

В сцене с горящим домом движение камеры соединяет несколько различных пространственных точек зрения на это событие. Можно резюмировать, что подобная режиссерская работа — смешение воспоминаний, мест и подлинных событий — отражает работу сознания и памяти. Такой палимпсест, когда в одном непрерывном образе зрителю одновременно дано несколько слоев реальности, являет собой квинтэссенцию образа-времени по Делезу, где кинематографические кадры трансформируются в онтологическую структуру, вмещающую существование реального и воображаемого.

Онтология времени в длинном кадре

Согласно Э. Гуссерлю, сознание воспринимает время не как дискретную последовательность мгновений, но как непрерывный поток с перетекающими друг в друга прошлым, настоящим и будущим. В своем классическом примере прослушивания мелодии Гуссерль показал, что восприятие времени не линейно, а включает ретенцию (осознание прошлого) и протенцию (осознание будущего): для восприятия музыкальной последовательности сознание должно удерживать только что прозвучавшие ноты и предвосхищать будущие, связывая их в единое осмысленное целое (Гуссерль, 1991). Применительно к кинематографу в отношении этого можно утверждать, что длинный

кадр в большей степени, чем монтажное кино, соответствует естественному процессу восприятия времени: он предоставляет зрителю «временной горизонт», в рамках которого тот может соединять отдельные моменты в целостный опыт (подобно тому, как сознание объединяет отдельные звуки мелодии). В подобном функционировании длинного кадра очевидно прослеживаются и идеи Анри Бергсона о качественном времени как непрерывном становлении, где прошлое и настоящее сосуществуют (Блауберг, 2019, с. 120). Реальное время, по Бергсону, неделимо и цельно, так что можно сказать, что длительные кадры иллюстрируют бергсоновское понятие интуиции — инструмента искусства, способного показать подлинную реальность и сделать зрителя сопричастным увиденному, будучи «единственным способом (методом) слияния с «длительностью» в ее текучести» (Усенко, 2015, с. 47–48).

Известно, что Тарковский создал собственную теорию времени, которое являлось для него главным материалом киноискусства. Тарковский подчеркивает материальность времени в кино, когда описывает работу режиссера как «ваяние из времени», в ходе которой он, подобно скульптору, отсекает от «глыбы времени» все ненужное (Тарковский, 2002, с. 163). Данная метафора явным образом подразумевает, что время не является произвольно заполняемой пустой формой, но обладает собственной структурой, плотностью и ритмом, которые требуется уловить и зафиксировать. Философски такой подход возможно интерпретировать в качестве попытки преодолеть количественное понимание времени как измеримой продолжительности в пользу понимания качественного, связанного с интенсивностью переживания.

В этом контексте особое значение приобретает длинный кадр как прием, наиболее соответствующий представлениям Тарковского о природе кинематографа: он позволяет времени проявиться в его естественном течении, с минимальным вмешательством автора фильма. В длительных кадрах «Сталкера» (1979) погружение зрителя в мир загадочной Зоны и создание ощущения реального протекания времени происходит за счет растягивания экранного события — например, в сцене путешествия героев на вагонетке в Зону или в эпизоде прохождения ими туннеля-«мясорубки». В прологе «Соляриса» (1972) — сценах на Земле — режиссер использует длинные кадры для создания особого темпорального режима, контрастирующего с привычным ритмом научно-фантастического кино; особенно показателен в этом отношении эпизод поездки по шоссе. С одной стороны, этот кадр может рассматриваться как замена показа космического путешествия — возникающее при просмотре ощущение странности как бы перемещает зрителя вместе с героем в пространство Соляриса, причем переход в иную реальность происходит не на уровне действия, но на уровне чувства и кинематографической среды, задается использованием длинного кадра (Дашкова & Степанов, 2006, с. 327–328); при этом данный кадр также устанавливает особый темп восприятия и готовит зрителя к медитативному исследованию внутреннего пространства человеческого сознания

в будущих сценах фильма. В то же время представляется, что знаменитая поездка по шоссе объединяет, являясь промежуточным звеном, пространство земли и человека (в первых кадрах заявленное через длинные кадры природы), с последующим технологичным пространством космической станции. Так или иначе, определяющим здесь становится создание Тарковским особого темпорального опыта зрителя, связанного с «растягиванием момента». В обычной жизни человеческое восприятие времени формируется практическими нуждами и привычным ритмом, длинные кадры же нарушают эту автоматизацию, заставляя зрителя ощутить время в его непривычной протяженности, что во многом достигается благодаря тому, что «у нас нет физического коррелята в нашем реальном жизненном опыте движения в таком замедленном темпе» (Totaro, 2001, p. 248).

У Тарковского это проявляется и в особом внимании к физическим проявлениям времени в человеческом теле: усталости, напряжению. Особенно характерна в этом отношении сцена несения свечи в «Ностальгии» (1983): в течение почти девяти минут камера фиксирует путь героя через пустой бассейн с горящей свечой. Физическое напряжение, усталость, сосредоточенность персонажа создают образ не просто психологического, но телесного переживания времени. Как пишет профессор богословия Дж. Лафлин,

> «пересечение Горчаковым бассейна — это прямое запечатление жизни на пленке. Эта идея усиливается историей о том, что незадолго до съемок сцены Тарковский объяснил актеру Олегу Янковскому, что он хочет, чтобы тот “показал всю человеческую жизнь в одном кадре, без всякого монтажа, от начала до конца, от рождения до самого момента смерти”» (Loughlin, 2009, p. 376).

При этом, несмотря на то, что кадр внешне стремится быть отражением реального времени, в действительности, как замечает Лафлин, миг пролетает мгновенно, дистанция между событием и его значением отсутствует, в то время как в этом длинном кадре «событие проникнуто значимостью времени, времени как явления; времени, которое существует помимо себя самого или выходит за собственные пределы» (2014, p. 377). Похожую мысль высказывал и Ф. Джеймисон, отмечавший, что в подобных кадрах у Тарковского «камера и актеры передвигаются чуть ли не медленнее самого реального времени» (Джеймисон, 2014, с. 373).

О ситуациях, когда время высвобождается из подчинения действию и становится самостоятельным объектом, требующим созерцания, размышлял Делез, говоря о «чисто оптических и звуковых образах» послевоенного кино, в которых персонажи оказываются в условиях, где возможна лишь регистрация ими происходящего, но не конкретное действие в его отношении (Делез, 2004, с. 293). Когда камера долго всматривается в разрушенный собор в «Ностальгии» или альбом с репродукциями в «Жертвоприношении», показывает путь героев в Зону в «Сталкере» или дом под дождем в «Зеркале» — зритель переживает особую темпоральность, которую можно назвать «расши-

ренным настоящим»: в таких кадрах повествование как бы приостанавливается, уступая место чистому созерцанию.

Длинные кадры в этом контексте функционируют не как средство повествования, но как способ удостоверения бытия. Долго всматриваясь в мир, камера дает вещам и событиям возможность явить себя зрителю в своей подлинности, и в этом смысле длинные кадры соответствуют хайдеггеровской идее Gelassenheit – предоставленности вещей самим себе, отрешенности от них. В труде «Бытие и время» и ряде поздних эссе Хайдеггер рассматривал время не просто как последовательность «теперь», но как горизонт, на фоне которого разворачивается человеческое бытие, что отражает понятие несокрытости aletheia — раскрытия истины через самопроявление сущего. Искусство, согласно Хайдеггеру, — один из способов такого раскрытия бытия (Хайдеггер, 2008). Пока камера неспешно фиксирует течение времени, зритель всматривается и «вслушивается в бытие», которое открывается ему в этом процессе. Так, в эпизоде с веревкой непрерывность кадра обеспечивает раскрытие природы Зоны, позволяя зрителю пережить вместе с персонажами ее изменчивую пространственно-временную среду, в которой не работают привычные эмпирические средства оценки феноменального мира, что Д. Тотаро определяет как «время творения» — процесс, при котором истина проявляется не через монтажное построение, но в самом течении экранного времени (Totaro, 2001, p. 261–275). В сцене после прохождения «мясорубки» движение камеры от дальнего плана Писателя, стоящего среди песчаных дюн, к среднему и далее крупному плану происходит настолько постепенно, что «все происходящее в этой комнате воспринимается как “крупный план времени”» (Petric, 1989–1990, p. 31); зритель не осознает изменение в каждой конкретной момент, в связи с чем можно сказать, что длинный кадр функционирует как способ «удостоверения бытия»: камера не навязывает интерпретацию, но предоставляет объектам возможность самопроявления.

Таким образом, длинный кадр не только фиксирует время в его фактической протяженности, но и создает условия для постижения его онтологической природы за счет вдумчивого всматривания и вслушивания. Зритель, пребывая в остро осознаваемой им временной плоскости, постепенно начинает видеть за явлениями реальности нечто большее.

> «Типичный долгий план Тарковского можно охарактеризовать как инструмент, дающий зрителю время, чтобы испытать погружение в изображение. Медленность — ключевой эффект работы камеры и монтажа <...> Специфика медленности Тарковского — в том, как он использует ее, чтобы дать время, необходимое для трансцендентного зрения, проникающего сквозь физические предметы» (Ковач, 2016).

Время у Тарковского переносится и в сферу духовного, становясь мостом к трансцендентному, — длинный кадр, выступая пространством созерцания бытия, связывает экзистенциальное с вечным.

Духовное измерение длинного кадра

«Время, в котором существует человек, дает ему возможность осознать самого себя как существо нравственное, стремящееся к истине» (Тарковский, 2002, с. 156). То, что время у Тарковского не просто физический или психологический феномен, но и способ связи человека с вечностью, с трансцендентным, придает его концепции времени духовное, даже религиозное измерение. В соответствие с этим длинные кадры Тарковского часто рассматриваются как сходные по характеру и способу воздействия с молитвой или медитацией как практиками сосредоточения внимания, ведущими к измененному состоянию сознания и духовному прозрению (Loughlin, 2009; Lorenz, 2024; Болдырев, 2002). Это побуждает говорить о «метафизике образа» Тарковского: метод длительной съемки создает условия для появления в кадре того, что лежит за гранью материальной повседневности, «его [Тарковского] стихия — глубинно личностное и одновременно метафизическое исповедальное» (Болдырев, 2002). В этом смысле фильмы Тарковского близки к религиозной живописи: длинный кадр призван не столько изображать предмет, сколько отправлять мысль зрителя к некому первообразу, «функция движения камеры <…> у Тарковского — проникнуть в факты окружающей среды, основываясь на вере режиссера в способность камеры раскрыть скрытое значение материального мира» (Petric, 1989–1990, p. 30).

Киновед П. Шредер в работе «Трансцендентальный стиль в кино» (1972) отмечал, что режиссеры духовного кино (Одзу, Брессон, Дрейер) используют предельно сдержанные, статичные кадры, чтобы привести зрителя к ощущению святости момента и чувству трансцендентного. Более того, для Шредера статичное изображение, с которыми ассоциированы длинные кадры в силу замедленности действия в них, создающей иллюзию статики, в принципе является ключевой характеристикой религиозного искусства в различных культурах (Schrader, 1972, p. 49), в связи с чем их использование создает образ альтернативной реальности, принципиально иного измерения бытия. При этом скрупулезное изображение скучных, банальных вещей обыденной жизни, которое раньше, например, Базеном, могло быть названо реализмом, согласно Шредеру следует рассматривать как стилизацию (так как желание лишить жизнь всякого выражения не соответствует действительности, где присутствуют напряженные и эмоциональные моменты), которая «подготавливает реальность к вторжению Трансцендентного», чтобы последнее смогло скорее ее устранить (1972, p. 39).

Представляется возможным заключить, что описанные Шредером принципы могут рассматриваться как один из способов интерпретации длинных кадров А. Тарковского с их неспешным повествованием и вниманием к мельчайшим проявлениям жизни, что переводит зрителя в состояние созерцания и делает обыденное пространством для проявления духовного. Рассуждая о фотографии, С. Зонтаг писала о стирании ею границы между значительным и

будничным, т. к. «нечто безобразное или гротескное возвеличивается только тем, что удостоено внимания фотографа» (Зонтаг, 1995). Не представляется натяжкой применить это и к кинематографу, который также способен фиксировать и возвышать обыденное, превращая его в пространство для философского и метафизического осмысления. Внимание камеры к мелочам жизни не просто фиксирует реальность, но открывает ее новые грани, позволяет зрителю переосмыслять привычное, в связи с чем особый ритм и глубина длинных кадров, где каждая деталь — будь то движение листвы или звук капель дождя — становится частью чего-то большего: «Именно под репрезентативным аспектом изображения скрываются многочисленные слои невыразимого трансцендентного значения» (Petric, 1989–1990, p. 30).

Длительность в кадре может быть нужна, чтобы зритель успел перейти из состояния обыденного восприятия в состояние созерцания тайны. В финале «Сталкера» дочь героя — Мартышка — двигает стаканы силой мысли. Начиная с чувства недоверия к происходящему и попытки найти его рациональное объяснение, зритель переходит к чувству принятия невозможного: истинное чудо происходит не в мистической Зоне, куда жаждали попасть персонажи. Движение стакана перестает быть физическим феноменом и становится знаком присутствия невидимого в видимом, духовного в материальном, с помощью длительной съемки одним кадром Тарковский дает зрителю возможность пережить тайну бытия, а закадровое использование музыки Бетховена переводит произошедшее в масштаб надличностного, космического события.

В научно-фантастическом «Солярисе» А. Тарковский показывает взаимодействие человеческого, субъективного времени с измерением нечеловеческим, космическим, при которым ключевым инструментом становится длинный кадр, репрезентирующий инопланетный разум Соляриса. Вместо того, чтобы изображать этот разум через традиционные научно-фантастические визуальные эффекты (экзотические формы, необычные цвета, технологические интерфейсы), Тарковский представляет его через продолжительные кадры океанической поверхности планеты — камера фиксирует волнующуюся поверхность Соляриса, создавая ощущение нечеловеческого измерения. Особенно показателен в этом отношении эпизод, где Крис наблюдает за поверхностью Соляриса через иллюминатор станции: длинный кадр, в котором камера медленно движется над океаном, создает ощущение гипнотического воздействия инопланетного времени на человеческое сознание.

Созерцательное восприятие фильма и возникающая в связи с длительными кадрами, погружающими зрителя в свое пространство, внимательность к деталям рассматриваются исследователями как духовная практика, способствующая формированию навыка молитвы — высшей формы сосредоточенного присутствия (Lorenz, 2024, p. 121). С этой точки зрения профессор богословия Дж. Лафлин впервые интерпретировал «Ностальгию» Тарковского как

молитвенное действие, задающее особый мессианский темп восприятия фильма (Loughlin, 2009, p. 378). В дальнейшем другой философ религии — Дж. Лоренц — развил эту мысль, подробно рассмотрев кинематограф А. Тарковского как среду, которая формирует «практический навык» молитвы посредством практики внимательного всматривания и развития способности к сосредоточенности, что и является, по его мнению, ключевыми характерными чертами молитвы как предельной способности сосредоточения (Lorenz, 2024, p. 123–124). При этом едва уловимое движение камеры, как отмечает Петрич, создает эффект «временного отчуждения» из-за отсутствия физических коррелятов подобного замедленного движения в повседневном опыте зрителя (Petric, 1989–1990, p. 29–30), что помещает последнего в особое медидативное состояние.

Таким образом, использование длительности кадра служит способом поиска особого смысла в, казалось бы, обыденных явлениях. Ж. Делез писал в связи с этим об «образах-кристаллах», разные грани которых – реальное и воображаемое – не сливаются друг с другом, сохраняя свою отдельность. Ключевым моментом становится их парадоксальная неразличимость, при которой различия между гранями становится неопределимыми и «незадаваемыми»: каждая грань способна замещать другую, образуя систему взаимных допущений и обратимых отношений (Делез, 2004, с. 367–368). Генетический аспект образа-кристалла заключается в том, что последний представляет собой процесс, где взаимодействие актуального и виртуального создает новые образы и смыслы. Аналогично, в фильмах Тарковского физические явления становятся проводниками духовного. Вспомним сцену с зажженной свечой в «Ностальгии», о которой уже шла речь. Казалось бы, на экране человек просто несет свечу через бассейн. Но благодаря длительности единого кадра и возникающей отсюда сосредоточенности, сцена воспринимается как нечто гораздо большее: как духовный подвиг, молитва, символ надежды, и обычный предмет — свеча — обретает у Тарковского глубочайшую символику. Еще раз подчеркнем, что именно длительность замедляет восприятие, что позволяет времени «кристаллизоваться» в кадре, когда реальность становится «проницаемой» для трансцендентного, «в образе-кристалле присутствуют взаимные поиски материей и духом друг друга» (2004, с. 374–375). Уже было отмечено, что медитативные длительные планы в значительной степени способствуют их объединению. Еще один пример: кадр с дождем у комнаты желаний («Сталкер»): герои сидят у порога, не решаясь войти внутрь. Камера медленно движется, фиксирует их позы и лица, создавая ощущение остановки времени и позволяя зрителю пережить сакральность момента. Дождь в этой системе — физическое явление, актуальный образ, который кристаллизуется с образом виртуальным — внутренними сомнениями персонажей, их надеждами и страхами, и, таким образом, в комнате сливаются реальность и духовные поиски. В итоге подобные кадры не просто показывают

реальность: остановившееся время в медитативном кадре становится окном вечность, а кино — духовным опытом.

Длинный кадр как инструмент киноантропологии и этики

В заключение отметим, что длинный кадр у Тарковского также можно рассматривать как особый инструмент киноантропологии — исследования человеческого существования в его этическом аспекте и духовном бытии.

Предварительно необходимо обозначить один из ключевых приемов, способствующих психологическому вовлечению зрителя — способ съемки, при котором камера располагается на месте и уровне взгляда персонажей, что формирует у зрителя чувство соучастия в сцене. В качестве примера обратимся к эпизоду выступления скомороха во время дождя в «Андрее Рублеве». Благодаря длительной съемке и позиционированию камеры среди захваченных представлением крестьян, зритель ощущает себя непосредственным участником происходящего, что усиливает эмоциональное воздействие последующих событий, когда скомороха забирают воины князя. Аналогичный эффект создает первый кадр «Жертвоприношения», длящийся более девяти минут. Начинаясь на дальнем плане, он заставляет нас наблюдать издалека с некоторым недоверием за абсурдным, на первый взгляд, действием персонажей, сажающих мертвое дерево. По мере развития диалога крупность кадра увеличивается, мы постепенно приближаемся к героям, словно входя в их пространство и занимая место рядом с ними. Внутрикадровое движение создает динамичную композицию, сохраняя при этом драматургическое единство времени и действия, которое является характерной чертой длинных кадров, содержащих в себе завершенную сценическую структуру (Totaro, 2001, p. 8). Таким образом, само размещение камеры включает зрителя в сцену, превращая его в соучастника событий и формируя основу для возникновения эмпатической вовлеченности в происходящее на экране.

Переживания героев имеют принципиальное значение для Тарковского, поскольку переводят регистр восприятия фильма в человеческое измерение, важность чего режиссер неоднократно подчеркивал: «кажется единственно важным искать пути восстановления роли человека в своей собственной судьбе. Для этого человеку придется вернуться к понятию своей души, к страданию этой души и попытаться увязать свою совесть со своими же собственными поступками. Придется согласиться с тем, что твоя совесть не может быть спокойна, если ты осознаешь, что все идет вопреки тому, что ты сам об этом думаешь» (Тарковский, 2002, с. 341). Тарковский, по воспоминаниям М. Туровской, считал, что активный киноязык не готов к выражению подобных философских вопросов, приводя в пример икону, где «нет никакого чувства; все строго, даже схематично, но какая глубина и ощущение свободного духа» (Туровская, 1991). В связи с этим исследовательница делает предположение, что в дальнейшем Тарковский мог в принципе отказаться от кинематографа, и может быть — он стал бы только писать; по крайней мере, кино Тарковский

хотел делать «с минимумом разыгрывания. Чтобы возникло что-то космическое» (Туровская, 1991). Киновед Д. Салынский пишет, что для Тарковского

> «главным событием <…> стало “действенное бездействие”, которое в той или иной форме станет основой всех фабул Тарковского. Режиссера интересует состояние человека вне действия, в паузе между действиями. Состояние паузы входит в конфликт с динамикой фабулы <…> энергия фабулы переходит в потенциальную энергию предельного душевного напряжения» (Салынский, 2009, с. 146).

Это подводит к антропологической тематике в творчестве режиссера, который

> «отверг традиционное представление <…> о том, что человек — это только мельчайшая “песчинка” мироздания, незначительный его элемент, отличающийся и выделяющийся на фоне остального бытия только наличием разума. Для Тарковского человек — это, во-первых, неотъемлемая, слитная с целым часть бытия и, во-вторых, центр бытия, тот элемент, который осуществляет связь всех остальных элементов бытия друг с другом, через который все мельчайшие элементы бытия получают какой-то смысл, какое-то значение, складываясь в гармоничное целое» (Евлампиев, 2012, с. 68).

> «В вопросах этики задача любого произведения искусства, в том числе и кинематографа, — быть не просто правдоподобным, но — быть правдивым. Быть правдивым — значит не вводить в заблуждение, показывать подлинную реальность, а не указывать ложные пути побега от нее» (Смагин, 2020, с. 459).

Сам Тарковский подчеркивал ответственность режиссера перед зрителем в том, насколько ему удастся передать в фильме истинно человеческий опыт (Тарковский, указ. соч. с. 300), считая, что подлинная реальность достигается минимальным вмешательством монтажа (Тарковский, 1993, с. 59–77).

Анализируя прием длиннокадровой съемки Тарковского, Д. Тотаро использовал термин «мягкий формальный тематический детерминизм», с помощью которого описал способность длинного кадра усиливать драматическое, повествовательное или тематическое воздействие сцены благодаря своей непрерывности. Данный эффект достигается не потому, что длинный кадр является единственным способом передать определенную идею (в отличие от «жесткого» детерминизма), а потому, что «определенный драматический, повествовательный или тематический момент возможен только при использовании длинного плана, или <…> более эффективен и силен, поскольку снят длинным планом» (Totaro, 2001, p. 12). Герои Тарковского нередко переживают сложные кризисные эпизоды, оказываются перед необходимостью заново переопределить свое существование. Эти моменты часто представлены через длинные кадры, создающие эффект остановленного или растянутого времени, что позволяет акцентировать их духовные искания.

Практически все монологи у Тарковского решены через однокадровую съемку, приковывающую внимание зрителя к герою. Так, Александр из «Жертвоприношения» в ситуации надвигающейся мировой катастрофы (ядерной

войны) принимает решение принести себя в жертву, сжечь дом и отказаться от речи, чтобы предотвратить конец света, что обещает Богу в отчаянном монологе, снятом одним непрерывным кадром продолжительностью более четырех минут. Аналогичным образом построены и монологи Писателя, Сталкера и его жены, Гибаряна в «Солярисе», и Эуджении в «Ностальгии». И даже диалоговые сцены, такие как разговоры героини с мужем в «Зеркале», концентрируют зрительское внимание на ее вербальных и невербальных проявлениях, сигнализирующих о душевной боли, что раскрывается через темпоральную протяженность кадра, позволяющую сосредоточиться на внутреннем состоянии героини. Представляется также важным, что данные сцены сняты с субъективной точки зрения ее бывшего мужа, с которой ассоциирован взгляд зрителя, что интенсифицирует эффект эмоционального вовлечения в происходящее.

Таким образом, длинный кадр становится антропологическим инструментом, способным выявить внутренние переживания героев и обнажить их. Зритель, лишенный возможности произвольного выбора объекта внимания, неизбежно погружается в эмоциональное состояние персонажа, пропуская события через собственную рефлективную призму. Показательным является воспоминание М. Туровский о съемке одной из сцен «Соляриса», подчеркивающее подчиненность технологических средств задачам антропологического исследования: описывая создание сложных технических приспособлений, позволяющих камере проплывать по коридору в разных направлениях, она отмечает, что «камера могла сама по себе поразить непрерывностью, сложностью движения. Но вся эта механика нужна была только в контексте поведения людей» (Туровская, 1991), из-за чего от некоторых кадров в итоге пришлось отказаться.

Другой аспект киноантропологии можно связать с феноменом ожидания — особого экзистенциального состояния, в котором человек наиболее остро ощущает темпоральность бытия: в ожидании время перестает быть абстрактным и превращается в непосредственно переживаемую реальность. Многие длинные кадры Тарковского построены как ситуации ожидания, когда персонажи находятся в неопределенном, растянутом настоящем. Так, в «Зеркале» сцена, где героиня спешит в типографию для проверки верстки, реализована через долгие кадры, в которых камера следует за женщиной — в критический момент, когда каждая секунда приобретает значение, время субъективно замедляется, ощущение чего прекрасно и формирует этот прием. Также показателен финал новеллы «Колокол» в «Андрее Рублеве», где длинный кадр с глубинной мизансценой формирует чувство растянутого времени перед кульминационным событием — испытанием колокола. Медленные приготовления к его проверке, постепенное раскачивание и всеобщее напряженное ожидание придают течению времени особую экзистенциальную плотность. Это испытание и ожидание его исхода

влияет не только на судьбу Бориски, лившего колокол, но и на духовное состояние самого Рублева, принявшего впоследствии решение вернуться к иконописи — можно заключить, что длинный кадр функционирует как катализатор внутренний трансформации, выходящей за пределы непосредственного действия. Вообще ключевые моменты духовной эволюции персонажей у Тарковского часто представлены через продолжительные сцены, где внешнее действие минимально, но максимально внутреннее напряжение. Так, в «Сталкере» центральным эпизодом является продолжительная сцена в комнате желаний: персонажи неподвижно сидят, не решаясь войти внутрь, и в этом временном промежутке разворачивается главное событие фильма — внутриличностная борьба, столкновение людей со своими страхами и сомнениями; длительность сцены создает эффект растянутого мгновения решения, момента выбора.

Длинные кадры становятся и своеобразным этическим вызовом зрителю: способен ли он к внимательному вглядыванию, вслушиванию, проникновению в чужое бытие? В контексте современной культуры, где внимание превратилось в дефицитной ресурс, а визуальные медиа основываются на принципах максимальной стимуляции и минимального усилия со стороны зрителя, длинные кадры требуют особой дисциплины внимания, терпения, готовности к интеллектуальному и духовному усилию. Долго показывая персонажа, режиссер как бы призывает зрителя к соучастию и эмпатии, дает ему время всмотреться в чужую душу. «Показывая на экране человеческое лицо: отказываясь от выражения лица как способа передачи идей, Тарковский пытается «добраться до наших самых сокровенных чувств напомнить нам о каких-то смутных воспоминаниях и переживаниях, которые переполняют нас, волнуют наши души, как откровение, которое невозможно истолковать каким-либо определенным образом» (Petric, 1989–1990, p. 32). Отсюда камера для Тарковского — «исследовательский инструмент», способный насколько точно запечатлеть дух изображаемого, что «эмоции зрителя становятся сродни эмоциям свидетеля, если не автора» (1989-1990, p. 31). Показательна сцена из «Ностальгии»: Горчаков во время довольно долгого разговора выражает намерение покинуть гостиницу, после чего выходит на передний план, закуривает, бросает сигарету, и несколько секунд смотрит прямо в камеру — на зрителя. Значение этого взгляда остается открытым для множества интерпретаций: это просьба о совете, прощание или что-то еще? Заставляя зрителя задуматься, персонаж эксплицитно призывает его к соучастию. Сам Тарковский писал, что «самое главное — это неуснувшая совесть человека, не позволяющая ему благодушествовать, урвав свой жирный кусок от жизни» (Тарковский, 2002, с. 329). Можно предположить, что реализация данного этического императива составляла для режиссера одну из основных творческих задач.

Таким образом, этическое измерение кинематографа неразрывно связано с проблемой зрительского восприятия и требованиями, которые ему предъявляет произведение искусства. Как отмечает М. Туровская, «фильм в любом случае требует от зрителя духовного усилия. Причем по мере высвобождения “своей” формы из регламента общепринятой сюжетности коэффициент усилия возрастает» (Туровская, 1991). В связи с этим можно двояко обозначить этическую природу длинного кадра: ответственность режиссера здесь — показать мир правдиво, ответственность зрителя — внимательно вглядеться и услышать, вступить в диалог со своей совестью.

Выводы

Длинный непрерывный кадр — одно из наиболее выразительных средств кинематографа, об эстетических возможностях которого теоретики рассуждали со времен возникновения этого искусства. Философский анализ длинного кадра в творчестве Андрея Арсеньевича Тарковского позволяет сделать вывод о том, что этот кинематографический прием является не просто формальным средством выразительности, но сложным и многомерным инструментом исследования фундаментальных философских вопросов. В фильмах А. Тарковского длинный кадр выполняет ряд взаимосвязанных функций: позволяет времени проявиться в его естественном течении и создает условия для постижения его онтологической природы; феноменологический анализ длинного кадра выявляет создание им условий для глубинной вовлеченности зрителя в экранное действие, при котором он становится соучастником происходящего и получает возможность переживать фильм не только как повествование, но и как личный чувственный опыт. В контексте антропологии длинный кадр выступает инструментом исследования различных модусов человеческого существования: памяти, ожидания, духовного кризиса; через длинный кадр режиссер визуализирует сложную и противоречивую темпоральность человеческого существования, в которой прошлое, настоящее и будущее не существуют как отдельные и изолированные фрагменты, но взаимодействуют, отражаются друг в друге и образуют сложное единство. Наконец, длинный кадр становится пространством этического взаимодействия зрителя с произведением, требующим внимания, эмпатии и духовного усилия, его встречи с миром, с другим человеком и с самим собой. В итоге этот кинематографический инструмент у Тарковского представляет собой примечательный синтез визуального эстетического приема и философского поиска, позволяющий зрителю не только увидеть, но и пережить сложные философские идеи, не артикулируемые нарративно.

Кинематографический язык длинного кадра, возведенный Тарковским в ранг философского метода, стал важной частью арсенала мирового кино. Режиссеры разных стран и поколений либо напрямую указывают на вдохновляющее влияние работ А. Тарковского, либо движутся в аналогичном русле

поисков. По словам И. Бергмана, у него «знакомство с первым фильмом Тарковского оставило впечатление чуда <…>Тарковский – величайший мастер кино, создатель нового органичного киноязыка, в котором жизнь предстает как зеркало, как сон» (Бергман, 2018). Можно резюмировать, что А. Тарковский показал новый путь развития киноязыка, в том числе связанный с рассмотренным приемом длиннокадровой съемки, чем проложил дорогу целому направлению авторского кино конца XX — начала XXI века.

Список литературы

Bordwell, D. (2002). Intensified Continuity Visual Style in Contemporary American Film. *Film Quarterly*, 55(3), 16–28. https://doi.org/10.1525/fq.2002.55.3.16

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film Art: An Introduction* (11th ed.). McGraw-Hill Education.

De Luca, T. (2014). *Realism of the Senses in World Cinema: The Experience of Physical Reality*. I.B. Tauris. https://doi.org/10.5040/9780755694617

De Luca, T., & Barradas Jorge, N. (2015). *Slow Cinema*. Edinburgh University Press. https://doi.org/10.1515/9780748696031

Freedman, C. (1998). Kubrick's "2001" and the Possibility of a Science-Fiction Cinema. *Science Fiction Studies*, 25(2), 300–318. https://doi.org/10.1525/sfs.25.2.0300

Gadamer's Aesthetics. (2022). In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. https://plato.stanford.edu/archIves/fall2022/entries/gadamer-aesthetics/

Gibson, A. (1996). *Towards a Postmodern Theory of Narrative*. Edinburgh University Press. https://doi.org/10.1515/9780585124063

Henderson, B. (1971). The Long Take. *Film Comment*, 7(2), 6–11.

Koepnick, L. (2017). *The Long Take: Art Cinema and the Wondrous*. University of Minnesota Press. https://doi.org/10.5749/j.ctt1pwt7j1

Lorenz, J. (2024). *The Theological Power of Film* (1st ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003451853

Loughlin, G. (2009). The Long Take: Messianic Time in Andrei Tarkovsky's*Nostalghia*. *Journal for Cultural Research*, 13(3–4), 365–379. https://doi.org/10.1080/14797580903244753

Pasolini, P. P., MacAfee, N., & Owens, C. (1980). Observations on the Long Take. *October*, 13, 3–6. https://doi.org/10.2307/3397696

Petric, V. (1989). Tarkovsky's Dream Imagery. *Film Quarterly*, 43(2), 28–34. https://doi.org/10.2307/1212806

Schrader, P. (1972). *Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer*. Da Capo Press. https://doi.org/10.1525/9780520969148

Skakov, N. (2012). *The Cinema of Tarkovsky: Labyrinths of Space and Time*. I.B.Tauris & Co. Ltd. https://doi.org/10.5040/9780755698448

Sobchack, V. (1992). *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton University Press. https://doi.org/10.1515/9780691213279

Sobchack, V. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. University of California Press. https://doi.org/10.1525/9780520937826

Sontag, S. (1995). On Photography. *Moscow Art Magazine*, 8. https://moscowartmagazine.com/issue/65/article/1369

Totaro, D. (2001). *Time and the Long Take in The Magnificent Ambersons, Ugetsu, and Stalker* [PhD Thesis]. University of Warwick.

Wollen, P. (2002). *Paris Hollywood: Writings on Film*. Verso.

Аронсон, О. В. (2018). *Кино и философия: От текста к образу*. Институт философии РАН.

Базен, А. (1972). *Что такое кино?* Искусство.

Башляр, Г. (2004). *Избранное: Поэтика пространства*. Российская политическая энциклопедия (РОССПЭН).

Бергман, И. (2018, июнь 18). *Из буклета к фильму «Жертвоприношение»*. Сеанс. https://seance.ru/articles/bergman-itarkovskiy/?ysclid=md73c3oa8e94136041

Блауберг, И. И. (2019). Бергсон. *Философская антропология*, 5(2), 118–135. https://doi.org/10.21146/2414-3715-2019-5-2-118-135

Болдырев, Н. Ф. (2002). *Сталкер, или труды и дни Андрея Тарковского*. Урал Л.Т.Д.

Гадамер, Г.-Г. (1991). *Актуальность прекрасного*. Искусство.

Гуссерль, Э. (1991). Парижские доклады. *Логос*, *2*, 6–30.

Дашкова, Т., & Степанов, Б. (2006). Фантастическое в фильмах Андрея Тарковского «Солярис» и «Сталкер». В Н. Самутина (Ред.), *Фантастическое кино. Эпизод первый: Сборник статей* (сс. 311–345). Новое литературное обозрение.

Джеймисон, Ф. (2014). *Марксизм и интерпретация культуры*. Кабинетный ученый.

Евлампиев, И. И. (2012). *Художественная философия Андрея Тарковского* (2-е, переработанное и дополненное изд.). ARC.

Ковач, А. Б. (2016). Наследие Тарковского. В *После Тарковского: Материалы IV международной научной конференции, проведенной в рамках IX международного кинофестиваля им. Андрея Тарковского «Зеркало»* (сс. 15–30). Мастерская «Сеанс».

Кракауэр, З. (1974). *Природа фильма. Реабилитация физической реальности*. Искусство.

Мерло-Понти, М. (1996). Кино и новая психология. В Н. А. Кормин (Ред.), *Феноменология искусства* (сс. 171–184). Институт философии РАН.

Познин, В. Ф. (2016). О некоторых особенностях восприятия экранного звука. *Медиамузыка*, 6. http://mediamusic-journal.com/Issues/6_6.html

Рикер, П. (2004). *Память, история, забвение*. Издательство гуманитарной литературы.

Салынский, Д. Л. (2009). *Киногерменевтика Тарковского*. Квадрига.

Смагин, В. П. (2020). Феномен христианской этики в кинокартине Андрея Тарковского «Сталкер». *Труды Нижегородской духовной семинарии*, 18, 457–471.

Тарковский, А. А. (1993). *Уроки режиссуры. Учебное пособие*. Комитет РФ по кинематографии; Всероссийский институт переподготовки и повышения квалификации работников кинематографии.

Тарковский, А. А. (2002). Запечатленное время. В П. Д. Волкова (Ред.), *Андрей Тарковский: Архивы, документы, воспоминания* (сс. 95–351). Подкова; ЭКСМО-Пресс.

Туровская, М. (1991). *7 с 1/2 и Фильмы Андрея Тарковского*. Искусство. https://4etalka.ru/dokumentalnaya_literatura_main/biografii_i_memuaryi/207804/fulltext.htm?ysclid=md61a348n6691496165

Усенко, Л. В. (2015). Анализ концепции интуитивизма в философии А. Бергсона, Н.О. Лосского, Д.Б. Болдырева. *Гуманитарные и социальные науки*, 6, 46–53.

Фролов, А. В. (2021). Понятия Umwelt и Lebenswelt в феноменологической философии Э. Гуссерля. В *История и теория культуры: Альманах. Выпуск 3* (сс. 123–140). Издательство Московского университета.

Хайдеггер, М. (2008). *Исток художественного творения*. Академический Проект.

Ямпольский, М. (2013, июнь 17). *Память и след*. Сеанс. https://seance.ru/articles/yampolsky_zerkalo_speech/?ysclid=mclowbkgsm460344553

References

Aronson, O. V. (2018). *Cinema and Philosophy: From Text to Image*. Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences. (In Russian).

Bachelard, G. (2004). *Favorites: The Poetics of Space*. Russian Political Encyclopedia (ROSSPEN). (In Russian).

Bazin, A. (1972). What Is Cinema? Iskusstvo. (In Russian).

Bergman, I. (2018, June 18). *From the Booklet Accompanying the Film "The Sacrifice"*. Seance. https://seance.ru/articles/bergman-itarkovskiy/?ysclid=md73c3oa8e94136041 (In Russian).

Blauberg, I. I. (2019). Bergson. *Philosophical Anthropology*, 5(2), 118–135. https://doi.org/10.21146/2414-3715-2019-5-2-118-135 (In Russian).

Boldyrev, N. F. (2002). *Stalker, or the Works and Days of Andrei Tarkovsky*. Ural L.T.D. (In Russian).

Bordwell, D. (2002). Intensified Continuity Visual Style in Contemporary American Film. *Film Quarterly*, 55(3), 16–28. https://doi.org/10.1525/fq.2002.55.3.16

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2017). *Film Art: An Introduction* (11th ed.). McGraw-Hill Education.

Dashkova, T., & Stepanov, B. (2006). The Fantastic in Andrei Tarkovsky's Films "Solaris" and "Stalker". In N. Samutina (Ed.), *Fantastic Cinema. Episode One: Collection of Articles* (pp. 311–345). New Literary Review. (In Russian).

De Luca, T. (2014). *Realism of the Senses in World Cinema: The Experience of Physical Reality*. I.B. Tauris. https://doi.org/10.5040/9780755694617

De Luca, T., & Barradas Jorge, N. (2015). *Slow Cinema*. Edinburgh University Press. https://doi.org/10.1515/9780748696031

Eulampiev, I. I. (2012). *The Artistic Philosophy of Andrei Tarkovsky* (2nd revised and expanded edition). ARC. (In Russian).

Freedman, C. (1998). Kubrick's "2001" and the Possibility of a Science-Fiction Cinema. *Science Fiction Studies*, 25(2), 300–318. https://doi.org/10.1525/sfs.25.2.0300

Frolov, A. V. (2021). The Concepts of Umwelt and Lebenswelt in E. Husserl's Phenomenological Philosophy. In *History and Theory of Culture: Almanac. Issue 3* (pp. 123–140). Moscow University Press. (In Russian).

Gadamer, H.-G. (1991). *The Relevance of the Beautiful*. Iskusstvo. (In Russian).

Gadamer's Aesthetics. (2022). In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. https://plato.stanford.edu/archIves/fall2022/entries/gadamer-aesthetics/

Gibson, A. (1996). *Towards a Postmodern Theory of Narrative*. Edinburgh University Press. https://doi.org/10.1515/9780585124063

Heidegger, M. (2008). *The Origin of Artistic Creation*. Academic Project.. (In Russian).

Henderson, B. (1971). The Long Take. *Film Comment*, 7(2), 6–11.

Husserl, E. (1991). Paris Reports. *Logos*, 2, 6–30. (In Russian).

Jameson, F. (2014). *Marxism and the Interpretation of Culture*. Armchair scholar. (In Russian).

Koepnick, L. (2017). *The Long Take: Art Cinema and the Wondrous*. University of Minnesota Press. https://doi.org/10.5749/j.ctt1pwt7j1

Kovach, A. B. (2016). The Legacy of Tarkovsky. In *After Tarkovsky: Proceedings of the IV International Scientific Conference held as part of the IX Andrei Tarkovsky International Film Festival "Zerkalo"* (pp. 15–30). The "Seance" Workshop. (In Russian).

Kracauer, S. (1974). *The Nature of film. The Rehabilitation of Physical Reality*. Iskusstvo. (In Russian).

Lorenz, J. (2024). *The Theological Power of Film* (1st ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003451853

Loughlin, G. (2009). The Long Take: Messianic Time in Andrei Tarkovsky's*Nostalghia*. *Journal for Cultural Research*, 13(3–4), 365–379. https://doi.org/10.1080/14797580903244753

Merleau-Ponty, M. (1996). Cinema and the New Psychology. In N. A. Kormin (Ed.), *Phenomenology of Art* (pp. 171–184). Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences. (In Russian).

Pasolini, P. P., MacAfee, N., & Owens, C. (1980). Observations on the Long Take. *October*, 13, 3–6. https://doi.org/10.2307/3397696

Petric, V. (1989). Tarkovsky's Dream Imagery. *Film Quarterly*, 43(2), 28–34. https://doi.org/10.2307/1212806

Poznin, V. F. (2016). Some Features of Perception of Screen Sound. *Mediamusic*, 6. http://mediamusic-journal.com/Issues/6_6.html (In Russian).

Ricœur, P. (2004). *Memory, History, Forgetting*. Publisher of humanities literature. (In Russian).

Salyansky, D. L. (2009). *Tarkovsky's Film Hermeneutics*. Quadriga. (In Russian).

Schrader, P. (1972). *Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer*. Da Capo Press. https://doi.org/10.1525/9780520969148

Skakov, N. (2012). *The Cinema of Tarkovsky: Labyrinths of Space and Time*. I.B.Tauris & Co. Ltd. https://doi.org/10.5040/9780755698448

Smagin, V. P. (2020). The Phenomenon of Christian Ethics in the Movie by Andrei Tarkovsky "Stalker". *Proceedings of the Nizhny Novgorod Theological Seminary*, 18, 457–471. (In Russian).

Sobchack, V. (1992). *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*. Princeton University Press. https://doi.org/10.1515/9780691213279

Sobchack, V. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. University of California Press. https://doi.org/10.1525/9780520937826

Sontag, S. (1995). On Photography. *Moscow Art Magazine*, 8. https://moscowartmagazine.com/issue/65/article/1369

Tarkovsky, A. A. (1993). *Lessons in Directing. Textbook*. Russian Federation Committee on Cinematography; All-Russian Institute for Retraining and Advanced Training of Cinematography Workers.. (In Russian).

Tarkovsky, A. A. (2002). Captured Time. In P. D. Volkova (Ed.), *Andrei Tarkovsky: Archives, Documents, Memoirs* (pp. 95–351). Podkova; Eksmo Press. (In Russian).

Totaro, D. (2001). *Time and the Long Take in The Magnificent Ambersons, Ugetsu, and Stalker* [PhD Thesis]. University of Warwick.

Turovskaya, M. (1991). *7½ and the Films of Andrei Tarkovsky*. Iskusstvo. https://4etalka.ru/dokumentalnaya_literatura_main/biografii_i_memuaryi/207804/fulltext.htm?ysclid=md61a348n6691496165 (In Russian).

Usenko, L. V. (2015). Intuitivism Concept Analysis in A. Bergson, N. O. Lossky, D.B . Boldyrev's Philosophy. *Humanities and social sciences*, 6, 46–53. (In Russian).

Wollen, P. (2002). *Paris Hollywood: Writings on Film*. Verso.

Yampolsky, M. (2013, June 17). *Memory and Trace*. Seance. https://seance.ru/articles/yampolsky_zerkalo_speech/?ysclid=mclowbkgsm460344553 (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Экран: утопия, кадр, архив | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.576

Archive Footages, Re-enacting and (Auto)biography in Andrei Ujică's "The Autobiography of Nicolae Ceaușescu"

Armando Rotondi

Institute of the Arts Barcelona; Babeș-Bolyai University. Barcelona, Spain; Cluj-Napoca, Romania.
Email: a.rotondi[at]iabarcelona.es ORCID https://orcid.org/0000-0001-5887-514X

Received: 30 September 2024 | Revised: 14 December 2024 | Accepted: 23 December 2024

Abstract

This paper examines the representation of history through archival and found footage in Andrei Ujică's documentary, *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu* (*Autobiografia lui Nicolae Ceaușescu*, 2010). The three-hour film, constructed from 1,000 hours of original footage from the National Archives of Romania, covers 25 years of Nicolae Ceaușescu's life, offering an intimate portrayal rather than a traditional historical analysis. This study begins with a general overview of the role of archival footage in re-enacting history, drawing on frameworks by scholars such as Michael Zryd and Vivian Sobchack. It then contextualizes Ujică's approach in *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu* by comparing it to his earlier work, *Videograms of a Revolution* (*Videogramme einer Revolution*, 1992), co-directed with Harun Farocki. The analysis focuses on Ujică's use of archival footage, sound elements, and narrative structure to build a nuanced portrait of Romania's dictator. The paper aims to explore how Ujică's method transforms historical documentation into a subjective "autobiography" thus contributing to the discourse on the cinematic re-enactment of history.

Keywords

Archival Footages; Documentary; Re-Enactment; Romanian Cinema; Nicolae Ceaușescu; Romanian Revolution; Autobiography; Andrei Ujică; Media Studies; History

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Screen: Utopia, Take, Archive | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.576

Архивные кадры, реконструкция и (авто)биография в фильме Андрея Ужикэ «Автобиография Николае Чаушеску»

Ротонди Армандо

Институт искусств Барселоны; Университет Бабеша — Бойяи. Барселона, Испания; Клуж-Напока, Румыния. Email: a.rotondi[at]iabarcelona.es ORCID https://orcid.org/0000-0001-5887-514X

Рукопись получена: 30 сентября 2024 | Пересмотрена: 14 декабря 2024 | Принята: 23 декабря 2024

Аннотация

В данной статье рассматривается репрезентация истории через архивные и найденные кадры в документальном фильме Андрея Ужикэ «Автобиография Николае Чаушеску» (Autobiografia lui Nicolae Ceaușescu, 2010). Трёхчасовой фильм, созданный из 1000 часов оригинальной хроники из Национального архива Румынии, охватывает 25 лет жизни Николае Чаушеску, предлагая скорее интимный портрет, чем традиционный исторический анализ. Исследование начинается с общего обзора роли архивных кадров в реконструкции истории, опираясь на концепции таких исследователей, как Майкл Зрид и Вивиан Собчак. Затем анализируется подход Ужикэ в «Автобиографии Николае Чаушеску» через его сравнение с более ранней работой «Видеограммы революции» (Videogramme einer Revolution, 1992), снятой совместно с Харуном Фароки. Основное внимание уделяется использованию архивных кадров, звуковых элементов и нарративной структуры, позволяющих Ужикэ создать сложный портрет румынского диктатора. Цель статьи — исследовать, каким образом метод Ужикэ трансформирует историческую хронику в субъективную «автобиографию», тем самым внося вклад в дискуссию о кинематографической реконструкции истории.

Ключевые слова

архивные кадры; документальное кино; реконструкция; румынское кино; Николае Чаушеску; Румынская революция; автобиография; Андрей Ужикэ; медиаисследования; история

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0

Introduction

The use of archival and found footage in documentary filmmaking has long been a significant method for representing historical narratives. By repurposing existing visual and auditory material, filmmakers can offer new perspectives on past events, sometimes challenging traditional historiography. However, while much scholarship has examined the role of archival footage in reconstructing historical events or collective memory, less attention has been given to how such materials can be recontextualized to construct subjective narratives that blur the boundaries between biography, autobiography, and propaganda. This paper addresses this gap through an analysis of Andrei Ujică's 2010 documentary, *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu* (*Autobiografia lui Nicolae Ceaușescu*).

Ujică's film, which spans three hours and utilizes 1,000 hours of original footage from the National Archives of Romania, provides a unique case study for examining how archival materials can be used to construct a historical figure's self-representation. Unlike traditional historical documentaries, which typically aim to provide an objective or chronological account, *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu* transforms what could have been a straightforward biographical account into a subjective "autobiography" constructed entirely from Ceaușescu's own recorded appearances and speeches. This approach invites viewers to interpret Ceaușescu's life and regime from his own curated public image, raising questions about the intersections of historical documentation, self-presentation, and myth-making.

To situate Ujică's process within broader scholarly debates, this paper begins with an overview of the role of archival footage in documentary filmmaking. Drawing on the works of Michael Zryd and Vivian Sobchack, among others, it explores how archival footage can be recontextualized to create new meanings, challenging traditional modes of historiography and cinematic representation. While existing studies have predominantly focused on the role of archival footage in constructing collective memory or offering counter-narratives, this paper highlights how Ujică's work diverges by using archival materials to create a singular, introspective portrait of a historical figure.

Moreover, Ujică's approach in *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu* is contrasted with his earlier collaborative work, *Videograms of a Revolution* (*Videogramme einer Revolution*, 1992), co-directed with Harun Farocki. While *Videograms of a Revolution* examines the collective memory of the 1989 Romanian Revolution through a montage of television footage and amateur recordings, *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu* focuses on a singular, subjective narrative that reflects Ceaușescu's self-perception as mediated through state-controlled visual and auditory archives. This contrast underscores Ujică's evolving engagement with archival material and its potential to reshape historical narratives.

The analysis of *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu* in this paper is structured around three key elements: the use of archival footage, the integration of sound, and the narrative construction. The archival footage, sourced from state-controlled media, is repurposed to reveal both the public image Ceaușescu sought to project and the underlying tensions of his regime. The sound design, which includes Ceaușescu's speeches and public addresses, plays a crucial role in shaping the documentary's narrative and emotional tone. Finally, the narrative structure, which eschews a straightforward chronological progression in favor of a thematic and episodic approach, allows Ujică to create a multifaceted portrayal of Ceaușescu.

By examining these components, this paper demonstrates how Ujică's film not only documents historical events but also reinterprets them through a subjective lens. In doing so, it addresses a gap in the existing scholarship by illustrating how archival footage can be used not just to reconstruct history, but to critically engage with the processes of self-representation and myth-making. This analysis contributes to broader discussions on the cinematic reenactment of history and the transformative potential of archival material in documentary filmmaking.

Methodology

As briefly mentioned in the introduction, the paper adopts a multifaceted qualitative methodology to analyze Andrei Ujică's *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu* as an exemplary case study in the use of archival and found-footage documentary filmmaking. The methodological framework combines theoretical engagement, archival analysis, comparative study, and audience reception theory to unravel the intricate layers of Ujică's approach to historical representation. Specifically, the following are the core elements of the adopted methodology.

Theoretical Framework

The theoretical underpinnings of this study are grounded in key contributions from film and media studies, particularly the works of Vivian Sobchack and Jaimie Baron. Sobchack's phenomenological approach to documentary filmmaking expands the understanding of how archival footage operates not only as a visual record but also as an experiential encounter for viewers. Her concept of documentary as a mode of consciousness is particularly relevant here, as Ujică's film invites the audience to engage actively with the material rather than passively consuming it. Baron's notion of the "archive effect" further informs this analysis by exploring how the viewer's recognition of archival footage as an artifact of a different time creates a unique tension between the past and its cinematic representation. This theoretical foundation enables a nuanced exploration of how Ujică's film transcends conventional historical documentaries to construct a layered, subjective narrative.

Archival Analysis

At the heart of the methodology there lies an examination of the archival footage utilized in the film. Ujică worked with an extraordinary collection of over 1,000 hours of material from Romania's National Archives, distilling this into a three-hour documentary. This monumental task required a careful process of selection, exclusion, and contextual reframing of state-controlled propaganda footage. The analysis foregrounds how Ujică engages with archival documents not merely as records of the past but as raw material for creative reinterpretation. Drawing in the theoretical framework review on, e.g., Michael Zryd's distinction between "archival" and "found" footage, this study investigates how the filmmaker's manipulation of these materials generates new meanings. In doing so, it questions traditional notions of archives as static repositories of historical truth, presenting them instead as dynamic, malleable sources for artistic and historical inquiry.

Comparative Analysis

To contextualize Ujică's works, in the first part of the case study analysis, the paper compares *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu* with his earlier collaborative work, *Videograms of a Revolution* (co-directed with Harun Farocki, 1992). While both films employ archival footage as a central element, their approaches diverge significantly. *Videograms of a Revolution* assembles a montage of television broadcasts and amateur recordings to chronicle the collective experience of the 1989 Romanian Revolution. This method emphasizes the multiplicity of perspectives and the chaotic immediacy of revolutionary events. In contrast, *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu* narrows its focus to a singular figure, presenting a curated narrative constructed from Ceaușescu's own media appearances. This comparative lens highlights Ujică's shift from collective memory to individual portraiture, offering insight into how archival strategies can serve different narrative and ideological purposes.

Narrative Construction and Re-enactment

The study also delves – both in the theoretical framework review and in the case study analysis – into the film's narrative construction, which eschews traditional chronological storytelling in favor of a thematic and episodic approach. By juxtaposing moments of Ceaușescu's public grandeur with subtle cues of underlying discord, Ujică creates a complex portrait that oscillates between adulation and critique. This narrative strategy is examined through the theoretical lens of re-enactment, referencing works such as Marvin Carlson's *Living History, Re-enactment* and Jennifer Allen's exploration of re-enactment principles. Allen's assertion that re-enactment often seeks to recover a "lost totality" is particularly pertinent, as Ujică's film methodically reconstructs Ceaușescu's self-styled image while simultaneously deconstructing it through the accumulation of historical contradictions. The concept of the "witness," whether embodied by the filmmaker, historian,

or spectator, is also critical in understanding how the fragmented elements of archival footage are reassembled into a coherent yet interrogative narrative.

Sound Design and Emotional Resonance

A key methodological focus is the role of sound in shaping the documentary's narrative and emotional tone. Ujică's sparing use of music and reliance on Ceaușescu's speeches and public addresses intensifies the film's immersive quality. The analysis explores how the juxtaposition of visual and auditory elements amplifies the tension between the dictator's carefully curated image and the realities of his regime. The sound design thus becomes an integral part of the storytelling, reinforcing the film's dual function as both a historical document and a cinematic critique of authoritarian propaganda.

Viewer Reception and Interpretive Dynamics

Finally, the methodology considers the role of audience reception in constructing the film's meaning. Building on Sobchack's phenomenological framework, explored in the specific theoretical chapter of the article, the study examines how *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu* engages viewers as active participants in the interpretive process. The absence of external narration compels audiences to piece together the story themselves, fostering a reflective consciousness about the interplay of image, sound, and history. This mode of reception aligns with broader trends in postmodern documentary, where the emphasis shifts from presenting objective truths to inviting subjective engagement.

By weaving together these methodological threads – archival analysis, theoretical engagement, comparative study, narrative construction, sound design, and audience reception – the article aims to provide a comprehensive understanding of how Ujică's *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu* transforms archival material into a profound exploration of historical memory and cinematic representation.

Archive-Footage Film and Re-enactment: a Theoretical Framework Overview

The literature on archival-footage cinema emphasizes the importance of distinguishing between the mentioned "archival" and "found" documents. Traditionally, "found footage" referred to film reels discovered in unconventional places like the street, trash, or flea markets, while "archival footage" was reserved for films found within official archives. However, the expanding notion of an archive, particularly with the advent of digital archives, challenges this dichotomy, blurring the lines between what is traditionally considered "archival" and "found". The interplay between the archival and the found, the distinctions between the two, and the evolving nature of archives in the digital age contribute to a complex landscape where the boundaries between reality and representation are continually renegotiated.

Michael Zryd's argument adds a layer of nuance to this discussion by highlighting the distinction between "found footage" and "archival footage" (2003, pp. 41–61). Zryd argues that the archive separates historical records from outtakes, emphasizing a sense of exclusion within the archival process. However, the evolving nature of archives and their contents, coupled with the diverse uses of even the most "official" documents, blurs the boundaries between these categories. From this point of view, instead of opposing the terms "found" and "archival", the concept of "foundness" is, in fact, inherent in all archival documents, irrespective of their origin, challenging the traditional dichotomy.

This re-evaluation of the distinction between the two is crucial in understanding the complex relationship between documentary and experimental appropriations within cinema. Following this perspective, the discourse carries several implications relevant to our study, particularly in redefining the concept of the "appropriation film." This term, borrowed from visual arts – where "appropriation" or "citational art" are common – offers a more precise characterization than the more conventional terms *appropriated film* or *film comprised of recombinant (or archival) material*. The "appropriation film" is a reception-dependent phenomenon that enriches the understanding of cinematic works engaging with archival documents. Central to this concept is the viewer's recognition that a film incorporates archival documents. These are identified as such only when perceived in a context distinct from their original time and purpose.

This reconceptualization introduces the idea of the "archive effect," a term coined by Jaimie Baron (2012), which underscores the film's ability to evoke a particular awareness in the viewer. Through this effect, archival materials are recontextualized to generate a consciousness that goes beyond their historical or original intent. This awareness transforms the viewer's engagement with the material, adding layers of meaning and redefining the role of archival documents in cinematic storytelling.

Phenomenological approaches to media studies, as proposed by Vivian Sobchack, redefine the concept of "documentary" by moving beyond its objective features to include a subjective relationship between the viewer and the cinematic or televisual text (1999, pp. 241–254). In this framework, documentary and docudrama are not merely film genres characterized by specific formal attributes but are instead modes of reception and experiential engagement. Sobchack (2004, pp. 258-285) emphasizes that this involves a distinct mode of consciousness. In this scenario, the viewer identifies with and becomes immersed in the cinematic image, experiencing it as both representational and affective. This perspective highlights the interplay between perception, emotion, and interpretation in shaping the documentary experience.

Building on Sobchack's notion, the term "appropriation film" is redefined to highlight that such films are not defined solely by their formal characteristics or

filmmaking strategies but by the effects they produce and the consciousness they evoke in the viewer. The recognition of a film as an "appropriation film" hinges on the viewer's perception of its use of "archival documents," which gain their archival quality only when identified as belonging to a different time or context of use. This perspective aligns with Jaimie Baron's (2012, pp. 102–120) reconceptualization of the "archival document" as an experiential encounter. It underscores the viewer's active role in engaging with these materials, framing them as both historical artifacts and cinematic elements. This approach involves a specific mode of consciousness and identification with the cinematic image, which is crucial for representing and re-enacting history and historical events.

Contributions such as Marvin Carlson's essay "Living History, Re-enactment" (2004) or Rebecca Schneider's volume *Performing Remain* (2011) are among the fundamental studies on this topic. To these, we can also add Agnew's contribution on the relation between historical re-enactment and the role of the "present" (Agnew, 2009, pp. 299–312) and the work on re-enactment and contemporary art (Blackson, 2007, pp. 28–40; and Wees, 1993). However, we consider even more interesting some considerations and a definition of re-enactment as in the volume *Re:akt! Reconstruction, Re-enactment, Re-reporting* (2014), edited by Antonio Caronia, Janez Jansă, and Domenico Quaranta. Particularly in the chapter "Einmal ist keinmal. Observations on Re-enactment" (2014, pp. 17–26), Jennifer Allen outlines eleven fundamental points for defining "re-enactment". Among these, points number 3 and 4 are relevant for our definition.

In point 3, Allen argues that "the process of re-enactment frequently seeks to uncover a sense of lost completeness or totality" (p. 19). She uses the example of a crime re-enactment to illustrate this, where fragments of evidence and information are meticulously pieced together like a puzzle. Through a methodical reconstruction of events, the re-enactment aims to capture the essence of what occurred, shedding light on motives, actions, and consequences. Each recreated detail plays a crucial role in constructing a more comprehensive understanding of the event, revealing nuances and truths that may have been overlooked or obscured. This process not only seeks to illuminate the past but also serves as a means to explore complex narratives and the intricacies of human behavior and experience.

Building on this, in point 4, Allen highlights the role of the witness in re-enactments, stating: "Whenever the search for a lost totality takes place in the re-enactment, there is always a witness – specialist or spectator – who turns the many parts into a total sum" (p. 20). This perspective underscores the importance of interpretation, as the witness actively synthesizes fragmented elements into a cohesive narrative, bridging the gap between past events and their present representation.

In point number 5, Allen also notes that:

> The presence of witnesses guarantees that something complete has taken place, even if the reenactment deviates in its portrayal of the original event. What is repro-

> duced is not only a series of past occurrences but also an experience of duration, which gives the past a clear beginning and an unmistakable ending. In contrast to the chaotic unfolding of the original event, the re-enactment knows what will happen and, more importantly, when this happening starts and finishes. In the eyes of the witness, the original event becomes historical by taking up time, and it claims its status as history by appearing as a discrete event with a finite duration. In other words, the re-enactment gives the origin a definition and an identity that it may not have had for itself. The witness casts a particular gaze at the re-enactment of the origin: not looking, nor seeing, but recognizing something that has already happened, even if the event was never experienced firsthand by the witness. In recognition, the gaze fulfils the promise of instant knowledge while legitimizing this knowledge as recurring truth. (p. 20)

As noted by Allen, re-enactment ultimately "always presupposes a missing body" (p. 19), and it "uses the body as a medium for reproducing the past" (p. 19). In using archival footage, there is not necessarily a process of merely representing or reporting history, but rather a re-enactment of history through a filtered, personal, and subjective lens. This distinction is crucial in understanding the impact and intention behind documentary filmmaking that relies heavily on archival materials. When a filmmaker like Andrei Ujică utilizes archival footage, the goal is not simply to present historical events as they occurred, but to interpret and reframe these events, thereby creating a narrative that is imbued with personal perspective and contemporary relevance.

Archival footage, by its nature, is a repository of historical moments, captured and preserved as evidence of the past. However, the act of selecting, editing, and recontextualizing these images transforms them into more than just historical documents. These materials are re-enacted to construct a new narrative that reflects the filmmaker's vision and interpretation. This process involves a deliberate choice of what to include and what to omit, how to sequence the footage, and what emotional or ideological tone to convey.

This is a re-enactment process that is rooted in a dualism that exists between a first text (represented by history itself) and a second text (the film as a re-enactment of the past), using the archival footages. This dualism establishes a critical approach that is informed by the temporal distance from the events being depicted and the re-staging of those events in the present context. The historical text provides the raw material, while the re-enactment, as a second text, offers a reinterpretation that is shaped by contemporary perspectives, insights, and sensibilities.

In this context of using archival material and re-enact situations, however, it is important to note that, while Ujică exercises considerable control over what is presented, he simultaneously offers the spectator substantial interpretive freedom. This intricate negotiation between filmmaker and audience allows the work to resonate differently depending on the viewer's level of prior knowledge. For those spectators already familiar with the historical and cultural contexts, the film may evoke a more nuanced reading. However, for others, this open-ended approach

serves as an invitation to delve deeper, fostering a more comprehensive investigation and encouraging a personal exploration of the film's broader implications.

One concept that could deepen this analysis is Susan Buck-Morss's expansion of Walter Benjamin's notion of the "dialectical image" (Buck-Morss, 1991). According to Benjamin, the dialectical image is one that gains new meanings through the historical and social developments that occur between its recording and its reception. Buck-Morss builds on this by emphasizing how the temporal gap between these moments can radically alter the spectator's interpretation, as shifting political, cultural, and historical contexts reshape the way images are understood. This idea is particularly relevant to Ujică's work, where the footage invites varied interpretations depending on the viewer's knowledge and the evolving socio-historical backdrop.

Case Study: The Intimate Re-enactment of History in *The Autobiography of Nicolae Ceauşescu* by Andrei Ujică

A key component of exploration of the use of archival footage in historical re-enactment is exemplified by *The Autobiography of Nicolae Ceauşescu* (2010). This film does not conform to the conventions of traditional documentaries, and it explores themes of megalomania, propaganda, and the role of cinema in shaping public perception. Ujică refrains from providing direct historical explanations or a straightforward commentary. Instead, he allows the archival footage to speak for itself, constructing a narrative that delves into the self-aggrandizing world of Nicolae Ceauşescu.

The Autobiography of Nicolae Ceauşescu is the final installment in Andrei Ujică's hypothetical trilogy dedicated to the end of Communism. The trilogy also includes *Videograms of a Revolution* co-directed with Harun Farocki in 1992, and *Out of the Present* (1995), which focuses on Soviet cosmonaut Sergei Konstantinovich Krikalev.

Both *Videograms of a Revolution* and *The Autobiography of Nicolae Ceauşescu* are documentaries that exclusively utilize archival material, both professional and amateur, in unconventional ways with differing methodologies.

The Revolution of 1989 stands as one of the most significant events in Romanian communist history, rivaled only by the 1977 earthquake and the subsequent transformative changes in Bucharest. In the previous *Videograms of a Revolution*, Ujică and Farocki craft an experimental documentary with multiple interpretative layers, focusing entirely on the Romanian Revolution of 1989, specifically the events from December 21 to December 25, 1989. In her analysis, Martina Olivero describes the film as an "experimental documentary" where "the two directors produced a significant cinematic example of the relationship between media and political power at the end of the Cold War" (2014, p. 30).

The directors abandon traditional representation methods to create a new aesthetic experience. Olivero notes that a new non-narrative form emerges through

the combination of archival footage, historical films, and both institutional and amateur videos with dramatic and non-fictional work. Specifically, Olivero states that what emerges from the collaboration and the production of these two authors, beyond a political attention to what was happening *on the fringes* of Europe, is a new status of the image. There are no longer images that record history, but images that have taken power and have assumed control over history itself (Olivero, 2014, p. 30).

The central aspect of the recurrence of history in Ujică and Farocki's work lies in their use of archival images. These images, sourced from about 125 hours of available footage, include official, institutional, and amateur material. By meticulously selecting and utilizing this diverse range of archival footage, the directors aim to reconstruct the significant days from December 21 to December 26, 1989. This period spans from Ceauşescu's final speech to the broadcast of his trial and execution on television. The film also includes a preface about a woman who survived the riots and reprisals in Timişoara.

Ujică and Farocki's goal is not merely to depict the revolution. As suggested by the title, their focus is on how reality, as captured in *Videograms of a Revolution*, can be preserved in memory. They explore the power of these recorded images to convey the authenticity and gravity of historical events. Through their work, the directors delve into the role of media in shaping collective memory and the enduring impact of visual documentation. By presenting these archival images in a carefully constructed narrative, they highlight the intersection of media and political power, illustrating how historical reality is both captured and remembered.

On the contrary, in the final film of his trilogy on Communism, *The Autobiography of Nicolae Ceauşescu*, Andrei Ujică takes a markedly different approach from his earlier work, *Videograms of a Revolution*, though he continues to employ the "compilation documentary" format composed entirely of archival footage. Unlike the multi-layered experimental documentary style of *Videograms of a Revolution*, which focuses on the Romanian Revolution of 1989 through various interpretative lenses, *The Autobiography of Nicolae Ceauşescu* presents itself as a historical narrative centered on Ceauşescu himself.

By focusing predominantly on Ceauşescu, Ujică offers a unique lens through which to view the history of Romanian Communism. The film examines how Ceauşescu crafted his image and wielded cinema as a tool of propaganda. Through this meticulous assembly of archival material, Ujică reveals the power dynamics and psychological underpinnings of Ceauşescu's regime, offering viewers an immersive experience that emphasizes the narrative and emotional impact of the footage. The film becomes a powerful exploration of how historical reality is constructed and remembered, without the interference of overt expository narration, thus encouraging viewers to engage critically with the material and draw their own conclusions.

Rachel Webb Jekanowski, in her essay *Confronting the Archive: Found Footage Filmmaking, History and Archival Practice in One Man's War and The Autobiography of Nicolae Ceauşescu* (2013), underscores that the use of archival material in "compilation documentaries" challenges the conventional role of documentary films both visually and investigatively. She notes that Ujică's method of selecting, recycling, and juxtaposing archival images serves to discuss not only periods of historical trauma but also the very act of filmmaking itself (Webb Jekanowski, 2013, p. 3).

Ujică's approach in *The Autobiography of Nicolae Ceauşescu* exemplifies this technique. By weaving together a vast array of archival footage without direct commentary, Ujică invites viewers to critically engage with the material, thereby questioning how history is recorded and remembered. This method highlights the power and subjectivity inherent in archival images, suggesting that the process of filmmaking can be as much about interpreting and reconstructing the past as it is about documenting it. Through this innovative use of archival footage, Ujică opens a dialogue about the reliability of historical narratives and the role of cinema in shaping collective memory.

Drawing from Catherine Russell's positions in *Experimental Ethnography: The Work of Film in the Age of Video* (1999), where Russell proposes that archives serve as "visual evidence of history" (Russell, 1999, p. 240), Webb Jekanowski views Ujică's approach in *The Autobiography of Nicolae Ceauşescu* as experimental with history, resulting in a non-conventional documentary. Ujică's work brings out the "discrepancies between the image's original and recent functions" and highlights "the appearance of history itself" (Webb Jekanoski, 2013, p. 15). The distinction between Russell's "visual evidence of history" and Jekanowski's notion of being "experimental with history" can be clarified by focusing on the nature of viewer engagement. While "visual evidence of history" suggests a more direct presentation of historical events, Jekanowski's "experimental" approach emphasizes the creation of an interpretive space where meaning is not prescribed by the filmmaker's voice but left open for the viewer to construct. This shift from exposition to experimentation transforms the spectator from a passive recipient of information to an active participant in shaping historical understanding, allowing for multiple interpretations influenced by personal and historical contexts.

This perspective aligns with Armando Rotondi's analysis of Milo Rau's theatrical re-enactments, specifically *The Last Days of the Ceauşescus*, which explores the function of history and its implications in the present (Rotondi, 2020, pp. 69–77; see also Rugi, 2023). It is notable that Milo Rau conducted an interview with Ujică, which, along with Alex Leo Șerban's essay *The Third Eye of Ceauşescu*, is included in the press kit for the film's presentation at the 2010 Cannes Film Festival.

However, while Webb Jekanowski's essay provides a compelling theoretical discussion, it overlooks several crucial points essential to understanding the representation of Ceauşescu. For instance, Webb Jekanowski briefly addresses the struc-

ture of the film and the videos shown but neglects an essential element such as the use (and absence) of sound.

The sound design in *The Autobiography of Nicolae Ceauşescu* plays a critical role in shaping the narrative and enhancing the emotional impact. Ujică's use of sound, including the original audio from the archival footage and the strategic silences, creates a powerful atmosphere that underscores the psychological and emotional dimensions of Ceauşescu's regime. This auditory layer adds depth to the visual experience, allowing viewers to engage more fully with the historical material. By focusing on the sound, Ujică not only reconstructs a visual history but also immerses the audience in the auditory experience of the past. This approach amplifies the discrepancies between the original and contemporary contexts of the images, making the historical narrative more poignant and reflective. The omission of this analysis in Jekanowski's essay leaves a gap in understanding the full impact of Ujică's experimental methodology.

A more comprehensive understanding of the use of sound in relation to footages is given by Blos-Jáni studying the use of Medium-Specific Noise in general Eastern European found footage films (Blos-Jáni, 2018, pp. 137–163).

Coming back to Ujică's work, in the introduction to the Romanian DVD version booklet, we can read that *The Autobiography of Niclae Ceausescu* is not a documentary in the classical sense, but a historical, epic on megalomania, propaganda, becoming and cinema (Mureşan & Budeancă, 2010, p. 1). From this perspective, *The Autobiography of Nicolae Ceauşescu* does not seek to be an expository film about the communist era nor to provide a comprehensive overview of historical periods. The hundreds of Romanian and international characters – some of them well-recognizable, others less so – serve a secondary role to Ceauşescu, who is the film's sole protagonist. This approach starkly contrasts with *Videograms of a Revolution*, where technical explanations through voice-over were central to the narrative. As mentioned, *Videograms of a Revolution* is a scientific, analytical film, while *The Autobiography of Nicolae Ceauşescu* is likely the most intimate and psychological work concerning Ceauşescu among those analyzed.

This psychological focus provides a different lens for understanding the historical narrative, emphasizing the individual's role in shaping historical events. The film, thus, becomes an exploration of megalomania and the power of propaganda, offering insights into how Ceauşescu viewed himself and sought to be viewed by others. Through this intimate portrayal, Ujică invites the audience to consider the complexities of Ceauşescu's character and the impact of his leadership on Romania's history.

An obvious question arises when considering the title, prompting us to ask why it is called "Autobiography" instead of "Biography". To answer this, as previously noticed (Rotondi 2020, p. 87), we must look at the film's structure. The film has an almost perfectly circular structure, and it begins and ends with the same historical situation: the trial of the Ceauşescu couple on December 25, 1989. The parts of

the trial chosen by Ujică are not random. The film opens with the commencement of the trial, showcasing the Ceauşescus facing their accusers. This scene sets the tone for the narrative, immediately placing viewers in the climactic final moments of Ceauşescu's regime:

> JUDECĂTORUL Ai auzit care sunt învinuirile care ți se aduc?
>
> CEAUȘESCU: Nu răspund decât în fața Marii Adunări Naționale. Puteți face orice mascaradă, nu recunosc!
>
> JUDECĂTORUL: Mascarada ai făcut-o dumneata timp de 25 de ani. Asta este mascarada pe care ai făcut-o și ai dus țara în pragul prăpastiei.
>
> CEAUȘESCU: Nu vreau de loc că... dar tot ceea ce s-a spus e fals... sunt peste 3,5 milioane de apartamente etc.
>
> JUDECĂTORUL: E fals? Da. Nu recunoaște învinuirile ce i se aduc.
>
> CEAUȘESCU: Nu, n-am spus nimic. N-am dat nici o declarație. Nu mai dau nici o declarație, nu mai răspund nici un cuvânt, decât în fața Marii Adunări Naționale.
>
> JUDECĂTORUL: Nu recunosc învinuirile ce mi se aduc, vă rog să semnați.
>
> CEAUȘESCU: Nu voi semna nimic!
>
> JUDECĂTORUL: Situația se cunoaște, situația dezastruoasă a țării nu o cunoaștem numai noi, ci fiecare om cinstit din această țară, care a mocnit până în ziua de 22 decembrie 1989 când au apărut zorii libertății. Cunoaștem situația cu toții, lipsa de medicamente, care din ordinul dumitale inculpat a făcut ca să moară oameni, să moară copii, în spitale fără medicamente, fără hrană, fără căldură, fără lumină, nu te-ai gândit la acest lucru? Acum discut cu inculpatul Ceauşescu Nicolae. Din ordinul cui s-a făcut genocidul de la Timișoara? Inculpatul refuză să răspundă.

It is interesting to note how the official version of the acts translated into English by the "U.S. government's Foreign Broadcast Information Service" – and based on the footage of the trial broadcast by Austrian television – is clearly shorter and missing some points:

> PROSECUTOR: Did you hear the charges? Have you understood them?
>
> NICOLAE CEAUȘESCU: I do not answer, I will only answer questions before the Grand National Assembly. I do not recognize this court. The charges are incorrect, and I will not answer a single question here.
>
> PROSECUTOR: Note – He does not recognize the points mentioned in the bill of indictment.
>
> NICOLAE CEAUȘESCU: I will not sign anything.
>
> PROSECUTOR: This situation is known. The catastrophic situation of the country is known all over the world. Every honest citizen who worked hard here until 22 December knows that we do not have medicines, that you two have killed children and other people in this way, that there is nothing to eat, no heating, no electricity.

As the film progresses, it meticulously pieces together archival footage to reconstruct the life and rule of Nicolae Ceauşescu from his own perspective. By doing so, it mirrors an autobiography, where the subject recounts his own life



story, albeit through the lens of Ujică's selection and arrangement of footage. The use of the term "autobiography" reveals inherent risks, particularly its tendency to veer into hagiography or deceptive self-celebration. The autobiographical form often allows for a self-serving narrative that can obscure critical realities, especially when it revolves around figures like Ceaușescu. While Ujică's shaping of this narrative is clear, his manipulation of Ceaușescu's own delusions of grandeur transcends a mere recounting of personal history. By reframing Ceaușescu's image in this way, Ujică taps into a larger, trans-historical narrative that reflects the Romanian people's complex reconciliation with their former autocrat. The film thus becomes not just an exploration of a political figure but a mirror for the nation's ongoing process of coming to terms with its authoritarian past, inviting the audience to critically engage with both the figure and the form.

The circular structure, culminating once again in the trial, reinforces the idea of an "autobiography". It suggests a self-contained narrative arc where Ceauşescu's life and downfall are intertwined, leading back to the pivotal moment of his judgment:

> CEAUŞESCU: Răspund în fața Marii Adunări Naționale.
>
> JUDECĂTORUL: Lasă placa asta veche. Am auzit-o și știm încăpățânarea de care ai dat dovadă până în prezent.
>
> CEAUȘESCU: Refuz să răspund la întrebarea cine este autorul genocidului de la Timișoara.
>
> JUDECĂTORUL: Istoria, națiunea a făcut-o, n-ai făcut-o dumneata.
>
> CEAUȘESCU: Pentru istorie, Marea Adunare Națională va afla adevărul și nu cei care au organizat lovitura de stat!
>
> JUDECĂTORUL: Am organizat lovitura de stat? Ai uzurpat puterea. Răspunzi numai la întrebările pe care ți le pun eu!
>
> CEAUȘESCU: Nu răspund!
>
> JUDECĂTORUL: La București cine a ordonat să se tragă în mulțime, în tineri, nu cunoașteți, nu cunoașteți situația de la București? S-a tras în Piața Palatului în mulțime, ești străin de acest lucru? Și acum continuă să se tragă în oameni nevinovați, în bătrâni, în copii, în locuri, de niște fanatici. Cine sunt acești fanatici? Cine i-a plătit?
>
> CEAUŞESCU: Nu răspund la nici o întrebare, pentru că, vă rog să nu considerați ca răspuns la întrebare. Nu s-a tras în Piața Palatului în nimeni, dimpotrivă au fost ordine clare să nu se tragă.
>
> JUDECĂTORUL: Din partea cui, ai dat dumneata ordin să nu se tragă?
>
> CEAUȘESCU: Da. Eu am dat ordin să nu se tragă, inclusiv la televiziune, inclusiv la teleconferința care este înregistrată.
>
> JUDECĂTORUL: Consemnați, vă rog.
>
> CEAUȘESCU: Nu. Nu recunosc decât în fața Marii Adunări Naționale. Tot ceea ce s-a spus în jur sunt falsuri, provocări.

The same discussion from the previous note applies in this case as well. In fact, the official English "transcript" also has some "dramatic" differences compared to the official Romanian transcript:

> Elena and Nicolae reject this. Another question to Ceaușescu: Who ordered the bloodbath in Timisoara. Ceaușescu refused to answer.
>
> PROSECUTOR: Who gave the order to shoot in Bucharest, for instance?
>
> NICOLAE CEAUȘESCU: I do not answer.
>
> PROSECUTOR: Who ordered shooting into the crowd? Tell us!
>
> At that moment Elena says to Nicolae: Forget about them. You see, there is no use in talking to these people.
>
> PROSECUTOR: Do you not know anything about the order to shoot?
>
> Nicolae reacts with astonishment.
>
> There is still shooting going on, the prosecutor says. Fanatics, whom you are paying. They are shooting at children; they are shooting arbitrarily into the apartments. Who are these fanatics? Are they the people, or are you paying them?
>
> NICOLAE CEAUȘESCU: I will not answer. I will not answer any question. Not a single shot was fired in Palace Square. Not a single shot. No one was shot.

This repetition emphasizes the cyclical nature of his story and the inescapable conclusion of his leadership.

By starting and ending with the trial, Ujică underscores the subjective experience of Ceauşescu, framing the film as if Ceauşescu himself were recounting his life up until that definitive end. This approach invites viewers to experience the events from Ceauşescu's viewpoint, thus justifying the title "Autobiography" rather than "Biography". It is a portrayal of Ceauşescu's self-image and propaganda, curated through the archival footage, offering an introspective look at his megalomania and delusions of grandeur.

From the end of the first trial fragments to the return to the trial, the entire film unfolds in a meticulously structured circular manner. The introduction concludes with a reference to the uprisings and government reprisals in Timișoara in December 1989, setting the stage for Ceauşescu's subsequent speech urging responsibility among the citizens of Timișoara. This segment marks the film's final passage before its tragic conclusion returns to the trial (on this point see Baudrillard, 1993, pp. 61–71; and 1994, pp. 54–61).

The symmetry within the film continues with the footages showing the funeral of Gheorghe Gheorghiu-Dej and Ceauşescu's ascent to power, immediately followed by a scene where he inspects bread in a supermarket – a symbol of the perceived opulence under successful communism. In the scene preceding Ceauşescu's speech on Timișoara, which serves as the film's conclusion, Ceauşescu is again shown visiting food stores and bakeries that appear prosperous despite Romania's evident decline. This initial symmetry underscores the broader thematic contrasts and parallels woven throughout the film.



However, the film's symmetry and narrative technique extend beyond mere visual juxtapositions. For instance, the final "line" from the initial trial fragment – "Whose order was the genocide in Timișoara carried out? The defendant refuses to answer" – marks a pivotal moment where an audio track is introduced for the first time. This technique, integral to Ujică's filmmaking, plays with the audience's perception, initially appearing to depict voices in turmoil related to the Timișoara uprisings, only to reveal they are actually mourning the death of Gheorghiu-Dej (presented with silent archival footage of the funeral). This subtle manipulation of sound and visuals connects back to the initial trial fragment, drawing a parallel that deepens the film's thematic exploration.

Returning to the question of why (auto)biography, Ujică's technique constructs a profound parallel between Ceauşescu's life and the trajectory of Romania itself. The film portrays not just Ceauşescu's personal narrative but it also mirrors the broader narrative of the country, juxtaposing the illusion of grandeur perpetuated by propaganda with the stark realities faced by its people. This illusion forms a significant part of Ceauşescu's internal world, shaping his perception and actions.

By framing the film as an (auto)biography, Ujică delves into Ceauşescu's subjective viewpoint and the propaganda machinery that sustained his regime. The narrative unfolds as a circular tragedy where Ceauşescu's denial of reality and the actual events converge, leading inexorably to the film's dramatic conclusion. Through meticulous editing and thematic juxtapositions, Ujică illustrates how Ceauşescu's personal mythos intertwined with the nation's fate, ultimately portraying a compelling portrait of both the dictator and the era he dominated.

The entire film revolves around this pivotal trial moment, offering a unique interpretation of Ceauşescu's psychology and historical narrative through the lens of his psyche. This focus on Ceauşescu's perspective on Romania defines why the film functions as an "Autobiography" rather than a straightforward "Biography". Ujică employs archival footage not merely to recount Romania's history but to delve deep into Ceauşescu's personal perception and portrayal of that history.

As highlighted in the DVD booklet, the film also delves into the nature of cinema itself. The previously-mentioned trial fragments exemplify a dynamic interplay and conflict between fiction and reality, different interpretations of reality, and the dichotomy between history and narrative. This meta-cinematic approach, coupled with the farcical nature of the trial, renders the work as both meta-historical and meta-theatrical. In his analysis of *Tribulation 99* by Craig Baldwin, Zryd (2003) defines meta-history as the process by which historical events are reframed, not as objective truths, but as constructions that reveal the biases and ideologies of those interpreting them. This contrasts with Craig Baldwin's approach, which often foregrounds parody and pastiche, using found footage to challenge dominant historical narratives through satirical exaggeration. In this context, meta-history refers to the act of deconstructing the mechanisms of historical representation itself, calling attention to how histories are shaped, revised, and consumed.

By connecting Ujică's work to Zryd's notion of meta-history, the film can be understood as not merely representing history, but actively engaging with the processes by which historical meaning is constructed, contested, and reinterpreted.

Within the film's circular structure, certain moments serve as "rites of passage" in Ceauşescu's biography, akin to Van Gennep's concept (1909) and later theatrically explored by Victor Turner (1982 and 1986). These rites of passage include, as noted in one of my previous works, significant events such as:

1. The death and funeral of Gheorghe Gheorghiu-Dej, marking Ceauşescu's ascent.
2. Ceauşescu's appointment as President of the Republic.
3. The 1977 earthquake, represented uniquely through sound over a black screen.
4. Ceauşescu's visit to Pyongyang.

These moments punctuate the film, utilizing archival footage of speeches, official visits, celebrations, private leisure moments, mass gatherings, and meetings with international political figures. Collectively, they depict an image of Romania oriented towards a future under flourishing communism until its eventual decline. Notably, the film conspicuously omits coverage of the 1989 Revolution and largely excludes Elena Ceauşescu from its narrative. From this perspective, *The Autobiography of Nicolae Ceauşescu* intricately weaves together personal and national histories, employing a narrative framework that reflects Ceauşescu's self-image and the constructed reality of his regime.

The absence of the 1989 Revolution, prominently featured in *Videograms of a Revolution*, underscores its irrelevance to Ujică's focus on depicting Ceauşescu's psyche, which inherently denies contrary evidence. Elena Ceauşescu's limited presence, apart from the initial trial scene, emerges prominently only after Nicolae Ceauşescu's 1974 appointment as President, symbolized by the transition from black-and-white to color footage. The solitary speech, delivered on her birthday, extensively acknowledges Nicolae as her life and work companion, emphasizing her role solely in service to his narrative. This reinforces that the autobiography is fundamentally about Nicolae Ceauşescu.

Sound, as previously noted and now to be explored further, plays a crucial role in shaping the film's narrative. Each speech within the film is either delivered by Ceauşescu or is about him, with all other aspects portrayed in silence. This brings attention to Ujică's meticulous use of sound, which surpasses visual elements like the striking sequence of Ceauşescu's visit to Pyongyang, focusing instead on various modes of auditory expression to convey meaning.

Ujică employs a spectrum of sound types, excluding those associated with the trial at the makeshift military tribunal, which represent pure historical reality. Typically, a film's sound channel encompasses voices, ambient noises, and musical

compositions, influenced by spatial orientation, framing within the narrative, and source credibility. Throughout *The Autobiography of Nicolae Ceauşescu*, Ujică integrates Ceauşescu's speeches, ambient noises that evoke a festive or traditional atmosphere, thunderous applause, and related sounds alongside moments of silence. This deliberate blending creates ambiguity, challenging viewers to discern whether a sound is entirely diegetic, extra-diegetic, or positioned as in, off, or over the scene.

In essence, Ujică's nuanced use of sound not only enriches the sensory experience of the film but also serves as a narrative tool to evoke and manipulate emotions, heightening the film's exploration of Ceauşescu's constructed reality and the theatricality of his regime's propaganda machinery.

The functions of sound in cinema are well known and studied. In a simplistic way, they serve to create atmosphere, convey narrative elements, enhance immersion, and evoke emotional responses (see Chion 1985). In the opening sequence of the film, news of Gheorghiu-Dej's death is accompanied by murmurs from a potentially tumultuous crowd. Overlaying Ceauşescu's face during the trial, this sound initially invokes memories of the Timişoara revolts. However, it soon becomes apparent that the sound actually refers to another historical event – the death of Gheorghiu-Dej. This sound occupies a unique space, described by Sergio Miceli as a "mediated level", where it is neither strictly extradiegetic (outside the narrative world) nor intradiegetic (part of the narrative reality), but rather an artistic construct shaped by the director's intention (Miceli, 2009).

The accusation of genocide in Timişoara, which concludes the first segment of the trial, triggers a memory process in Ceauşescu that begins with auditory recall and transitions into visual memory. Here, the viewer gains insight into Ceauşescu's psyche through the echoes of mourning for Gheorghiu-Dej – a pivotal moment marking Ceauşescu's ascent to power – echoing the tumultuous cries of Timişoara that ultimately contributed to his downfall.

Throughout the film, Ujică employs contrasts in sound rather than relying solely on visual juxtapositions. Each powerful auditory moment, whether a speech or mass jubilation in Ceauşescu's honour by the people or members of the Great National Assembly, is often followed by profound silence. For instance, the sound of Gheorghiu-Dej's death starkly contrasts with the silence that envelops his funeral scene, amplifying the solemnity and gravity of the occasion.

In this manner, Ujică's deliberate use of sound not only enhances the narrative cohesion but also deepens the viewer's immersion into Ceauşescu's world and psychological state. By manipulating auditory cues, Ujică constructs a layered auditory landscape that complements and enriches the film's exploration of Ceauşescu's constructed reality, emotional turbulence, and the dramatic trajectory of his regime's downfall.

From this moment, the film predominantly navigates through auditory contrasts rather than visual ones: a moment of robust sound, whether a speech or

celebratory applause from the people or members of the Great National Assembly honoring Ceauşescu, often yields to profound silence. This auditory rhythm is exemplified by contrasts such as the solemn sound of Gheorghiu-Dej's death juxtaposed with the silent reverence of his funeral.

The film's sequences oscillate between fully immersive moments, like Ceauşescu's reinstatement as party leader or his visit to Pyongyang, and predominantly silent scenes, such as his meetings with De Gaulle, Nixon, or the visit to London with Queen Elizabeth. These auditory choices serve dual purposes: they provide a historical perspective on Ceauşescu while also offering insights into his psyche. Positive visual memories depicting a prosperous or evolving Romania under a benevolent Ceauşescu – counteracting the narrative of the trial – are mediated through Ceauşescu's psychological lens, as is the use of sound, functioning almost as an extension of his character. Simultaneously, these choices reflect the director's deliberate intentions, often withholding audio to allow viewers to internalize and reflect on the preceding scenes, akin to Brechtian techniques. The absence of sound invites viewers to process and contemplate the unfolding historical narrative, fostering a deeper engagement with past events in a contemporary context.

Ultimately, sound plays a pivotal role in shaping the viewer's interpretation of Ceaușescu's image, often contrasting the visual grandeur with underlying dissonance. A particularly striking example occurs during the scene of Ceaușescu's visit to a factory, where he delivers a speech extolling the virtues of socialism and industrial progress. The archival footage presents a carefully orchestrated spectacle: Ceaușescu stands confidently before an audience of workers, flanked by banners and symbols of the Communist Party. However, the sound design subverts this imagery. Ujică manipulates the audio by isolating and amplifying ambient noises – shuffling feet, sporadic coughing, and muted applause – that punctuate Ceaușescu's oration. These subtle auditory elements disrupt the intended impression of unanimous support, exposing the cracks in the façade of the dictator's authority. Furthermore, the lack of a traditional score heightens the discomfort, forcing the viewer to focus on the unnatural quiet that surrounds Ceaușescu's words. This deliberate use of sound not only undermines the propagandistic tone of the footage but also reflects the tension between the regime's projected strength and its underlying fragility. Through this juxtaposition, Ujică transforms archival material into a critique of Ceaușescu's self-presentation, revealing the hollowness behind the spectacle.

Conclusions: Biography, Subjective Autobiography, and Reinterpretation of Historical Material

Despite its title, *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu* is not an autobiographical documentary in the conventional sense, as the "seer and the seen" are not unified in the person of the filmmaker. Instead, the film occupies a liminal space between biography and autobiography, employing elements of both to construct

a complex narrative about the former Romanian dictator. Theoretical explorations of autobiographical documentary, such as those by Trent Griffiths, emphasize the subjective presence of the filmmaker as a means of connecting historical representation to personal experience. However, in *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu* the filmmaker's presence is absent, and the subjectivity emerges from the assemblage and juxtaposition of archival propaganda footage. This absence challenges the conventional dynamics of autobiographical filmmaking, where the filmmaker's dual role as observer and observed defines the narrative structure.

In autobiographical documentaries, the filmmaker often self-shoots, confronting their dual identity as both the "seer and the seen." Tony Dowmunt discusses how this practice raises essential questions about power relationships between the filmmaker and their subjects. These dynamics are overt and reflexive, highlighting the filmmaker's role in shaping reality through representation. However, in *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu*, this relationship is subverted. Andrei Ujică, the director, operates as an absent author who curates Ceaușescu's life through propaganda footage. The absence of Ujică's physical presence in the frame distances the film from traditional autobiography and situates it more firmly in the domain of biography. Nevertheless, the film's editorial choices and narrative construction imbue it with a form of subjective authorship, where the interpretation of history is inseparable from the filmmaker's perspective.

Archival footage further complicates the boundary between autobiography and biography. As Iván Villarmea Álvarez argues, archival materials offer two readings: as authentic visual traces of the past and as cultural constructs requiring interpretation. Ujică's use of state-produced propaganda reframes the footage, exposing the constructed nature of Ceaușescu's image. This approach resonates with Hayden White's theories on historiography, which highlight the narrative mediation of historical events. By exposing the fissures and contradictions in Ceaușescu's self-presentation, the film destabilizes its titular claim to autobiography, revealing it as a critical interrogation of how history and identity are fabricated through media.

The film's performative structure further bridges elements of autobiography and biography. Bill Nichols' concept of the performative documentary highlights how filmmakers use personal and collective experiences to explore historical and social truths. Although Ujică does not appear in the frame, the film's narrative techniques — the careful curation of archival materials, the absence of commentary, and the reliance on visual storytelling — evoke a performative engagement with history. The audience is invited to inhabit a dual role: as witness to Ceaușescu's constructed image and as participant in its deconstruction. This interplay between the biographical subject and the filmmaker's authorial control situates the film within a broader discourse on the fluidity of historical representation.

Ultimately, *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu* challenges conventional notions of autobiographical and biographical documentary by blending elements of

both forms. While it lacks the direct presence of the filmmaker as a subject, its self-reflexive engagement with archival materials and narrative construction invokes the theoretical concerns of autobiography. Simultaneously, its focus on Ceaușescu's life situates it within the realm of biography, albeit one that interrogates the reliability of its subject. This hybrid approach enriches the film's contribution to documentary theory, offering a nuanced exploration of how personal and historical narratives intertwine in the representation of the past.

In his book on the performing arts in Romania during and after the Communist era, Rotondi highlighted the connection between the presentation of Romanian history and its portrayal as a tragedy. Specifically, according to Rotondi, the tragedy encompasses the experiences of the people (as Orlando Figes noted for the Russian Revolution in his 1996 book) and the dictator (Rotondi, 2020). In Ujică's work, this underlying tragedy is evident but remains implicit; it is situated within the trial's frame rather than within the images of the revolution or its fundamental causes, as Ceauşescu's memory and psyche challenge the reality presented at his trial. The film's silent interludes offer viewers moments to reflect on and interpret Ceauşescu's historical trajectory, aligning with Stuart Hall's theories of "encoding-decoding" and "audience positioning" (1973). This theoretical framework allows for a range of interpretations, from preferred readings that align with the director's intent to negotiated readings that offer different interpretations and oppositional readings that challenge the director's perspective altogether. What emerges is an autobiography as a personal tragedy without a catastrophe, an upward trajectory without a corresponding descent.

This model, though classic and somewhat dated, applies well to *The Autoobiography of Nicolae Ceauşescu*. However, a pertinent question arises: who is the author of the encoded message? On one hand, it is clearly the director, Ujică, but the perspective conveyed is that of Ceauşescu. Ultimately, Miceli's concept of the "mediated level" of sound is also pertinent here, suggesting a film interpretation that involves two "authors": the actual author (Ujică) and the perceived author (Ceauşescu).

In *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu*, the term "autobiography" takes on a deeply ironic tone, serving as a negotiation between the image Ceaușescu would have approved of and the subtle exposures of his self-constructed myth. Rather than a straightforward personal account, the film reveals the fractures in Ceaușescu's carefully curated persona, exposing moments where his delusions of grandeur are undermined by historical realities. This ironic use of "autobiography" stretches beyond its conventional meaning, transforming into a space where self-representation collides with external critique. By allowing the audience to witness both the performance and the unraveling of Ceaușescu's self-mythology, Ujică's film invites viewers to engage with autobiography not as a transparent self-narrative but as a contested terrain where power, image, and historical reckoning intersect.

From a broader view, Ujică's work underscores the value of embracing the poetic and phenomenological dimensions of historical representation. The use of archival footage, stripped of overt commentary, creates a space for viewers to engage with history as a lived experience rather than a pre-digested narrative. This approach aligns with Robert Brent Toplin's assertion that historical films can serve as "poetic speculations about the past," offering interpretations that are no less valid than traditional written histories. It demonstrates how subjective storytelling can provide nuanced insights, allowing audiences to connect emotionally and critically with historical events.

Historians, in turn, can glean practical implications from Ujică's methodology. By understanding the cinematic language and narrative strategies employed in films like *The Autobiography of Nicolae Ceaușescu*, historians can better interpret how these works construct historical meaning. As Alicja Syska notes, films can function as both primary and secondary sources, providing evidence of their own time while interpreting the past through visual and rhetorical means. Historians must approach such films critically, recognizing their artistic subjectivity while appreciating their potential to illuminate aspects of history inaccessible through traditional academic texts.

Ultimately, Ujică's film highlights the evolving role of the filmmaker as historian, emphasizing the importance of interdisciplinary approaches to understanding the past. By integrating visual media into the broader historiographical discourse, both filmmakers and historians can contribute to a more comprehensive and multifaceted representation of history. This collaboration calls for an acceptance of subjectivity, a focus on complex narrative forms, and a commitment to fostering historical consciousness that resonates with contemporary audiences. Such practices affirm the unique and complementary power of film in preserving and interpreting our collective past.

Acknowledgments

This paper has been developed as part of "Screen-Social: Screening Romanian Social Transformations, 1990-2021", a project supported by a grant of the Ministry of Research, Innovation and Digitization, CNCS – UEFISCDI, Romania, project number PN-III-P4-PCE-2021-0141 (June 2022 – December 2024). It is implemented by the Janovics Center for Screen and Performing Arts Studies at the Faculty of Theatre and Film at Babeș-Bolyai University, Cluj-Napoca. This his work has also been made possible thanks to the 2025 Scholarship for Foreign Journalists awarded by the Romanian Cultural Institute (ICR). Additionally, this article expands elements from my previous book on Romanian theatre, film and literature during and after Ceaușescu published in Italian in 2020, focusing only on Ujică's film.work.

References | Список литературы

Agnew, V. (2007). History's affective turn: Historical reenactment and its work in the present. *Rethinking History*, 11(3), 299–312. https://doi.org/10.1080/13642520701353108

Allen, J. (2014). Einmal ist keinmal. Observations on Re-enactment. In A. Caronia, J. Jansă, & D. Quaranta (Eds.), *Re:akt! Reconstruction, Re-enactment, Re-reporting* (pp. 17–26). Link Edition-Aksioma Institute for Contemporary Art.

Baron, J. (2012). The Archive Effect: Archival Footage as an Experience of Reception. *Projections*, 6(2), 102–120. https://doi.org/10.3167/proj.2012.060207

Baudrillard, J. (1993). The Timişoara Syndrome: The Télécratie and the Revolution. In *Columbia Documents of Architecture and Theory* (pp. 61–71).

Baudrillard, J. (1994). The Timişoara Massacre (C. Turner, Trans.). In J. Baudrillard, *The Illusion of the End* (pp. 54–61). Polity Press.

Bell, D. (2011). Documentary film and the poetics of history. *Journal of Media Practice*, 12(1), 3–25. https://doi.org/10.1386/jmpr.12.1.3_1

Blackson, R. (2007). Once More … with Feeling: Reenactment in Contemporary Art and Culture. *Art Journal*, 66(1), 28–40. https://doi.org/10.1080/00043249.2007.10791237

Blos-Jáni, M. (2018). Sensing History. On the Uses of Medium-Specific Noise in Eastern European Found Footage Films. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 15, 137–163. https://doi.org/10.1515/ausfm-2018-0008

Buck-Morss, S. (1991). *The Dialectics of Seeing Walter Benjamin and the Arcades Project*. The MIT Press.

Carlson, M. (2014). Living History, Re-enactment. In B. Reynolds (Ed.), *Performance Studies: Key Words, Concepts and Theories* (pp. 84–90). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-1-137-46315-9_10

Caronia, A. (2014). Never Twice in the Same River. Representation, History and Language in Contemporary Re-enactment. In A. Caronia, J. Jansă, & D. Quaranta (Eds.), *Re:akt! Reconstruction, Re-enactment, Re-reporting* (pp. 5–16). Link Edition-Aksioma Institute for Contemporary Art.

Caronia, A., Jansă, J., & Quaranta, D. (Eds.). (2014). *Re:akt! Reconstruction, Re-enactment, Re-reporting*. Link Edition-Aksioma Institute for Contemporary Art.

Cesereanu, R. (2009). Ceauşescu's Trial and Execution. Metabasis, IV(7), 1–7.

Chion, M. (1985). *Le Son au cinéma [Sound in cinema]*. Éditions de l'Étoile/Cahier du cinéma. (In French).

Chion, M. (1991). *L'audio-vision – Son et image au cinéma [Audio-vision—Sound and image in cinema]*. Armand Colin. (In French).

Chion, M. (1994). *Musiques, médias et technologies [Music, media and technology]*. Flammarion. (In French).

Chion, M. (1995). *La Musique au cinéma [Music in cinema]*. Fayard-Les Chemins de la musique. (In French).

Chion, M. (2003). *Un art sonore, le cinéma [Cinema, an art of sound]*. Cahiers du Cinéma. (In French).

Corner, J. (2002). Biography Within the Documentary Frame: A Note. Framework: *The Journal of Cinema and Media*, 43(1), 95–101.

Dowmunt, T. (2013). Autobiographical documentary—The 'seer and the seen.' *Studies in Documentary Film*, 7(3), 263–277. https://doi.org/10.1386/sdf.7.3.263_1

Falbe-Hansen, R. (2003). The Filmmaker as Historian. *Pov A Danish Journal of Film Studies*, 16, 108–118.

Griffiths, T. (2013). Representing History and the Filmmaker in the Frame. *DOC On-line: Revista Digital de Cinema Documentário*, 15, 39–67.

Jones, A., & Heathfield, A. (Eds.). (2012). *Perform, Repeat, Record: Live Art in History*. Intellect.

Miceli, S. (2009). *Musica per film. I Storia; II Estetica—Analisi; III Tipologie*. Ricordi-LIM.

Mureşan, A., & Budeancă, C. (2010). *Personaje importante în Autobiografia lui Nicolae Ceauşescu / Who's who in The Autobiography of Nicolae Ceauşescu*. Societatea Română de Televiziune.

Nichols, B. (1994). *Blurring the Boundaries: Essays on Contemporary Culture and Documentary*. Indiana University Press.

Olivero, M. (2014). The Politics of Images. Critical Approach and Documentary Experimentations in Harun Farocki and Andrei Ujică Videogramme einer Revolution (Videograms of a Revolution, Germany, 1992). *Ekphrasis. Images, Cinema, Theory, Media*, 18(2), 29–46. https://doi.org/10.24193/ekphrasis.18.3

Rosenstone, R. A. (1995). *Visions of the Past: The Challenge of Film to Our Idea of History*. Harvard University Press.

Rotondi, A. (2020). *La Romania di Ceauşescu tra farsa e tragedia. Il sentimento tragico della Storia [Ceauşescu's Romania between farce and tragedy. The tragic feeling of History]*. Mimesis. (In Italian).

Rugi, B. (2023). *Il Novecento romeno in scena. Dal metodo di Furio Jesi al re-enactment di Milo Rau [The Romanian Twentieth Century on Stage. From Furio Jesi's Method to Milo Rau's Re-enactment]* [Master Dissertation]. Università degli Studi di Padova.

Russell, C. (1999). *Experimental Ethnography: The Work of Film in the Age of Video.* Duke University Press. https://doi.org/10.1515/9780822396680

Schneider, R. (2011). *Performing Remains: Art and War in Times of Theatrical Reenactment*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203852873

Șerban, A. L. (2010). *The third eye of Ceauşescu/Le troisième oeil de Ceauşescu*. "Autobiografia lui Nicolae Ceauşescu" Press Kit, Festival de Cannes.

Sobchack, V. (1999). Toward a Phenomenology of Nonfiction Film Experience. In M. Renov & J. Gaine (Eds.), *Collecting Visible Evidence* (pp. 241–254). University of Minnesota Press.

Sobchack, V. (2004). The Charge of the Real: Embodied Knowledge and Cinematic Consciousness. In *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture* (pp. 258–285). University of California Press. https://doi.org/10.1525/9780520937826

Syska, A. (2021). *Using Documentary Film as a Historical Source*. Adam Matthew Digital. https://doi.org/10.47594/RMPS_0085

Toplin, R. B. (1988). The Filmmaker as Historian. *The American Historical Review*, 93(5), 1210–1227. https://doi.org/10.2307/1873536

Turner, V. (1982). *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. PAJ.

Turner, V. (1986). *The Anthropology of Performance*. PAJ. https://doi.org/10.56021/9781555540012

Van Gennep, A. (1909). *Les rites de passage [The rites of passage]*. É. Nourry. (In French).

Videograms of a Revolution, IDFA. (n.d.). https://www.idfa.nl/en/film/f0df4723-be1e-49ee-951f-b7f3d1344fa5/videograms-of-a-revolution

Villarmea Álvarez, I. (2014). Cinema as Testimony and Discourse for History: Film Cityscapes in Autobiographical Documentaries. *Revue LISA / LISA e-Journal*, XII(1). https://doi.org/10.4000/lisa.5579

Voltzenlogel, T. (2014). *Harun Farocki (1944-2014), or Dialectics in Images. Sense of Cinema*. http://sensesofcinema.com/2014/feature-articles/harun-farocki-1944-2014-or-dialectics-in-images/

Webb Jekanowski, R. (2013). Confronting the Archive: Found Footage Filmmaking, History, and Archival Practice in One Man's War and The Autobiography of Nicolae Ceauşescu. *SHIFT Graduate Journal of Visual and Material Culture*, 6, 1–20.

Wees, W. C. (1993). *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films*. Anthology Film Archives.

White, H. (1987). *The Content of the Form: Narrative Discourse and Historical Representation*. Johns Hopkins University Press.

Zryd, M. (2003). Found Footage Film as Discursive Metahistory: Craig Baldwin's Tribulation 99. *The Moving Image*, 3(2), 40–61. https://doi.org/10.1353/mov.2003.0039

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Аватар: роль, образ, паттерн | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.572

Quantitative Research on Turkish TV Series in Algeria: Analytical Study

Mahmut Fevzi Cengiz (a) & Mokhtar Djellouli (b)

(a) Necmettin Erbakan University. Konya, Türkiye. Email: mahmutfevzi[at]hotmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0001-7398-3392

(b) Ibn Khaldun University. Tiaret, Algeria. Email: mokhtar.djellouli[at]univ-tiaret.dz
ORCID https://orcid.org/0000-0001-8810-5541

Received: 20 September 2024 | Revised: 15 January 2025 | Accepted: 25 January 2025

Abstract

Over the past two decades, Turkish TV series have been exported to dozens of countries and have increased their audience and popularity worldwide. Türkiye has become the third country in the world to export the largest number of TV series after the USA and the United Kingdom. Turkish TV series have also established a large audience across Arab countries. This study analyzes the status of Turkish series being watched by Algerian society and the reasons for their preference. Survey technique was used to collect data in the study and 473 participants were determined by a simple random sampling method. The questionnaires were delivered to the participants via online and face-to-face tools. Research data were collected between 05.05.2024 and 21.07.2024. Based on the result obtained, more than half of the participants specified that they follow Turkish series the most among other options and the majority of the participants follow Turkish TV series regularly. Based on the results of the crosstabs analysis, it was revealed that participants aged 36 and above are more likely to follow Turkish TV series than participants aged 35 and below and male participants watch regularly Turkish TV series at a slightly higher rate than female participants. The participants' interest in Türkiye/Turks and the production quality stand out as the main factors in choosing these TV series. Although the participants have positive thoughts about Turkish TV series, they also think that such TV series negatively affect the morality of Algerian society. In addition, participants who regularly watch Turkish TV series have more positive opinions about Türkiye and Turks compared to those who do not watch them.

Keywords

Turkish TV Series; Algeria; Turkish TV Series in Algeria; Türkiye-Algeria Relations

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Avatar: Role, Image, Pattern | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.572

Популярность турецких телесериалов в Алжире: количественный анализ

Дженгиз Махмут Февзи (a), Джеллули Мохтар (b)

(a) Университет им. Неджметтина Эрбакана. Конья, Турция. Email: mahmutfevzi[at]hotmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0001-7398-3392

(b) Университет им. Ибн Халдуна. Тиарет, Алжир. Email: mokhtar.djellouli[at]univ-tiaret.dz
ORCID https://orcid.org/0000-0001-8810-5541

Рукопись получена: 20 сентября 2024 | Пересмотрена: 15 января 2025 | Принята: 25 января 2025

Аннотация

За последние два десятилетия турецкие телесериалы были экспортированы в десятки стран, увеличивая свою аудиторию и популярность по всему миру. Турция стала третьей страной в мире по экспорту телесериалов после США и Великобритании. Турецкие сериалы также завоевали широкую аудиторию в арабских странах. В данном исследовании анализируется уровень популярности турецких сериалов в алжирском обществе и причины их предпочтения.

Для сбора данных использовалась методика опроса: выборка из 473 участников была определена с помощью метода простого случайного отбора. Анкетирование проводилось как в онлайн-формате, так и при личном взаимодействии. Данные исследования собирались в период с 05.05.2024 по 21.07.2024.

Согласно полученным результатам, более половины участников указали, что среди различных вариантов они чаще всего смотрят именно турецкие сериалы, а большинство опрошенных следят за ними регулярно. Анализ кросс-таблиц показал, что участники в возрасте 36 лет и старше чаще смотрят турецкие телесериалы, чем участники младше 35. Кроме того, мужчины смотрят турецкие сериалы на регулярной основе немного чаще, чем женщины.

Основными факторами, влияющими на выбор турецких сериалов, являются интерес к Турции и туркам, а также высокое качество производства. Несмотря на положительное отношение к этим телепродуктам, респонденты также выражают мнение, что они оказывают негативное влияние на моральные устои алжирского общества. Кроме того, участники, регулярно смотрящие турецкие сериалы, имеют более позитивное мнение о Турции и турках по сравнению с теми, кто их не смотрит.

Ключевые слова

турецкие телесериалы; Алжир; турецкие телесериалы в Алжире; турецко-алжирские отношения

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0

Introduction

Turkish TV series have joined the most watched TV productions in many countries in recent years. With this success, Türkiye became the third country in the world that exported the largest number of TV series after the USA and United Kingdom (Çapık & Dulupçu, 2023, p. 16). Turkish TV series have made their mark, reaching 750 million international audiences in more than 170 countries around the world (TRT Haber, 2024). During recent years, an average of 60 different TV series have been produced annually in Türkiye (Euronews, 2024).

Cultural products, such as films and TV series have today turned into the tools used to influence societies and determine their opinions. Some Turkish TV series introduce the history, cultural values and beauties of Türkiye to the audience in the countries where they are broadcasted. It also contributes to the promotion of Turkish culture and traditions. In addition to the direct foreign currency inflow obtained through the export of TV series, these productions support the promotion of Turkish tourism and products of Turkish origin. The success of Turkish TV series generates added economic value and strengthens intercultural ties. Media products, cinema films and TV series are used as practical tools for countries to build a positive image. From this perspective, Turkish TV series stand out as a necessary "soft power" element in the construction of Türkiye's nation and country image in the eyes of Arab societies (Korkmaz Kökdere, 2024, p. 45; Cengiz & Çakın, 2022, pp. 28-29; Issa, 2011, p. 26; Temina, 2019, p. 13; Aydos, 2018, p. 174).

Turkish TV series, which are very popular in many countries, are also broadcasted in Algeria via different channels. The research aims to disclose the level of follow-up of Turkish TV series by Algerian people and the reasons for watching them. Additionally, it was questioned which genres of Turkish TV series the participants preferred to watch more and which channels they watched the TV series on. Furthermore, the correlation between the participants' watching status of Turkish TV series and their opinions about Türkiye and Turks was also investigated in the study.

Turkish TV Series Industry

The first TV broadcasting in Türkiye was initiated through TRT in 1968 and the first locally produced TV series date back to the mid-1970s (Cereci, 2014, p. 2). In 1974-1975, the first locally produced TV series adapted from Ömer Seyfettin's "Beş Hikaye" ("Five Stories") and Halit Ziya Uşaklıgil's "Aşk-ı Memnu" ("al-Ashq al-Mamnu"), were broadcasted on TRT. TV broadcasting in Türkiye was continued as a single channel by TRT until 1986. TRT 2 started broadcasting in 1986, TRT 3 in 1989, and TRT 4 in 1990. Following these developments, TRT started to order TV series from private companies, and thus, private companies were also involved in the TV series sector (Serim, 2007, p. 131). Another significant development was

the launch of the private TV channel Magic Box Star 1 on May 5, 1990, which took TV broadcasting out of TRT's monopoly (Aziz, 1999, p. 103). In the early 2000s, the number of private TV broadcasting channels in Türkiye increased, expanding the domestic TV series market. Throughout the 2000s, TV series became the most popular productions in Türkiye, and the number of series broadcasted on public and private TV channels in Türkiye increased consistently (Öztürk & Atik, 2016, p. 69). In 2000, an average of 36 series were broadcasted weekly on TV channels, while in 2008, an average of 57 series were broadcasted weekly. The number of domestic TV series broadcast on TV channels has increased every year, and in 2016, an average of 159 series were broadcasted per week (Şentürk, 2018, p. 14). Turkish TV series, which became the most sought-after productions in the domestic market, achieved their first success abroad in 2001 when the series "Deli Yürek" started to be broadcasted in Kazakhstan (Arbatlı & Kurar 2015, p. 31). Following the success of "Deli Yürek", most Turkish TV series started to be exported to various countries. Türkiye's series export adventure, starting with "Deli Yürek", continued with various productions such as "Gümüş", "Muhteşem Yüzyıl", "Ihlamurlar Altında", "Yabancı Damat", "Deli Yürek", "Kara Sevda" and "Kurtlar Vadisi" (Rousselin, 2013, p. 16).

The export of Turkish TV series in Arab countries began with the broadcasting of the United Arab Emirates-based MBC channel's "Çiçeklerin Tacı" in 2007 (Kraidy & Al-Ghazzi, 2013, p. 18). In April 2008, MBC started broadcasting "Gümüş" under the name "Noor" in prime time and the series achieved great success by reaching 85 million viewers in Arab countries quickly (Cengiz & Çakın, 2022, p. 17). Following the success of "Gümüş" ("Noor") in the Arab world, many Turkish TV productions started to be broadcasted in Arab countries and Turkish TV series became the most followed productions. Especially "Asmalı Konak" ("Qasr al-Hubb"), "Aşk-ı Memnu" ("al-Ashq al-Mamnu"), "Kurtlar Vadisi" ("Wadi al-Ziaab"), "Yaprak Dökümü" ("al-Awraq alMutesaaqite"), and "Ihlamurlar Altında" ("Senewaat al-Dıyaa") have become very popular among Arab audiences (Deniz, 2010, p. 54).

According to Nye (2004, pp. 5-11), "soft power is the ability to get others to want the outcomes that you want and political values, culture and foreign policy are the main source of soft power". Media products are beneficial as practical tools for countries to construct their image in the eyes of other nations. In this respect, Turkish TV series stand out as a "soft power" element in Arab countries. As a soft power instrument, Turkish TV series play a carrier role in conveying Türkiye's cultural and touristic values to Arab countries (Hürriyet, 2019). When these productions are exported to Arab countries, they provide economic benefits to Türkiye as they offer foreign currency inflows. In addition, such productions introduce Türkiye's cultural, touristic and economic values to Arab people. Thus, it can be argued that these all contribute to the formation of positive impressions towards Türkiye and the Turkish people (Arslan, 2022, p. 285; Temina, 2019, p. 130, Cengiz & Çakın, 2022, pp. 30-31).

In recent years, different studies have been conducted to measure the reasons for the preference of Turkish TV series in Arab countries and the effects of these productions on the perception of Türkiye and Turks in Arab societies. Deniz (2010), analyzed the effects of "Gümüş" ("Noor") on Arab public opinion and found that the secular lifestyle depicted in the script of the series attracted the attention of the participants. Issa (2011), examined the effects of Turkish TV series on Arab women living in Qatar. The majority of the women stated that production quality of Turkish TV series is high and they prefer to watch Turkish TV series because they found the scripts romantic. Hayajneh and Inan (2015), investigated the viewing status and reasons for watching Turkish TV series in Jordan. According to the findings of the study, the participants stated that they watch Turkish TV series because they find them gripping. In addition, the participants also stated that they found the love and romance themes in the scripts of the series interesting. However, a significant number of participants stated that Turkish TV series negatively affect moral values of Jordanian society.

Matar (2017) investigated how Turkish TV series influence Arab viewers in terms of their intention to visit Türkiye. In this study, in-depth interviews were conducted with Arab tourists visiting Türkiye. The findings revealed that their viewing habits of Turkish TV series were influential in their decision to visit Türkiye. Temina (2019), examined the viewing status and reasons for watching Turkish TV series in Algeria and the effects of Turkish TV series on the perception of Türkiye and Turks. Temina found that the production quality of these television dramas and the topics covered in their scenarios were effective in the preference of Algerian participants for Turkish TV series. In addition, it was concluded that the viewing habits of Turkish TV series positively affects the perception of Türkiye. Özdemir (2021), examined the effect of Turkish TV series on Arab tourists' preferences to visit Türkiye. As a result of the analyses, a positive relationship was determined between the participants' habits of watching Turkish TV series and their preferences to visit Türkiye. Cengiz and Çakın (2022), investigated the viewing status and reasons for watching Turkish TV series in Morocco, and the effects Turkish TV series generate in the perception of Türkiye and Turks. As a result of the research, it was found that Turkish TV series are the most preferred productions among Moroccan participants. Participants who regularly watch Turkish TV series are more willing to visit Türkiye, work and live in Türkiye, and live with Turkish people than those who do not. These studies reveal that Turkish TV series have been widely welcomed among Arab peoples. It also reveals that Turkish TV series contribute positively to the image of Türkiye and Turks.

Algeria's Country Characteristics and Türkiye-Algeria Relations

Algeria, officially the People's Democratic Republic of Algeria, has an area of 2.381.741 square kilometers and is the largest country in Africa and the tenth largest

country in the world. It is also the second most populous country among Arab countries and the eighth most populous country in Africa with a population of 45.6 million (UNFPA, 2024). Tunisia and Libya surround Algeria to the east, Niger, Mali and Mauritania to the south, Morocco to the west and the Mediterranean Sea to the north. The country's capital is Algiers, and it is administratively divided into 58 provinces (vilâyât). Approximately 75 percent of the country's population is ethnically Arab, with 20 percent Berbers and 5 percent Tuaregs of sub-Saharan African origin, and other ethnic minorities scattered in different parts of the country (Sutton et al., 2024, p. 3).

The oil and gas sectors account for about 60 percent of Algeria's economy. Furthermore, iron, zinc, phosphate, mercury, lead and coal mines are among the vital underground resources of the country (Sutton et al., 2024, p. 3). The agricultural sector is also among the most crucial sectors in Algeria. The country has a significant place in the production of crops such as corn, barley, wheat, grapes, and olives (Hod, 2004, p. 40). Other important sectors of Algeria include construction, mining and manufacturing industries (Bouadam, 2011, p. 1). Today, Algeria is governed by a semi-presidential system, with the president elected every five years as the head of state and government. The president can issue decrees, appoint ministers and the prime minister, and is directly responsible for defense, security, and foreign policy. Article 88 of the Algerian Constitution defines the President as the head of state (Ustabulut, 2022, p. 355). Since 1996, the Algerian parliament has been composed of two chambers, the Council of Nation and the People's National Assembly. The Council of Nation comprises 144 members, directly appointed by the President of the Republic. The People's National Assembly is composed of 462 deputies whose members are directly elected by the people from 48 constituencies, and elections are held every five years. Both chambers are authorized to enact laws approved by the President of the Republic (Le Seur, 2010, p. 12).

The foundation of Türkiye-Algeria relations dates to the early 16th century (İnalcık, 2006, p. 9). Algeria remained under Ottoman rule between 1518 and 1830. (Kavas, 2006, p. 43). The Ottoman Empire protected the identities of the indigenous peoples in Algerian territory and allowed the development of a political life on their own foundations, thus enabling the creation of an Algerian identity (Halaçoğlu, 2013, p. 24).

The Turkish/Algerian relations were interrupted for the next 132 years when the French officially occupied Algeria on 5 July 1830 (Armaoğlu, 2010, pp. 290-291). Following 1960, Turkish foreign policy favoured the Algerian cause. On 31 July 1960, Prime Minister Cemal Gürsel made a statement saying, "I have been following the noble and heroic struggles of the Algerians with a close interest" and clearly indicated Türkiye's stance (Sönmez, 2010, p. 300). The turning point in Türkiye-Algeria relations was experienced during the Turgut Özal period. Then-Prime Minister Turgut Özal paid a visit to Algeria in 1985. As a result of this visit, Türkiye-Algeria relations started progressing positively (TYB, 2022). In the 1990s, Türkiye

and Algeria experienced tense years in domestic politics, which weakened bilateral relations (Entelis, 2011, p. 658). In the 2000s, Türkiye-Algeria relations regained dynamism, and mutual official visits between the two countries have also increased as of this period. Algerian President Abdelaziz Bouteflika paid a visit to Türkiye in 2005 upon the invitation of then-Turkish President Ahmet Necdet Sezer. Algerian President Bouteflika was the first statesman from this country to visit Türkiye at the presidential level and he expressed his visit as "My happiest day" (Yeni Şafak, 2005). A year later, then-Prime Minister Recep Tayyip Erdoğan similarly paid an official visit to Algeria. Within the scope of this visit, "Friendship and Cooperation Agreement" was signed between these two countries (Milli Gazete, 2006). In 2013, Prime Minister Erdoğan once again visited Algeria with a large delegation and held various meetings within the scope of this visit. In the following years, mutual visits continued and official visits from Türkiye to Algeria were made at the presidential level in 2018 and 2020 and at the level of the foreign minister in 2019, 2020, and 2021. In 2022, the Algerian President officially visited Türkiye for the first meeting of the Türkiye-Algerian High-Level Cooperation Council. These mutual visits have accelerated the relations between the two countries (MFA, 2024).

Türkiye-Algeria relations continue to show positive progress in recent years. The trade volume between the two countries has exceeded four billion dollars (Telci, 2022, pp. 5-6), and the friendship between the two countries dates back 500 years. In Algeria, which remained under Ottoman rule for about three and a half centuries, traces of Turkish history and culture are still evident (Cheneb, 1966, p. 159). "Turkish Minority Community" continues to exist in different parts of the country (Gedik, 2013, p. 25).

Methodology

Subject and Purpose of the Research

The research aims to disclose the level of follow-up of Turkish TV series by Algerian people and the reasons for watching them. In addition, recent studies indicate that Turkish TV series broadcasted in Arab countries have increased interest in Türkiye and towards Turks (Deniz, 2010, p. 54; Issa, 2011, p. 26; Temina, 2019, p. 13; Aydos, 2018, p. 174; Cengiz & Çakın, 2022, p. 28; Arslan, 2022, p. 285). The study also aims to show how the Turkish TV series broadcasted in Algeria affect the opinions regarding Türkiye and Turks. The research questions designed in line with these objectives are as follows:

Q1: What is the participants' level of interest in watching TV series and Turkish TV series?

Q2: What is the correlation between the demographic characteristics of the participants and their viewing status of Turkish TV series?

Q3: What are the reasons for the participants to watch Turkish TV series?

Q4: In which genres do the participants prefer to watch Turkish TV series?

Q5: What do the participants think about Turkish TV series and their impact on Algerian society?

Q6: What is the correlation between participants' watching Turkish TV series and their views on Türkiye and Turks?

Research Population and Sample

The population of the research consists of individuals above the age of 18 living in Algeria and having Algerian citizenship. When determining the sample number in the study, the method developed by Sekaran (2000) on representing the research population in social sciences was taken as a basis. In this method, a minimum of 384 people with similar demographic (age, gender, education level, marital status, income level, occupation) characteristics of the population represent the research population (Sekaran 2000, p. 295). Within the scope of the research, 473 participants were determined by a simple random sampling method, which is one of the random sampling methods. In this sampling method, the participants selected from the research population are determined randomly, and each person in the research population has an equal probability of being selected for sampling with other people. In quantitative studies conducted with this method, the researcher is less likely to make systematic errors while determining the sample from the population (Neuman, 2006, p. 214).

Research Methodology

Since quantitative data will be analyzed in the research, the research data were obtained using the survey technique. In the scale used in the research, multiple choice and Likert scale questions were utilized. The participants were asked multiple-choice questions to determine how often and what genre of TV series they watch, which country-produced TV series they prefer to watch the most, how often they watch Turkish TV series and which channels they watch the TV series on. Five-point Likert scale questions were asked to the participants in order to reveal their opinions about the positive and negative effects of Turkish TV series on themselves and the Algerian society. In order to reveal the opinions of the participants about Türkiye and Turks, three Likert scale questions were asked. Chi-square tests were applied to measure the correlation between the participants' TV series viewing habits and their age and gender, and the correlation between the participants' TV series viewing habits and their views on Türkiye and Turks. The data were gathered between May 5, 2024 and July 21, 2024. The survey questions were delivered to the respondents living in different regions of Algeria, primarily via online tools. Nevertheless, it was considered that participants in the upper age group and with lower educational level used online tools less than participants in the lower age group and with higher educational level. To eliminate the inconsistencies that arise at the point of demographic representation of the sample, face-to-face survey applications were also performed for the participants in the upper age group and with low education level. In this way, an attempt was made to ensure similarity

in the representation of the sample research population. The data were analyzed via frequency analysis, weighted means and cross-tests (Chi-square test), and the findings were presented in tables and graphs. In line with the purpose and scope of the study, a survey consisting of 21 questions was administered to the participants and the survey was developed using studies by Cengiz & Çakın (2022) titled "A Quantitative Research on Turkish Series in the Kingdom of Morocco".

Figures and Tables

The research sample consists of individuals who have citizenship of the Algerian Democratic People's Republic, are over the age of 18 and live in different cities of Algeria. Questionnaires were delivered to 473 participants determined by simple random sampling method using online and face-to-face tools. Demographic characteristics of the participants are presented in Table 1.

Table 1. Demographic Information of the Participants

Gender	Percent	Frequency	Marital Status	Percent	Frequency
Female	54.76%	259	Single	54.97%	260
Male	45.24%	214	Married	45.03%	213
Total	100%	473	Total	100%	473
Income	**Percent**	**Frequency**	**Profession**	**Percent**	**Frequency**
Less than DA 30.000	43.97%	208	Housewife	12.68%	60
DA 30.000-40.000	13.95%	66	Student	24.74%	117
DA 40.000-50.000	17.97%	85	Labourer	11.63%	55
DA 50.000-60.000	5.71%	27	Official	33.83%	160
More than 60.000 DA	18.39%	87	Retired	6.34%	30
Total	100%	473	Self employment	6.34%	30
			Other	4.44%	21
			Total	100%	473
Age	**Percent**	**Frequency**	**Education**	**Percent**	**Frequency**
18-25	22.83%	108	Primary school	2.11%	10
26-35	22.41%	106	Middle school	17.97%	85
36-45	21.56%	102	High school	16.49%	78
46-55	22.20%	105	University	37.00%	175
56-65	8.67%	41	Postgraduate	26.43%	125
65 +	2.33%	11	Total	100%	473
Total	100%	473			

Participants' Views on TV Series

In the first part of the research, the participants' frequency of watching TV series was examined. In this framework, the participants were asked: "How often do you watch TV series?" The frequency distribution of responses is detailed in Table 2.

Table 2. Frequency of Participants Watching TV Series

TV Series Watching Frequency	Percent	Frequency
Several times a week	37.29%	176
At least once a week	22.25%	105
Once or twice a month	18.01%	85
Less than once a month	22.46%	106
Total	100%	473

Based on the findings in Table 2, it can be seen that 176 (37.29%) of the 473 participants who answered this question specified that they watch TV series several times a week; 105 (22.25%) of the participants asserted that they watch TV series at least once a week; 85 of the participants (18.01) stated that they watch TV series once or twice a month, and 106 (22.46%) of the participants declared that they watch less than once a month. According to the results, the majority of participants watch TV series either once a week or several times a week. Considering that a non-negligible number of participants stated that they watch TV series once or twice a month, it can be concluded that the habit of watching TV series is quite common among the participants.

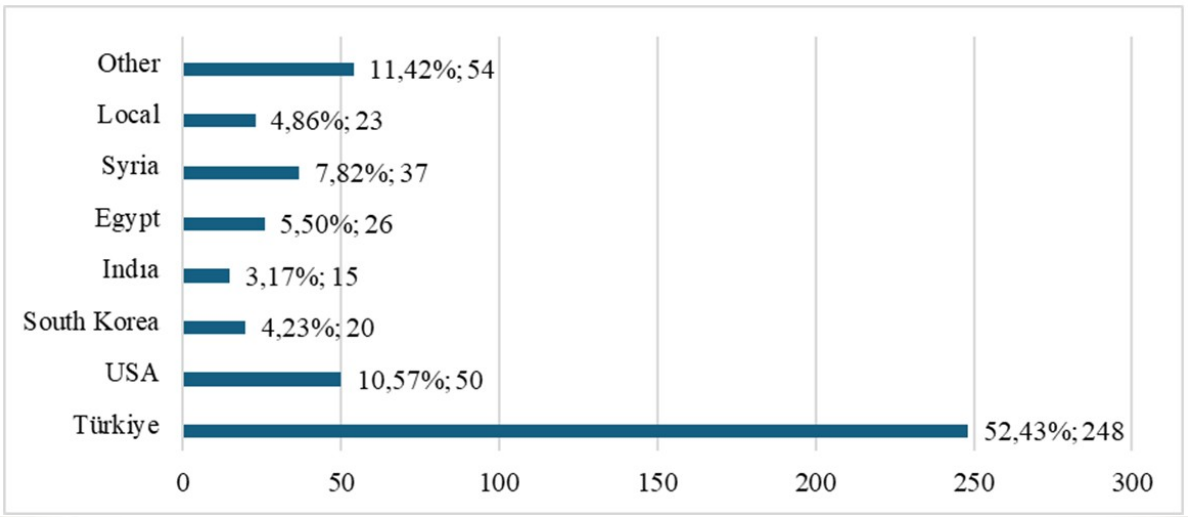
Nowadays, TV series can be watched through different tools. Especially in recent years, with the spread of the internet and streaming services, the means of watching TV series have also diversified. In this part of the research, the tools where the participants watched TV series were examined. In this context, the participants were asked: "What tools do you watch the TV series on?" and the findings are illustrated in Table 3.

Table 3. Tools to Follow TV Series

Tools	Percent	Frequency
TV Channels	45.67%	216
Streaming Services (Netflix, HBO, Disney+)	6.55%	31
Internet (Websites)	42.07%	199
Other	5.71%	27
Total	100%	473

According to the findings in Table 3, 473 participants answered this question and 216 (45.67%) participants specified that they watch the series mostly on TV channels. A total of 199 (42.07%) participants stated that they watch it on the Internet (websites). A total of 31 (6.55%) participants declared that they watch it on Streaming Services (Netflix, HBO, Disney+ vb.) and a total of 27 (5.71%) participants specified that they watch it on other channels. It is understood that the participants mostly prefer TV channels and the internet to watch TV series. Although streaming services have become more popular in recent years for watching TV series and movies, they are not yet preferred among Algerian participants.

Global TV series production has a prominent role in the entertainment industry and countries across the world contribute to this industry each year. Türkiye is the third largest exporter of TV series in the world behind the USA and the UK (Economist, 2024). In recent years, South Korean TV series have been increasing the number of viewers worldwide (Aljazeera, 2024). India is increasing in popularity in the cinema and TV series industry (Medium, 2023). At this stage, the participants were asked: "Which country's TV series do you watch the most?" The findings can be accessed in Graph 1.



Graph 1. The Most Preferred Countries for Watching TV Series

Based on the findings in Graph 1, it can be said that 473 participants answered this question and 248 (52.43%) of the participants declared that they prefer to watch Turkish TV series the most. The results show that 50 (10.57%) participants prefer to watch American TV series; 37 (7.82%) participants prefer to watch Syrian TV series; 26 (5.50%) participants prefer to watch Egyptian TV series; 23 (4.86%) participants prefer to watch local TV series; 20 (4.23%) participants prefer to watch South Korean TV series and 15 (3.17%) participants prefer to watch Indian TV series most. On the other hand, 54 (11.42%) participants chose the other option.

These results reveal that more than half of the Algerian participants prefer to watch Turkish TV series the most and these productions are really popular among Algerian participants.

Participants' Views on Turkish TV Series

In this stage of the research, in order to reveal the participants' opinions and thoughts about Turkish TV series, the participants were asked some questions directly about Turkish TV series. In this context the participants were asked "Do you watch Turkish TV series regularly?" The findings are available in Table 4.

Table 4. Frequency of Regular Viewership of (the following) Turkish TV Series

Status of Following Turkish TV Series	Percent	Frequency
Yes I do	43.97%	208
No I do not	56.03%	265
Total	100%	473

According to the findings in Table 4, 473 participants answered this question and 208 (43.97%) participants asserted that they regularly watch Turkish TV series. On the other hand, 265 (56.03%) participants stated that they do not watch Turkish TV series regularly. The findings reveal that nearly half of the participants follow Turkish TV series regularly.

TV series and movie watching habits may differ according to demographic characteristics such as age and gender. In the present instance, the correlation between the participants' status of watching Turkish TV series and their age was analyzed with crosstabs. The findings are presented in Table 5.

In the light of the findings in Table 5, it is evident that there are significant differences between the respondents' age variables and the status of watching Turkish TV series. According to the results of the crosstabs analysis, 25% (108) of the respondents aged 18-25 and 19.81% (106) of the respondents aged 26-35 stated that they regularly watch Turkish TV series. On the other hand, 37.25% (102) of the participants aged 36-45; 76.19% (105) of the participants aged 46-55; 78.05% (41) of the participants aged 56-65 and 90.91% (11) of the participants aged 60+ stated that they regularly follow Turkish TV series. The findings reveal that participants aged 36 and above are more likely to follow Turkish TV series than participants aged 35 and below.

In this stage of study, the correlation between the participants' status of watching Turkish TV series and their gender was analyzed with crosstabs. The findings are presented in Table 6.

Table 5. The Correlation Between the Participants' Status of Watching Turkish TV Series and Their Age

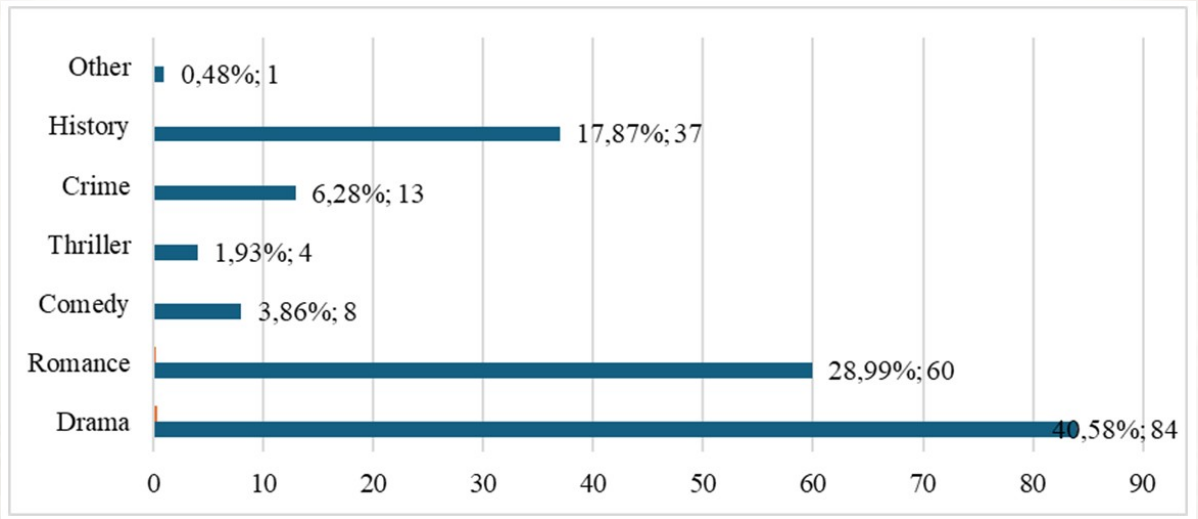
		Question 11. Do you watch Turkish TV series regularly?		
		No, I do not	**Yes, I do**	**Total**
Question 1. Your age?	18-25	81 %17,12 %75 %30,57	27 %5,71 %25 %12,98	108
	26-35	85 %17,97 %80,19 %32,08	21 %4,44 %19,81 %10,1	106
	36-45	64 %13,53 %62,75 %24,15	38 %8,03 %37,25 %18,27	102
	46-55	25 %5,29 %23,81 %9,43	80 %16,91 %76,19 %38,46	105
	56-65	9 %1,9 %21,95 %3,4	32 %6,77 %78,05 %15,38	41
	65 +	1 %0,21 %9,09 %0,38	10 %2,11 %90,91 %4,81	11

Table 6. The Correlation Between the Participants' Status of Watching Turkish TV Series and Their Gender

		Question 11. Do you watch Turkish TV series regularly?		
		No, I do not	**Yes, I do**	**Total**
Question 2. Your gender?	Female	150 %31,71 %57,92 %56,6	109 %23,04 %42,08 %52,4	259
	Male	115 %24,31 %53,74 %43,4	99 %20,93 %46,26 %47,6	214

Based on the findings in Table 6, it can be seen that male participants (46.26%; 109) regularly watch Turkish TV series at a slightly higher rate than female participants (42.02%; 99).

Dozens of TV series produced every year appear with different scenarios and genres. The following question was asked to the participants who regularly watch Turkish TV series: "Which type of Turkish TV series do you prefer to watch?" The findings are available in Graph 2.



Graph 2. Most Preferred Turkish TV Series Types

According to the findings in Graph 2, 207 participants answered this question and 84 (40.58%) participants specified that they prefer to watch Turkish TV series in the drama genre. Drama is a genre of narrative fiction which is generally intended to be more serious than humorous in tone. In Turkish drama series, the love story between a man and a woman is generally handled with a dramatic tone. While one of the two parties is rich and the other is poor, the events take place around the love of these two characters. There are always bad characters around these two main characters, making their lives difficult. On the other hand, fewer good characters support the two main characters in some matters. The results suggest that Romance is the second (28.99%; 60) and history is the third (17.87%; 37) most preferred genre among the participants.

In this stage, participants' reasons for watching Turkish TV series were investigated. In this framework, participants who watch Turkish TV series regularly were asked: "What is your reason for watching Turkish TV series?" The findings are offered in Table 7.

Table 7. Reasons to Watch Turkish TV Series

Reasons to Watch Turkish TV Series	Percent	Frequency
Because I find it to be of high quality in terms of production.	21.84%	45
Because it tells stories similar to our lives and culture	21.84%	45
Because I love Türkiye and Turks	32.52%	67
Because my favorite actors are playing	6.80%	14
Because it describes a modern lifestyle	3.40%	7
Because my family and friends watched	7.28%	15
Other	6.31%	13
Total	100%	206

Based on the findings in Table 7, it can be seen that 67 (32.52%) out of 206 participants asserted that they watch Turkish TV series because they love Türkiye and Turks. 45 (21.84%) participants declared that they find it to be of high quality in terms of production and another 45 (21.84%) participants said that it tells stories similar to their lives and culture. This is followed by the options "Because it describes a modern lifestyle". "Because my favorite actors are playing" and "Because it describes a modern lifestyle" respectively. The results show that the participants' love and interest towards Türkiye and Turks, as well as the production quality and scenarios of these series are decisive in their preference.

For the next part of the research, some positive and negative statements were made to the participants about Turkish TV series and the participants were asked to what extent they agreed with these statements. First, some positive statements were made to the participants about Turkish TV series and the findings are presented in Table 8.

In the light of the findings in Table 8, it is evident that the level of participation with positive statements about Turkish TV series is at a high level. The statement "I get information about Türkiye and Turks thanks to Turkish TV series" received the highest level of participation. While most of the participants agreed positively with three statements, almost half of the participants agreed positively with other statements. The majority of the participants think that Turkish TV series help them learn about Türkiye and Turks, make them love Türkiye and Turks and help them have a good time at home. Additionally, nearly half of the participants think that the Turkish TV series reflects Türkiye and Turkish society in a positive way.

This time, some negative statements were made about Turkish TV series and the participants were asked about their opinions on these statements. The findings are available in Table 9.

Table 8. Levels of Participation in Positive Statements About Turkish TV Series

	I strongly disagree		I disagree		I am undecided		I agree		I strongly agree		Total	Weighted average
I get information about Türkiye and Turks thanks to Turkish TV series.	6.97%	31	12.58%	56	8.99%	40	57.08%	254	14.38%	64	445	3.59
Turkish TV series make me love Turkish people and Türkiye.	7.62%	34	17.04%	76	12.33%	55	43.05%	192	19.96%	89	446	3.51
Turkish TV series help me have a good time at home.	11.24%	50	16.18%	72	8.54%	38	43.37%	193	20.67%	92	445	3.46
Turkish TV series reflect Türkiye and Turkish society in a positive way.	12.72%	57	24.11%	108	16.29%	73	36.38%	163	10.49%	47	448	3.08

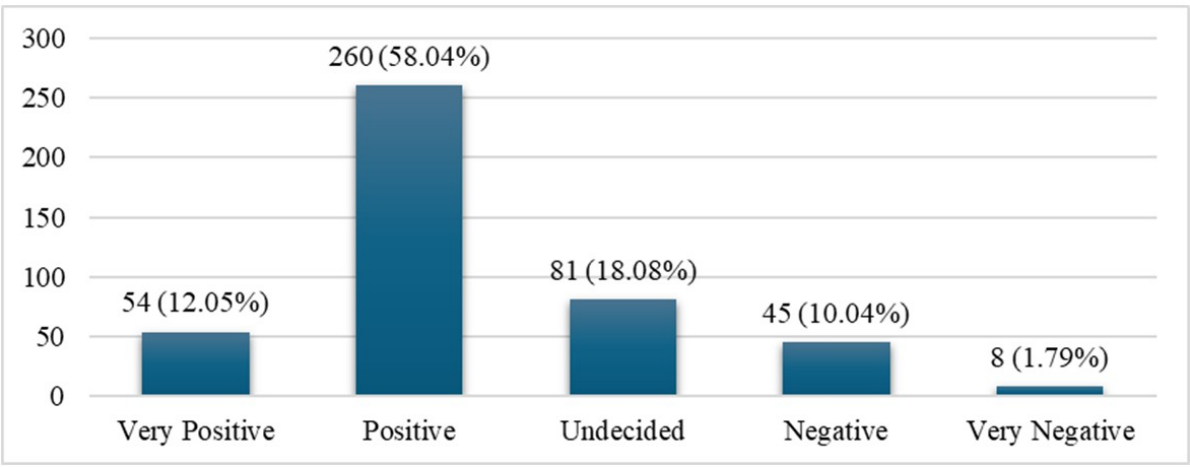
Table 9. Levels of Participation in Negative Statements About Turkish TV Series

	I strongly disagree		I disagree		I am undecided		I agree		I strongly agree		Total	Weighted average
Turkish TV series encourage viewers to have extramarital affairs.	4.25%	19	8.95%	40	17.67%	79	44.74%	200	24.38%	109	447	3.76
Turkish TV series do not fit the lifestyle and culture of the Algerian people.	4.04%	18	12.58%	56	15.06%	67	45.39%	202	22.92%	102	445	3.71
Turkish TV series negatively affect the morality of Algerian society.	2.90%	13	19.42%	87	16.07%	72	41.96%	188	19.64%	88	448	3.56
Turkish TV series encourage viewers to gamble. drink alcohol and commit crime.	5.37%	24	18.34%	82	22.37%	100	41.83%	187	12.08%	54	447	3.37

Based on the findings in Table 9, it can be clearly seen that the level of agreement among participants in negative judgments about Turkish TV series is also high. "Turkish TV series encourage viewers to have extramarital affairs" is the expression with the highest level of positive participation and "Turkish TV series encourage viewers to gamble, drink alcohol and commit crime" is the expression with the lowest level of positive participation. However, it is remarkable that the majority of participants agreed positively with all negative statements about Turkish TV series. The majority of participants think that Turkish TV series encourage extramarital affairs, gambling, alcohol and crime; that they negatively affect the morality of the Algerian people, and that the scenario of these TV series does not comply with the lifestyle of the Algerian people.

Upon evaluating the weighted scores in Table 8 and Table 9 together, it is clear that participants showed high levels of agreement with both positive and negative statements. On the one hand, the participants think that Turkish TV series have high production quality, help them learn about Türkiye/Turks and make them love Türkiye and Turks. On the other hand, they think that these productions negatively affect the morality of the Algerian people, and encourage viewers to have extramarital affairs, drink alcohol, gamble and commit crime. These results reveal that the participants are in a dilemma about the effects of Turkish TV series.

Islamic rules form the basis of Algerian social and family life and Islam strictly forbids drinking alcohol, gambling and extramarital relations between men and women (Sattari vd., 2018, pp. 151-152; Dialmy, 2010, p. 161). But in recent years, Algerian society has been highly affected by the various modern socio-cultural changes (Slimi & Doudah, 2025, p.146). The impact of media products on this socio-cultural change cannot be ignored. The findings show that while the participants think that they get to know Türkiye and Turks better thanks to Turkish TV series and enjoy their time at home, they also think that these TV series have a negative impact on the society and family life in Algeria, which is formed by Islamic rules.



Graph 3. Participants' Thoughts About Türkiye

According to the findings in Graph 3, 448 participants answered this question. A total of 314 (70.09%) participants evaluated Türkiye positively, including 54 (12.05%) very positively and 260 (58.04%) positively. 81 of the participants (18.08%) declared that they were undecided on this matter. On the other hand, only 53 (11.83%) of the participants, including 45 (10.04%) negative and 8 (1.79%) very negative, stated that they had a negative view regarding Türkiye. Based on the findings, it can be said that the majority of participants think positively about Türkiye.

In the present instance, the correlation between the participants' thoughts about Türkiye and their viewing of Turkish TV series was analyzed with crosstabs. The findings are available in Table 10.

Table 10. Correlation Between Participants' Watching Turkish TV Series and Their Views About Türkiye

		Question 16. How do you think about Türkiye?					
		Very positive	**Positive**	**Undecided**	**Negative**	**Very negative**	**Total**
Question 11. Do you watch Turkish TV series regularly?	No. I do not	18 %4.02 **%7.35** %33.33	126 %28.13 **%51.43** %48.46	55 %12.28 **%22.45** %67.9	38 %8.48 **%15.51** %84.44	8 %1.79 **%3.27** %100	245
	Yes. I do	36 %8.04 **%17.73** %66.67	134 %29.91 **%66.01** %51.54	26 %5.8 **%12.81** %32.1	7 %1.56 **%3.45** %15.56	0 %0 **%0** %0	203

Based on the findings in Table 10, we can see a correlation between the participants' habits of watching Turkish TV series and their opinions about Türkiye. Participants who watch Turkish TV series regularly have a more positive opinion about Türkiye compared to those who do not.

In this part of the research, the participants were asked some questions about Türkiye and Turks. The correlation between the participants' watching habits of Turkish TV series and their opinions about Türkiye and Turks was analyzed with crosstabs. In this framework, the participants were asked: "Would you want to live in Türkiye, would you want to have a Turkish neighbor, would you like to work with a Turk and would you marry a Turk or would you like your son/daughter to marry him/her?" The findings are available in Table 11.

Table 11. Participants' Views on Türkiye and Turks

Would you want to live in Türkiye?	Percent	Frequency	Would you want to have a Turkish neighbor?	Percent	Frequency
Yes. I do	34.60%	155	Yes. I do	53.57%	240
Undecided	18.08%	81	Undecided	22.54%	101
No. I do not	47.32%	212	No. I do not	23.88%	107
Total	100%	448	Total	100%	448

Would you like to work with a Turk?	Percent	Frequency	Would you marry a Turk or would you like your son/daughter to marry him/her?	Percent	Frequency
Yes. I do	53.35%	239	Yes. I do	31.70%	142
Undecided	22.54%	101	Undecided	20.09%	90
No. I do not	24.11%	108	No. I do no	48.21%	216
Total	100%	448	Total	100%	448

In the findings obtained in Table 11, A total of 448 participants answered all four questions. A total of 155 (34.60%) participants specified that they want to live in Türkiye, 81 (18.08%) participants undecided and 212 (47.32%) participants stated that they do not want to live in Türkiye. A total of 240 (53.57%) participants asserted that they want a Turkish neighbor, 101 (22.54%) participants undecided and 107 (23.88%) participants declared that they do not want a Turkish neighbor. A total of 239 (53.35%) participants stated that they want to work with a Turk, 101 (22.54%) participants undecided and 108 (24.11%) participants specified that they do not want to work with a Turk. A total of 142 (31.70%) participants stated that would marry a Turk or would like their son/daughter to marry a Turk, 90 (20.09%) participants undecided and 216 (48.21%) participants asserted that they would not marry a Turk or would not like their son/daughter to marry a Turk.

According to the findings, the majority of the participants think positively about working in the same workplace with a Turk and having a Turkish neighbor. Again, a significant portion of the participants have a positive approach to living in Türkiye. Another important finding obtained in the research is the participants' desire to establish marital relationships with Turks. As a matter of fact, a significant portion of the participants think positively about this issue as well. According to the findings, it can be said that Türkiye and Turks have a positive image among the participants.

Effects of Watching Habits of Turkish TV Series on Türkiye and Turks

In this stage of the research, the correlation between the participants' watching habits of Turkish TV series and their opinions about Türkiye and Turks was analyzed with crosstabs. First, the correlation between the participants' watching habits of Turkish TV series and their opinions about living in Türkiye was analyzed. The findings are presented in Table 12.

Table 12. The Correlation Between Participants' Watching Turkish TV Series and Their Views on Türkiye and Turks

		Question 18. Would you want to live in Türkiye?			
		Yes, I do	Undecided	No, I do not	Total
Question 11. Do you watch Turkish TV series regularly?	No, I do not	37 %8.26 **%15.1** %23.87	38 %8.48 %15.51 %46.91	170 %37.95 **%69.39** %80.19	245
	Yes, I do	118 %26.34 **%58.13** %76.13	43 %9.6 %21.18 %53.09	42 %9.38 **%20.69** %19.81	203
		Question 19. Would you want to have a Turkish neighbor?			
		Yes, I do	Undecided	No, I do not	Total
Question 11. Do you watch Turkish TV series regularly?	No, I do not	81 %18.08 **%33.06** %33.75	72 %16.07 **%29.39** %71.29	92 %20.54 **%37.55** %85.98	245
	Yes, I do	159 %35.49 **%78.33** %66.25	29 %6.47 **%14.29** %28.71	15 %3.35 **%7.39** %14.02	203
		Question 20. Would you like to work with a Turk?			
		Yes, I do	Undecided	No, I do not	Total
Question 11. Do you watch Turkish TV series regularly?	No, I do not	88 %19.64 **%35.92** %36.82	68 %15.18 **%27.76** %67.33	89 %19.87 **%36.33** %82.41	245
	Yes, I do	151 %33.71 **%74.38** %63.18	33 %7.37 **%16.26** %32.67	19 %4.24 **%9.36** %17.59	203

		Question 21. Would you marry a Turk or would you like your son/daughter to marry him/her?			
		Yes, I do	Undecided	No, I do not	Total
Question 11. Do you watch Turkish TV series regularly?	No, I do not	64 %14.29 **%26.12** %45.07	53 %11.83 %21.63 %58.89	128 %28.57 %52.24 %59.26	245
	Yes, I do	78 %17.41 **%38.42** %54.93	37 %8.26 %18.23 %41.11	88 %19.64 %43.35 %40.74	203

Based on the findings in Table 12, we can argue that there is a correlation between the participants' habits of watching Turkish TV series and their opinions about living in Türkiye, having a Turkish neighbor, working with a Turk and desire to establish marital relations with Turks. Participants who watch Turkish TV series regularly have a more positive opinion about living in Türkiye, having a Turkish neighbor, working with a Turk and desire to establish marital relations with Turks compared to those who do not. In the light of findings in Table 12, it can be said that there is a correlation between the participants' watching habits of Turkish TV series and their opinions about Türkiye and Turks. The results show that those who regularly watch Turkish TV series have a more positive opinion about Türkiye and Turks than those who do not watch them.

Conclusions

The worldwide popularity of Turkish TV series has made Türkiye is a leading exporter of TV products after the USA and the United Kingdom and it substantially bolsters Türkiye's international image in the world (Çapık & Dulupçu, 2023, p. 16). Turkish TV series have made their mark, reaching 750 million international audiences in the Middle East, Russia, Turkic Republics, Korea, China and Latin America (APNews, 2024; TRT Haber, 2024). Turkish TV series are also so popular in the Arab world thanks to common history and cultural proximity. They foster a unique interest in Türkiye among Arab viewers and boost in Arab tourism to Türkiye in recent years (Kantarcı, et al., 2017, p. 4; Özdemir, 2021, p. 169; TRT World, 2024). This study was conducted in order to reveal the viewing status and reason of Turkish TV series in Algeria.

Considering the findings of the research in the context of Q1, it can be seen that the majority of participants watch TV series once or several times a week. The findings reveal that the habit of watching TV series is quite common among the participants. Participants more often follow TV series via television channels and the internet. It is understood that streaming services such as Netflix and

Disney+ are not widely used or preferred in Algeria yet. Considering the population of Algeria, one can conclude that there is a vast market for streaming services companies in Algeria. The results obtained reveal: more than half of the participants specified that they follow Turkish series the most compared other options. Although US productions are preferred in second place, Turkish series are clearly ahead. Moreover, almost half of the participants stated that they follow Turkish series regularly. It can be concluded that Turkish series are quite popular among the participants as well. Furthermore, these results are similar to the findings of Issa (2011) in Qatar, Hayajneh and Inan (2015) in Jordan, Temina (2019) in Algeria, and Cengiz and Çakın (2022) in Morocco.

TV series and movie watching habits may differ according to demographic characteristics such as age and gender. Considering the findings of the research in the context of Q2, it was seen that there are noteworthy differences between the participants' age variables and the status of watching Turkish TV series. Based on the results of the crosstabs analysis, it was revealed that participants aged 36 and above are more likely to follow Turkish TV series than participants aged 35 and below. When we look at the relationship between the participants' status of watching Turkish TV series and their gender, we observe that male participants regularly watch Turkish TV series at a slightly higher rate than female participants.

TV series viewing preferences may vary depending on the quality of the production, script, and acting. Within the scope of Q1 and Q2, the participants' preferences of Turkish TV series and the genre that they preferred to watch were investigated. As a result of the analysis, it was noted the participants' love and interest towards Türkiye and Turks, as well as the production quality and scenarios of these productions were decisive in their preference.

In the study, the participants' opinions on Turkish TV series and their effects on Algerian society were investigated within the scope of "Q1". Based on the results we can conclude that the participants show a high level of agreement with positive statements about the Turkish series. Turkish TV series are appreciated by the participants in terms of production quality and acting. In addition, the participants believe that they learn about Türkiye and Turks through these productions. However, participants also think that Turkish series negatively affect the moral structure of Algerian society. The findings obtained here are consistent with the results of the study conducted by Hayajneh and Inan (2015) in Jordan. While participants think that they get to know Türkiye and Turks better thanks to Turkish TV series and evaluate Turkish TV series as good in terms of production quality, script and acting, they are also of the opinion that these productions have a detrimental impact on the moral fabric of their society. Turkish TV series mostly deal with secular lives. The characters in the series often have extramarital affairs and bad habits such as alcohol and gambling. But Islamic rules form the basis of Algerian social and family life and Islam strictly forbids drinking alcohol, gambling and extramarital relations between men and women (Sattari vd., 2018, pp. 151-152; Dialmy,

2010, p. 161). Considering the social structure of Algerian society, the lifestyles and the stories in the Turkish TV series are not welcomed by some participants. Here, it can be argued that the participants are in a dilemma about Turkish TV series.

The study also examined the participants' thoughts about Türkiye and Turks. The relationship between the participants' status of watching Turkish TV series and their thoughts about Türkiye and Turks was inquired within the context of Q6. It can be stated that the participants have a very positive view of Türkiye and Turks. In addition, participants who watch Turkish TV series regularly have a more positive opinion about Türkiye and Turks compared to those who do not watch them.

As a result of the research, it was revealed that Turkish TV series are broadly followed and enjoyed by the participants who believe that they learn more about Türkiye and Turks thanks to Turkish TV series. It could be said that Turkish TV series broadcasted in Algeria have a positive influence on the perception of Türkiye and Turks. In this respect, Turkish TV series may be considered as an element of Türkiye's soft power in Algeria. However, it is necessary to take into account the respondents' opinions on the negative effects of Turkish TV series on Algerian society. In this context, it would be a better approach for Turkish media companies and TV series producers to consider the socio-cultural structure of Algeria when deciding to export series to Algeria.

References | Список литературы

ABD ve İngiltere'den Sonra En Çok Dizi İhraç Eden Ülke Türkiye Oldu [Turkey Becomes the Country Exporting the Most TV Series After the US and the UK]. (2024). Anadolu Agency. https://www.ntv.com.tr/n-life/dizi-haber/abd-ve-ingiltereden-sonra-en-cok-dizi-ihrac-eden-ulke-turkiye-oldu.mxhhQr4FjkyStLtt2cLf6w (In Turkish).

Arbatli, M. S., & Kurar, İ. (2015). The Effect of Turkish TV Series on the Kazakhturkish Cultural Interaction and Spread of Turkish Language. *Journal of Turkish Studies*, 10(2), 31–48. https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.7951

Armaoğlu, F. (2010). *19. Yüzyıl Siyasi Tarihi 1789-1914 [19th Century Political History 1789-1914]*. Akım Press. (In Turkish).

Arslan, Ş. (2022). *Yumuşak Güç Algısında Türk Televizyon Dizileri [Turkish Television Series in the Perception of Soft Power]* [Doctoral Thesis]. Sakarya University. (In Turkish).

Aydos, S. (2018). The Effects of Turkish TV series in Morocco in the Context of Modernity and Tradition: A Study on Female Audiences. *Uluslararası Medeniyet Çalışmaları Dergisi*, 3(2), 172–190. https://doi.org/10.26899/inciss.182

Aziz, A. (1999). *Türkiye'de Televizyon Yayıncılığının 30 Yılı [30 Years of Television Broadcasting in Türkiye]*. TRT Press. (In Turkish).

Booming Turkish TV Drama Industry Captures Hearts and Minds Worldwide and Boosts Tourism. (2024). APNews. https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/sep/13/turkish-tv-magnificent-century-dizi-taking-over-world

Bouadam, K. (2011). The National Strategy of Tourism Development in Algeria: Issues, Opportunities and Limitations. *Review of Applied Socio-Economic Research*, 2, 23–37.

Çapık, E., & Dulupçu, M. A. (2023). Regional Success of Turkish TV Series in Promoting Turkey. *Geographies, Planning & Tourism*, 3(2), 158–175. https://doi.org/10.5505/gpts.2023.46855

Cengiz, M. F., & Çakın, Ö. (2022). A Quantitative Research on Turkish Series in the Kingdom of Morocco. *Bingöl University Journal of Social Sciences Institute*, 24, 15–33. https://doi.org/10.29029/busbed.1114911

Cheneb, M. B. (1966). *Cezayir Konuşma Dilinde Muhafaza Edilen Türkçe ve (Türkçe Aracılığıyla Gelen) Farsça Kelimeler [Turkish and Persian Words (Coming Through Turkish) Preserved in the Algerian Spoken Language]*. TDAY-B. (In Turkish).

Deniz, A. Ç. (2010). Effects of Gumus-Noor Series onto the Arab Public: A Social Media Study. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(1), 50–67. https://doi.org/10.12780/UUSBD62

Dialmy, A. (2010). Sexuality and Islam. *The European Journal of Contraception & Reproductive Health Care*, 15(3), 160–168. https://doi.org/10.3109/13625181003793339

Dünyada 170'e yakın ülkede gösterilen Türk dizileri neden başarılı? [Why are Turkish TV Series, which are Shown in nearly 170 Countries around the World, So Successful?] (2024). Euronews. https://tr.euronews.com/2024/03/10/dunyada-170e-yakin-ulkede-gosterilen-turk-dizileri-neden-basarili (In Turkish).

Entelis, J. P. (2011). Algeria: Democracy Aenied and Revived? *The Journal of North African Studies*, 16(4), 653–678. https://doi.org/10.1080/13629387.2011.630878

Gedik, A. (2013). *XIX. Yüzyılın başlarında Cezayir şehri'nde sosyal ve ticari hayat (1800-1830) [XIX. Social and Commercial Life in the Algerian City at the Beginning of the Century 1800- 1830]* [Doctoral thesis]. Ege University. (In Turkish).

Halaçoğlu, C. (2013). *Occupation and the Colonization of Algeria from 1830 to 1870: A Struggle For Dominance* [Doctoral thesis]. Middle East Technical University.

Hayajneh, E., & İnan, R. (2015). Soft Power Turkish Series at Arab Geography and Effects of This Series (Example of Jordan and Harim-i Sultan). *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(18), 114–123. https://doi.org/10.16992/ASOS.853

İnalcık, H. (2006). *Osmanlı İmparatorluğu Klasik Çağ (1300-1600) [Ottoman Empire Classical Age (1300-1600)]*. Yapi Kredi Press. (In Turkish).

Issa, D. (2011). *Situating the Imagination: Turkish Soap Operas and the Lives of Women in Qatar* [MSc Dissertation]. London School of Economics and Political Science.

Kantarci, K., Başaran, M. A., & Özyurt, P. M. (2017). Understanding the Impact of Turkish TV Series On inbound Tourists: A Case of Saudi Arabia and Bulgaria. *Tourism Economics*, 23(3), 712–716. https://doi.org/10.5367/te.2016.0558

Kavas, A. (2006). *Osmanlı-Afrika İlişkileri [Ottoman-African Relations]*. Kitabevi Press. (In Turkish).

Korkmaz Kökdere, Z. (2024). Soft Power in Turkish Foreign Policy: Impacts of Turkish TV Series. *Necmettin Erbakan Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Dergisi*, 6(1), 38–47.

Kraidy, M. M., & Al-Ghazzi, O. (2013). Neo-Ottoman Cool: Turkish Popular Culture in the Arab Public Sphere. *Popular Communication*, 11(1), 17–29. https://doi.org/10.1080/15405702.2013.747940

Le Sueur, J. D. (2010). *Between and Democracy: Algeria since 1989*. Zed Books. https://doi.org/10.5040/9781350218390

Matar, A. (2017). *Tourist Destination Marketing: The Influence of Turkish Drama on Arab Tourists* [Master's Thesis]. The Republic of Turkey Bahçeşehir University.

Mehmet Beyhan: Cezayir Cumhurbaşkanı'nın Ankara ziyareti [Mehmet Beyhan: The Algerian President's visit to Ankara]. (2022). TYB. https://www.tyb.org.tr/mehmet-beyhan-cezayir-cumhurbaskaninin-ankara-ziyareti-55227h.htm (In Turkish).

Neuman, W. L. (2006). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri. Nitel ve Nicel Yaklaşımlar [Social Research Methods. Qualitative and Quantitative Approaches]*. Desen Ofsetıo (In Turkish).

Nye, J. S. (2004). *Soft power: The means to success in World politics*. Public Affairs.

Özdemir, N. (2021). Investigation of the Effect of Turkish Tv Series Watched by Arab Tourists on their Preference for Visiting Turkey. *International Journal of Business and Economic Studies*, 3(2), 150–171. https://doi.org/10.54821/uiecd.904670

Öztürk, M., & Atik, A. (2016). The Development of Turkish Series Lying in Process from to National Market to the Global Markets. *Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 2, 66–82.

Relations between Türkiye–Algeria. (2024). MFA. https://www.mfa.gov.tr/relations-between-turkiye%e2%80%93algeria.en.mfa

Rousselin, M. (2013). Turkish Soap Power: International Perspectives and Domestic Paradoxes. *Euxeinos*, 10, 16–23.

Sattari, M., Mashayekhi, S., & Mashayekhi, S. (2012). Islam and Addiction. *Pharmaceutical Sciences*, 18(3), 151–158.

Sekaran, U. (2000). *Research Methods for Business: A Skill-Building Approach*. Wiley & Sons.

Şentürk, R. (2018). *Türk televizyon dizileri efsanesi ve gerçekler [Turkish Television Series Legend and Facts]*. Kaknüs Press. (In Turkish).

Serim, Ö. (2007). *Türk televizyon tarihi: 1952-2006 [Turkish Television History: 1952-2006]*. Epsilon Press. (In Turkish).

Slimi, F. Z., & Doudah, N. (2025). The Impact of Cultural Globalization on the Identity of Algerian Society. *Maghreb Journal of Manuscripts*, *21*(1), 146–170.

Sönmez, Ş. (2010). Reflections of Algeria's Independency Movement on Turkish Press (1954-1962). *ZKÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(12), 289–318.

Sutton, K., Brown, L. C., Salah, Z., & Chanderli, A. (2024). "*Algeria*" *Encyclopedia Britannica*. Britannica. https://www.britannica.com/place/Algeria

Telci, İ. N. (2022). *Türkiye-Cezayir ilişkilerinde stratejik ortaklık dönemi [Strategic partnership era in Türkiye-Algeria relations]*. Orta Doğu Araştırmaları Merkezi. (In Turkish).

Temina, A. (2019). *Cezayir'de izlenen Türk dizilerinin Türkiye algısına etkileri [The Effects of Turkish Tv series Watched in Algeria on the Perception of Türkiye]* [Master's Thesis]. Akdeniz University. (In Turkish).

The Third-Largest Exporter of Television is not Who You Might Expect. (2024). Economist. https://www.economist.com/culture/2024/02/15/the-third-largest-exporter-of-television-is-not-who-you-might-expect

Türk dizilerine yoğun ilgi: 170'ten fazla ülkede 750 milyon kişiye ulaştı [Turkish TV Series Attract Huge Interest: Reaching 750 Million People in over 170 Countries]. (2024). TRT Haber. https://www.trthaber.com/haber/kultur-sanat/turk-dizilerine-yogun-ilgi-170ten-fazla-ulkede-750-milyon-kisiye-ulasti-838355.html (In Turkish).

Türkiye-Cezayir Dostluk ve İşbirliği Anlaşması imzalandı [Turkey-Algeria Friendship and Cooperation Agreement Signed]. (2006). Millî Gazete. https://www.milligazete.com.tr/haber/734914/turkiye-cezayir-dostluk-ve-isbirligi-anlasmasi-imzalandi (In Turkish).

Ustabulut, B. (2022). An Overview of the Algerian Constitutional System in the Light of the Arab Spring and Current Developments. *İstanbul Medeniyet Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, 7(13), 349-384.

What's behind the Meteoric Rise of Turkish Dramas in the Middle East. (2024). TRT World. https://www.trtworld.com/magazine/whats-behind-the-meteoric-rise-of-turkish-dramas-in-the-middle-east-12767822

What's the Secret behind the K-Drama Wave—And Will It Crash? (2024). Aljazeera. https://www.aljazeera.com/features/2023/5/23/will-the-korean-drama-wave-rise-higher

Why Indian TV Serials are So Popular? (2023). Medium. https://medium.com/@alfie5739joh/why-indian-tv-serials-are-so-popular-f784f15bd39a

World Population Dashboard Algeria. (2024). UNFPA. https://www.unfpa.org/data/world-population/DZ

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Аватар: роль, образ, паттерн | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.590

Avatar Identification and Psychological Ownership of Virtual Items: Key Drivers of Post-Purchase Intention in Online Games

Yi An[1] & Xin Lv[2]

Communication University of China. Beijing, China

Received: 8 November 2024 | Revised: 8 February 2025 | Accepted: 17 February 2025

Abstract

Post-purchase behavioral intentions for virtual goods are a critical yet underexplored aspect of the customer journey, particularly in avatar-mediated environments like video games. Building on avatar identification and psychological ownership theories, this study investigates how the perception of key in-game elements—avatars and virtual items—influences consumer satisfaction, repurchase intention, and positive word-of-mouth. We collected and analyzed survey data from 439 online gamers using structural equation modeling. The findings reveal that avatar identification significantly boosts consumer satisfaction, repurchase intention, and word-of-mouth through the psychological ownership of virtual items. These results emphasize the importance of fostering strong associations between players, avatars, and virtual items to encourage post-purchase behaviors. For game developers, focusing on enhancing these associations can lead to increased player retention and revenue.

Keywords

In-Game Post-Purchase; Avatar Identification; Psychological Ownership; Customer Satisfaction; Repurchase Intention; Word-of-Mouth Intention

This work is licensed under a Creative Commons “Attribution” 4.0 International License

1 Email: ian[at]cuc.edu.cn ORCID https://orcid.org/0009-0001-0653-2636
2 Email: lvxinlx[at]cuc.edu.cn ORCID https://orcid.org/0009-0000-1055-6334

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Avatar: Role, Image, Pattern | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.590

Идентификация с аватаром и психологическое владение виртуальными предметами: ключевые факторы повторных покупок в онлайн-играх

Ань Йи[1], Льв Синь[2]

Китайский университет связи. Пекин, Китай

Рукопись получена: 8 ноября 2024 | Пересмотрена: 8 февраля 2025 | Принята: 17 февраля 2025

Аннотация

Поведенческие намерения пользователей после покупки виртуальных товаров являются важным, но малоизученным аспектом клиентского пути, особенно в средах, управляемых аватарами, таких как видеоигры. Опираясь на теории идентификации с аватаром и психологического владения, данное исследование анализирует, как восприятие ключевых игровых элементов (аватаров и виртуальных предметов) влияет на удовлетворенность потребителей, намерение совершить повторную покупку и позитивное сарафанное радио. Мы собрали и проанализировали данные опроса 439 онлайн-игроков с помощью структурного моделирования уравнений. Результаты показывают, что идентификация с аватаром значительно повышает удовлетворенность потребителей, намерение повторной покупки и сарафанный маркетинг через психологическое владение виртуальными предметами. Эти выводы подчеркивают важность формирования прочных связей между игроками, аватарами и виртуальными предметами для стимулирования повторных покупок. Для разработчиков игр усиление этих связей может способствовать увеличению удержания игроков и доходов.

Ключевые слова

поведение после покупки в игре; идентификация с аватаром; психологическое владение; удовлетворенность потребителей; намерение повторной покупки; намерение рекомендовать

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0

1 Email: ian[at]cuc.edu.cn ORCID https://orcid.org/0009-0001-0653-2636
2 Email: lvxinlx[at]cuc.edu.cn ORCID https://orcid.org/0009-0000-1055-6334

Introduction

Video games have entertained nearly 3.38 billion players and generated 187.7 billion U.S. dollars in revenue as of 2023, underscoring their significance as a popular entertainment medium and a crucial segment of the global digital economy (Jessica, 2023). Since the business model that permits users to download and play the core functions of a game for free (i.e., "Free to Play") has been widely embraced in the game industry, considerable industry and academia started to focus on understanding the psychological and behavioral dynamics of gamers' in-game item consumption (Hamari et al., 2020; Hamari & Keronen, 2017; J. Lee et al., 2015). Researchers have identified various factors that positively influence in-game purchase intention, including individual gaming experiences (e.g., flow and presence; Animesh et al., 2011), intrinsic motivations (e.g., self-presentation desire, mood-regulation, and goal achievement; Bae et al., 2019; Kim et al., 2012; Shukla & Drennan, 2018), social factors (e.g., social identification and social networks; San-Martin et al., 2020; Shukla & Drennan, 2018), game affordances (e.g., interactivity, perceived ease of use, game balance, design aesthetic, and game novelty; Mäntymäki & Salo, 2013; Wang et al., 2022), and value perception (e.g., functional, hedonic, and social value; Davis et al., 2013; Hamari et al., 2020; Hsiao & Chen, 2016; Mäntymäki & Salo, 2013; Tan & Yang, 2022), to name a few.

Although these studies provide valuable insights into why players purchase in-game virtual items, some research emphasizes the greater importance of players' subsequent behaviors in the post-purchase period (B. Kim, 2012; J. Lee et al., 2015). For instance, the repurchase behavior of existing customers contributes to the profitability of game companies and helps to establish customer loyalty (J. Lee et al., 2015). Positive word-of-mouth regarding purchased virtual items can enhance game companies' competitiveness by attracting new buyers and retaining existing ones (B. Kim, 2012). However, in contrast to the rich academic attention on the purchase intention during the pre-purchase period, research on the post-purchase period remains relatively scarce (Hamari & Keronen, 2017; J. Lee et al., 2015; W.-T. Wang & Chang, 2014).

Post-purchase behaviors are shaped by how products are used after the purchase (Kuo et al., 2009; Westbrook, 1987). In the gaming world, players engage in various activities such as entertainment, problem-solving, socializing, self-presentation, environmental transformation, and usage of virtual items by manipulating characters that represent themselves, known as avatars (Choi & Kim, 2004; Suh et al., 2011). As a result, the usage and appraisal of virtual items often rely heavily on the presence of avatars, due to the avatar-mediated nature of video games (Nowak & Fox, 2018; Teng et al., 2023). For example, virtual equipment can level up avatar competency to fulfill achievements (Hamari & Keronen, 2017; Park & Lee, 2011), visual costumes personalize the avatar's appearance facilitating better self-representation (Hamari & Keronen, 2017), and special effects (i.e., animated,

audio, and interactive effects) immerse players in a fantastic world that they could not experience in real life (Shelton, 2010). In this way, virtual item consumption creates a unique scenario where the buyer (the player's actual self) and the user (the player's virtual self or avatar) are distinct entities compared to physical shopping and other types of digital consumption (e.g., e-newspapers, digital music, streaming videos).

Players often purchase virtual items (e.g., skins, decorations, and equipment) for their favorite avatars, as these characters are seen as an extension of themselves in the game world (Animesh et al., 2011). They frequently describe their purchases with statements like, "I buy new clothes or equipment for my avatar," when showcasing their in-game digital collections on social media. At the same time, game publishers emphasize the "sense of acquisition" when promoting in-game items, encouraging players to display their digital collections to others. These language patterns from both players and publishers suggest that players' perceptions of avatars and virtual items are key to understanding their purchasing behaviors. Therefore, it is crucial to gain a deeper understanding of the connection between players and these two key in-game elements—avatars and virtual items—and the role these connections play in influencing in-game purchase behaviors.

Although several studies have explored the effects of player-avatar associations (i.e., avatar identification, Christoph et al., 2009; Teng, 2019, 2021) and player-item associations (i.e., psychological ownership Tan & Yang, 2022) on in-game purchases separately, the pathway of these associations concerning in-game purchases remains unclear, particularly regarding post-purchase behaviors. Focusing on three key aspects of post-purchase behaviors—customer satisfaction, repurchase intention, and positive word-of-mouth—we propose two research questions to guide our theoretical and empirical investigation:

RQ1. *What are the relationships between avatar identification and the three key aspects of post-purchase behaviors regarding in-game items?*

RQ2. *What role does psychological ownership play in the relationship between avatar identification and the three key aspects of post-purchase behaviors regarding in-game items?*

To answer the above two questions, avatar identification theory (Klimmt et al., 2009; Teng, 2019, 2021) and psychological ownership theory (Pierce et al., 2001; Tan & Yang, 2022) are adopted to understand players' perceptions of two in-game elements (i.e., avatars and items), and their influence on three key post-purchase behavioral intentions: consumer satisfaction, repurchase intention, and word-of-mouth intention (Kuo et al., 2009; Westbrook, 1987). We collected survey data from 439 gamers who had purchased in-game items, including avatar equipment and skins, within the six months preceding their survey responses. Of the 439 valid respondents, 275 (63%) reported frequently purchasing cosmetic items for their avatars, and 226 (51%) indicated regular purchases of avatar equipment. Structural

equation modeling was used to test the main effects, and bootstrapping was used to test the mediation effects.

Theoretically, this study contributes to current literature in four ways. First, this study adds valuable insights to the full corpus of knowledge on consumer behavior in the gaming context by shedding light on customer satisfaction, repurchase intention, and positive word-of-mouth intention in the post-purchase period. Second, this study enriches the nomological network of avatar identification theory by linking it to previously neglected post-purchase behavior. Third, this study extends the avatar-mediated communication framework by incorporating the human-items association (i.e., psychological ownership), showing that the human-avatar association can transfer a positive influence on the human-items association. Fourth, this study reveals that the development of psychological ownership over virtual items may be influenced by the degree of self-investment in the avatar. This finding extends the explanatory power of psychological ownership theory in the context of video games by introducing a novel perspective.

Practically, the findings can enhance game providers' understanding of how in-game elements, such as avatars and virtual items, and their associations (i.e., player-avatar, avatar-virtual item, and virtual item-player), can be designed to improve long-term marketing performance. Additionally, insights from this study can help players and their guardians understand the psychological factors and mechanisms driving continuous in-game item purchasing helping prevent addictive purchasing behaviors and promoting healthier game consumption habits.

The remainder of this paper is structured as follows: Section 2 reviews the two core theories underpinning this study: avatar identification theory and psychological ownership theory. Section 3 outlines the research model and hypotheses. Section 4 details the sample and data collection methods and evaluates the measurement model using confirmatory factor analysis. Structural equation modeling (SEM) is employed to test all direct effects, while bootstrap methods are utilized in a two-stage process to assess indirect effects, including mediation and serial mediation. The results are presented in Section 5, followed by a discussion of key findings and theoretical and practical implications in Section 6. Finally, Section 7 addresses the study's limitations and suggests avenues for future research, and Section 8 provides the conclusion.

Literature Review

Avatar Identification

Media and information system researchers highlight that a unique aspect of video games is their ability to create a computer-simulated environment (Suh et al., 2011). In gaming worlds, players can engage in various activities, such as entertainment, problem-solving, socializing, self-presentation, environmental transformation, and virtual item usage, by manipulating characters that represent themselves, known as avatars (Choi & Kim, 2004). Avatars are digital graphic or virtual models

that players can control and manipulate to represent themselves in the game's virtual spaces (Trepte & Reinecke, 2010). Across different game designs, avatars can be realistic or stylized, anthropomorphic or non-anthropomorphic, 2D or 3D (Trepte & Reinecke, 2010).

Avatars serve as effective mediums for information exchange and communication, assisting players in various aspects of human-computer and human-human interaction (Choi & Kim, 2004; C. Kim et al., 2012; McCreery et al., 2011). As a result, virtual worlds such as video games is conceptualized as a unique form of computer-mediated communication: avatar-mediated communication (Nowak, 2015; Teng et al., 2023). Within avatar-mediated communication, the cognitive and emotional associations between a person and their avatar are referred to as "avatar identification", which is the starting point and a vital component of this communication framework (Teng et al., 2023).

Avatar identification has its theoretical roots in media character identification theory, which explains a cognitive and emotional state in which audiences may experience a merging of their identity with media characters during media exposure (Cohen, 2001). Christoph et al. (2009) and Hefner et al. (2007) extended this cognitive and emotional association between audience and media character to the context of video games, focusing on the particular media character of avatars. They introduced the concept of avatar identification to describe the phenomenon where users view avatars as part of themselves during gameplay, resulting in a temporary shift of their self-concept by adopting (or absorbing) the characteristics perceived in the avatar (Hefner et al., 2007, p. 200; Klimmt et al., 2009).

Depending on the research objectives, previous literature has operationalized avatar identification as either a unidimensional construct or a multidimensional second-order construct (Teng, 2019). For example, Looy et al. (2012) proposed three dimensions of avatar identification: similarity identification, wishful identification, and embodied identification. Similarly, Li et al. (2013) introduced a four-dimensional measurement approach: feelings during play, absorption during play, positive attitudes toward the avatar, and the importance of the avatar to one's self-identity. On the other hand, other researchers use a unidimensional construct approach to operationalize avatar identification (C. Kim et al., 2012; Suh et al., 2011; Wu & Hsu, 2018).

This study primarily focuses on the entirety of avatar identification and its impact on game players' post-purchase behavioral intention. Thus, following previous literature, we adopt a unidimensional construct approach (Teng, 2019), defining avatar identification as the extent to which game players regard their avatar as an extension of their identity (Teng et al., 2023).

Avatar identification has been shown to positively influence in-game purchase intentions (Park & Lee, 2011) and game loyalty (Teng, 2021). Players often purchase decorative items to enhance their avatars' appearance, which enables them to establish and express their ideal self-identity (Jung & Pawlowski, 2014). Extending

this discussion, X. Wang, Butt, et al. (2021) explored the relationship between self-brand connection and perceived value, finding that identification with celebrity avatars increases the perceived consumption value of in-game items, thus further boosting purchase intentions. Moreover, from the perspective of game media affordances, when players experience high levels of avatar identification, they perceive elements in the virtual environment—including virtual items, events, and shared culture—as more authentic, which further promotes in-game purchase intentions (Wu & Hsu, 2018). However, it remains unclear whether this identification with an avatar has a lasting influence on players' psychological and behavioral intentions in the post-purchase period.

Psychological ownership

The theory of psychological ownership originated from studies on employee ownership within organizations (Pierce et al., 2001). Pierce et al. (2001) observed that employees feel a sense of responsibility and belonging to their organization not only through formal ownership (e.g., employee stock ownership) but also, psychological ownership of the organization through their participation and control in their work (Pierce et al., 2001, 2003). Psychological ownership is defined as a state where individuals perceive that an object or part of it is "theirs" (Pierce et al., 2001, 2003; Pierce & Peck, 2018). These target objects can be tangible (e.g., items, spaces, or people) or intangible (e.g., tasks, organizations, digital technology objects, media content, or creative ideas). These objects may or may not be legally owned by the individual (H. Kim et al., 2024; Pierce et al., 2001). The theory of psychological ownership primarily addresses core questions such as "What is psychological ownership?", "What motivates individuals to develop psychological ownership?", "How does psychological ownership occur?", and "What are the effects of psychological ownership?" (Pierce & Peck, 2018).

Psychological ownership arises from three motivations: efficacy and effectance (desire to feel effective and in control), self-identity (express and define one's identity), and having a place (need for a personal space) (Pierce et al., 2001). It develops through three routes: controlling the target, intimately knowing it, and investing oneself in it. Control allows individuals to manipulate and shape the target, intimate knowledge fosters a deeper connection, and personal investment embeds part of the individual's identity into the target (Pierce et al., 2001). Though initially derived from organizational behavior studies, the theory of psychological ownership has been applied and developed in consumer behavior research since 2019 (H. Kim et al., 2024), particularly in digital markets and media consumption contexts. Studies have found that individuals can establish psychological ownership of various digital objects, such as music streaming services (Sinclair & Tinson, 2017), social media platforms (Karahanna et al., 2015; Zhao et al., 2016), access-based consumption (e.g., Airbnb; J. Li et al., 2024), augmented reality technology (Yuan et al., 2021), online advertisements (Aguirre et al., 2015), and also video games (Moon et al., 2013; Tan & Yang, 2022).

In addition, psychological ownership has been shown to positively affect various consumer behaviors, such as transaction intentions, word-of-mouth communication, brand engagement, and purchase intentions (H. Kim et al., 2024; C. Kirk et al., 2015). In the context of video games, Moon et al. (2013) found that when players experience a sense of ownership over their avatar, they demonstrate greater responsibility, care, and stewardship toward that avatar, leading to increased loyalty to the online game. Tan and Yang (2022) explored the formation of psychological ownership of in-game items and its contribution to overall game enjoyment, finding that intimate knowledge significantly influences players' sense of psychological ownership (Pierce et al., 2001; Tan & Yang, 2022). However, Tan and Yang (2022)'s study did not confirm a noticeable impact of self-investment on psychological ownership. This challenges the traditional psychological ownership theory, which posits that self-investment is a crucial path to fostering psychological ownership (Pierce et al., 2001). To address this inconsistency, our study suggests that the self-investment route to psychological ownership may be influenced by the avatar-mediated communication nature of game context.

Research model and Hypotheses development

Based on avatar identification theory and psychological ownership theory, we developed a research model to examine the effect of avatar identification on both intrapersonal and interpersonal aspects of post- purchase intentions (i.e., customer satisfaction, repurchase intention, and positive word-of-mouth intention) and the underlying psychological mechanisms of this effect (see **Fig. 1**).

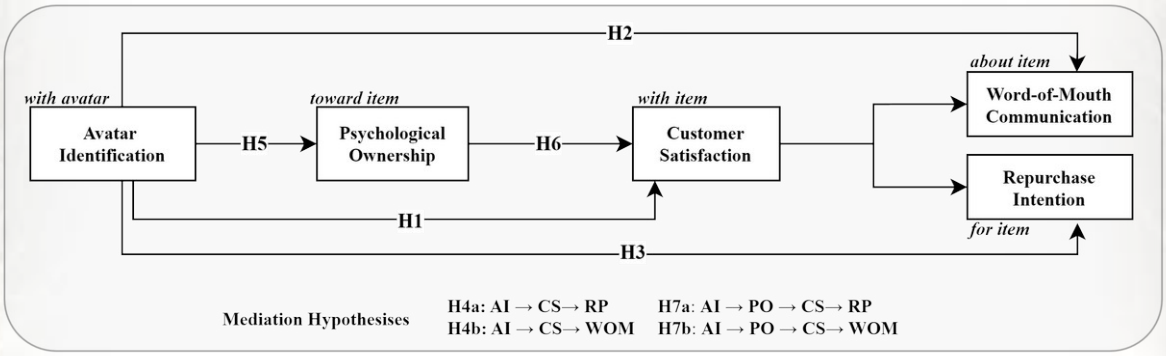


Figure 1. Theoretical Framework

Avatar Identification, Customer Satisfaction, Repurchase Intention, and Positive Word-of-Mouth

Avatar identification influences how individuals perceive and evaluate in-game items, ultimately contributing to greater satisfaction. First, avatar identification automatically transfers the perceived value of virtual items from the avatar

to the player. As suggested by previous literature, the various added values of in-game items for avatars crucially influence players' purchase intentions. Functional value enhances avatar competency, social value increases avatar visual authority, and hedonic value derives from aesthetic enjoyment of the avatar (Marder et al., 2019; Park & Lee, 2011). According to avatar identification theory, players who identify with their avatars will place themselves in the avatar's position, experiencing the media content as if the events happening to the avatar were happening to themselves (Looy et al., 2012). Following this reasoning, players who identify with their avatars are likely to feel that the value added to the avatar through item usage is also experienced by them. In this way, the improvement of the avatar's competency becomes an improvement in their own abilities and competitiveness, the attainment of the avatar's visual authority as an elevation of their own social status within the game, and the increase in the avatar's aesthetic elements as an enhancement of their own attractiveness. Second, avatar identification also strengthens players' perception of the authenticity of virtual items (Wu & Hsu, 2018). This perception of authenticity, derived from avatar identification, will, to some extent, further facilitate the transfer of added value (e.g., abilities, aesthetics, or attractiveness) in a more genuine manner. Third, avatar identification may deepen satisfaction with in-game items by reducing information uncertainty. As avatar identification increases, players perceive the avatar as an effective tool for conveying product information, supporting their ability to evaluate product details more effectively (Suh et al., 2011). The greater the details about in-game items obtained, the higher players' confidence that an in-game item will match their expectations of the product (Changchit & Klaus, 2020).

In addition, identity literature also provides evidence of the positive relationship between avatar identification and customer satisfaction of in-game items. According to the literature on identity-based motivation in consumer behavior, when stimuli become associated with a positively regarded identity, those stimuli will automatically receive more positive evaluations (Reed et al., 2012). When players strongly identify with their avatars, they will develop a positive attitude toward the avatar, which represents their identity (D. D. Li et al., 2013). Hence, in-game items that add value to the avatar will inherently receive higher levels of customer satisfaction, as this satisfaction reflects post-purchase evaluation motivated by identity (Mano & Oliver, 1993).

In summary, avatar identification offers a direct, authentic, and effective way for players to consume, experience, and evaluate in-game items, implicitly transferring a positive attitude towards these items. This, in turn, increases the likelihood of player satisfaction with purchased in-game items. Hence, this leads to the following hypothesis:

Hypothesis 1: Avatar identification has a positive effect on game players' satisfaction with purchased in-game items.

After purchasing and consuming in-game items, players may engage in continuance behaviors based on their post-purchase ownership, usage, and evaluation (Westbrook, 1987). Positive post-purchase intention can lead to long-term business success and sustainable development, which are critical goals for game companies. For instance, positive word-of-mouth intention reduces game companies' marketing costs and repurchase behavior results in higher player retention rates (B. Kim, 2012; W.-T. Wang & Chang, 2014). In this study, we focus on players' intentions to repurchase and recommend in-game items through positive word-of-mouth to capture both intrapersonal and interpersonal behavioral intentions in the post-purchase stage (Kuo et al., 2009). Repurchase intention refers to the player's intention to purchase virtual items in the same game again in the future based on their positive post-purchase usage experience (B. Kim, 2012; J. Lee et al., 2015). Positive word-of-mouth intention refers to the informal sharing of players' positive evaluations of in-game virtual items with other potential consumers (B. Kim, 2012; Westbrook, 1987).

Repurchase intention is influenced by past purchase experience and post purchase usage (Kuo et al., 2009). Players who strongly identify with their avatars are more inclined to create a unique and positive avatar image (Teng, 2019). They will value in-game items higher than others and purchase again, since many virtual items are designed to add value to the avatar such as character competency, aesthetics, or visual authority value (Park & Lee, 2011). Furthermore, avatar identification represents an emotional and cognitive attachment between avatars and their users (Cohen, 2001; D. D. Li et al., 2013; Suh et al., 2011). Players who strongly identify with their avatars are more willing to continue purchasing in-game items to demonstrate their dedication to their avatars and maintain their attachment (Marder et al., 2019). Hence, this leads to the following hypothesis:

Hypothesis 2: Avatar identification will positively influence game players repurchase intention for in-game items.

An important determinant of word-of-mouth is the user's desire to gain external attention, recognition, or status by sharing their purchase experience with others (Westbrook, 1987). In the video game context, the desire for self-presentation that motivates players to purchase in-game items is positively affected by avatar identification (Chen & Chen, 2022; H.-W. Kim et al., 2012; Shang et al., 2012; Takano & Taka, 2022). Thus, word-of-mouth communication can fulfill individuals' self-presentation needs in a positive way (E. W. Anderson, 1998; Goffman, 2023). Therefore, when players identify with their avatars, they are more motivated to communicate with other players about in-game items that can enhance their merged identity. In other words, by conveying messages about the higher abilities, social status, and attractiveness that in-game items bring to their merged identity, players actively engage in social comparison to achieve higher self-esteem. Hence, this leads to the following hypothesis:

Hypothesis 3: Avatar identification will positively influence game players' positive word-of-mouth intention about in-game items.

Mediating Role of Customer Satisfaction

Research in the marketing and information systems fields noted that customer satisfaction is a strong predictor of users repurchase intention and positive word-of-mouth intention (E. W. Anderson, 1998; Yi & La, 2004). In a study of multi-user social virtual worlds (e.g., Second Life and Cyworld), B. Kim (2012) found that user satisfaction positively affects repurchase and recommendation intention on digital items. Since these social-oriented virtual worlds rely on avatars to represent users and sell digital items as video games do, we propose that in video games, customer satisfaction will also positively influence both positive word-of-mouth intention and repurchase intention. W.-T. Wang & Chang (2014) also confirmed that higher levels of satisfaction with virtual products lead to a greater likelihood of customers purchasing these products again, from the perspective of expectancy disconfirmation.

This study argues that the positive influence of avatar identification on repurchase behavior and positive word-of-mouth is strongly dependent on customer satisfaction. If players are not satisfied with in-game items, they will not develop the belief that these items can add extra value and advantages to their merged identity. Consequently, repurchase intention will be reduced as the items become meaningless to them, and word-of-mouth will be diminished, as it would undermine and detract from their perceived elevated social status. Hence, this leads to the following hypothesis:

Hypothesis 4a: Game players' satisfaction with purchased in-game items will mediate the relationship between avatar identification and repurchase intention.

Hypothesis 4b: Game players' satisfaction with purchased in-game items will mediate the relationship between avatar identification and positive word-of-mouth intention.

Avatar Identification and Psychological Ownership

According to psychological ownership theory, there are three primary routes to developing a sense of ownership: controlling the target, intimately knowing the target, and investing oneself into the target (Pierce et al., 2001). This study posits that avatar identification can facilitate these three routes to psychological ownership of in-game items within the game environment.

First, avatar identification enhances players' perceived controllability over in-game items. When players identify with their avatar, they perceive it as an extension of themselves (Suh et al., 2011; Teng et al., 2023). This self-perception is reflected in their language, where players refer to their avatar's actions and surroundings using personal pronouns like "I" and "here" (Looy et al., 2012; Teng et al., 2023). For instance, players might say, "I pick it up," "I wear it," or "I explore this virtual land," thereby directly linking their actions to the avatar. This identifica-

tion enhances the perceived controllability over in-game items, making interactions more direct and personal. Furthermore, players with high avatar identification experience greater levels of telepresence and flow within the game (Liao et al., 2019; Soutter & Hitchens, 2016; Teng, 2019). This heightened engagement leads to a more vivid and authentic experience of manipulating and controlling virtual items (Y. Lee & Chen, 2011; Wu & Hsu, 2018). In summary, higher levels of avatar identification make players feel that controlling virtual objects through their avatar is equivalent to controlling them personally, blurring the boundary between the player and the avatar.

Second, players who are highly identified with their avatar may have more opportunities and be more successful in acquiring intimate knowledge of in-game items. On the one hand, avatar identification has been proven to be positively related to users' time spent playing (Kao et al., 2022), game loyalty (Teng, 2019, 2021), and in-game engagement (Turkay & Kinzer, 2014). This indirectly provides more opportunities for players to inspect, consume, and deeply experience in-game items, especially when the utilization of items is highly related to the avatar itself (e.g., decorations and virtual weapons). On the other hand, avatar identification makes the acquisition of information about in-game items more effective. For example, avatar identification can improve users' perceived diagnosticity (i.e., the ability of virtual avatars to provide useful information and assistance in specific situations) in the virtual space (Suh et al., 2011). This indicates that when avatar identification occurs, the avatar becomes an effective tool for conveying product information, helping players better evaluate the quality, functionality, and utility of in-game virtual items. In summary, the higher the level of avatar identification, the more likely players are to learn intimate knowledge about in-game items.

Third, avatar identification increases players' perceived investment of self into in-game items by merging two associations (i.e., the "avatar-items association" and the "self-items association") into one. Studies have shown that avatar identification heightens players' self-presentation desire (Takano & Taka, 2022), and this desire can be gratified through purchasing in-game items (Chen & Chen, 2022; H.-W. Kim et al., 2012). Therefore, if a game setting significantly enables players to create and modify their avatars for desirable self-presentation (i.e., avatar customization), players will identify more strongly with their avatars (Teng, 2019). Furthermore, avatar identification theory suggests that the identification process is marked by internalizing the features, values, emotions, and points of view they perceive from their avatar (Klimmt et al., 2009; D. D. Li et al., 2013). Consequently, the avatar, together with in-game items, will be internally merged into the player's identity. In other words, as avatar identification increases, in-game items will become more relevant to the player's identity. According to psychological ownership theory, the investment of a player's time, emotion, energy, values, and identity allows them

to see their reflection in the in-game items, fostering a sense of psychological ownership (Pierce et al., 2001).

In summary, avatar identification enhances players' perceived controllability, intimate knowledge, and self-investment in in-game items, which are critical routes to developing psychological ownership. This leads to the following hypothesis:

Hypothesis 5 Avatar identification has a positive effect on game players' psychological ownership over purchased in-game items.

Mediating Role of Psychological Ownership

Psychological ownership may be one underlying mechanism through which avatar identification affects customer satisfaction for at least three reasons. First, avatar identification leads individuals to feel that the avatar is part of their self-concept (Klimmt et al., 2009; Looy et al., 2012). It has also been shown to result in psychological ownership of the avatar per se (Moon et al., 2013; Teng, 2019). In an avatar-mediated communication environment, the consumption and utilization of virtual items heavily relies on the presence of the avatar. Hence, in-game items, together with the avatar, are integrated into one's self-concept as a combined entity during avatar-mediated interactions and utilization. Since individuals who strongly identify with their avatar also psychologically own it, this integration further creates a sense of psychological ownership over the combined entity. Consequently, satisfaction with in-game items stems from both identity-triggered and psychological ownership-based evaluations (D. Li & Atkinson, 2020; Reed et al., 2012), with a significant portion of psychological ownership of virtual items stemming from identification with the avatar.

Second, psychological ownership and customer satisfaction may both be influenced by avatar identification due to shared underlying factors. For example, the comprehensive information about virtual items enhanced by avatar identification may lead to both intimate knowledge and uncertainty reduction (Changchit & Klaus, 2020; Suh et al., 2011). These factors, in turn, serve as shared antecedents of both psychological ownership and customer satisfaction.

Third, according to the endowment effect, people tend to assign higher value to items when they feel a sense of psychological ownership over them (C. Kirk et al., 2015; Shu & Peck, 2011), especially for identity-associated items (e.g., social identity; Dommer & Swaminathan, 2013). Hence, this leads to the following hypothesis:

Hypothesis 6: Game players' psychological ownership over purchased in-game items will mediate the relationship between avatar identification and customer satisfaction.

Serial Mediating Role of Psychological Ownership and Customer Satisfaction

Based on the discussion of Hypotheses 1 through 6, a clear sequential mediation path exists through psychological ownership and customer satisfaction

between avatar identification and positive continuance behaviors (i.e., repurchase intention and positive word-of-mouth intention). When avatar identification triggers a sense of psychological ownership over in-game items, it establishes a human-avatar-item association. As a result, when evaluating their in-game possessions, individuals view them from a personal perspective, thinking, "This avatar is me, these items are my belongings, and together they represent who I am." Subsequently, identity and ownership cues contribute collectively to a positive attitude during the cognitive and emotional evaluation of in-game items, resulting in increased satisfaction. Finally, this satisfaction leads to both repurchase intention and positive word-of-mouth intention for identity-related reasons. These reasons include enhancing one's identity through desired added value and engaging in social comparisons of one's identity through word-of-mouth. Hence, this leads to the following hypothesis:

Hypothesis 7a: The relationship between avatar identification and repurchase intention is serially mediated by game players' psychological ownership and satisfaction.

Hypothesis 7b: The relationship between avatar identification and positive word-of-mouth intention is serially mediated by game players' psychological ownership and satisfaction.

Method

Sample and data collection

Given that this study aims to investigate how current psychological states (i.e., avatar identification and psychological ownership) influence attitudinal responses (i.e., customer satisfaction, positive word-of-mouth, and repurchase intention), a cross-sectional design was adopted. All focal latent variables are measured using only established scales.

Data collection was conducted via an online survey. Initially, 25 university student gamers were administered a pilot test to identify and rectify any ambiguities in the questionnaire based on their feedback. The refined questionnaire was then disseminated through "sojump", an online survey platform. Participants were recruited from various gaming groups on WeChat, a virtual community where players exchange game-related information and experiences. Respondents were compensated with 1 RMB as a token of appreciation upon completing the survey.

The survey was conducted in August 2023 reaching 910 gamers. Screening questions (e.g., "Have you purchased in-game virtual items in the last three months?") filtered out those who hadn't recently made in-game purchases, resulting in 710 initial responses. After further screening for short attention times, incomplete answers, and missing information, 439 valid questionnaires were retained, yielding a valid response rate of 48%.

As shown in **Table 1**, among the valid respondents, 71.1% were male, and 28.9% were female, with ages primarily ranging from 18 to 25 years old (83%, 365 respon-

dents). Most participants had an undergraduate education level or higher (82%, 360 respondents). Regarding gaming habits and spending, 44.3% (204 respondents) reported daily gaming time of 1-3 hours, followed by 26.1% (120 respondents) with 0.5-1 hour. Monthly disposable income was mainly between 1000-2000 RMB (26.2%, 121 respondents) and 2000-3000 RMB (26.0%, 120 respondents). Most respondents spent less than 100 RMB per month on games (27.8%, 128 respondents), followed by 100-200 RMB (20.4%, 94 respondents).

Table 1. Sample description

Variable	Categories	Frequency	Variable	Categories	Frequency
Gender	Male	71% (312)	Daily Gaming Time (Hours)	<0.5	6% (28)
	Female	29% (127)		0.5-1	27% (120)
Education	Middle school or below	0% (0)		1-3	46% (204)
	High school	6% (25)		>3	20% (87)
	Undergraduate	76% (333)	Disposable Expenses (RMB yuan)	<1000	5% (23)
	Graduate and above	18% (81)		1000-2000	28% (121)
Age	<18	2% (8)		2000-3000	27% (120)
	18-25	83% (365)		3000-4000	18% (77)
	26-30	10% (42)		4000-5000	8% (36)
	31-40	5% (23)		5000-6000	4% (18)
	40-50	0.002% (1)		6000-7000	3% (11)
Occupation	Corporate Employee	14% (61)		7000-8000	1% (4)
	Student	77% (340)		8000-9000	2% (7)
	Public Servant	1% (6)		9000-10000	1% (3)
	Freelancer	7% (32)		>10000	4% (19)
Gaming Device	Mobile Games	79% (346)	Monthly Game Expenses (RMB yuan)	<100	29% (128)
	Web games	17% (75)		100-200	21% (94)
	PC Games	57% (252)		200-300	18% (77)
	Console Games	14% (63)		300-400	9% (38)
	Handheld Games	12% (54)		400-500	9% (38)
Frequent Purchase Items Type	Cosmetics	75% (328)		500-600	5% (21)
	Equipment	63% (275)		600-700	2% (7)
	Game Characters	51% (226)		700-800	1% (5)
	Loot Box	38% (167)		>800	7% (31)

Regarding gaming devices, mobile gaming was the most prevalent (75.1%, 346 respondents), followed by PC gaming (54.7%, 252 respondents), web games (16.3%, 75 respondents), console games (e.g., PS5/XBOX) (13.7%, 63 respondents), and handheld games (e.g., Switch) (11.7%, 54 respondents). The most popular types of purchased virtual items were cosmetic items (e.g., skins/effects) (71.2%, 328 respondents), followed by equipment and tools (e.g., weapons) (59.7%, 275 respondents), in-game characters (49.0%, 226 respondents), and random items such as loot boxes

(36.6%, 169 respondents). Furthermore, 84% (370 respondents) reported participating in in-game social activities.

Measurement

In this study, established scales from previous research were adopted to measure five focal constructs: avatar identification (5 items), psychological ownership (3 items), customer satisfaction (3 items), repurchase intention (3 items), and positive word-of-mouth intention (4 items). Respondents were asked to rate their agreement with each item using a Likert scale ranging from 1 (totally disagree) to 7 (totally agree).

The scale measuring avatar identification was adopted from Wu & Hsu (2018) and Suh et al. (2011), which was initially adapted from brand identification scales (He et al., 2012). The scale measuring psychological ownership was adopted from Tan & Yang (2022) and Peck & Shu (2009). The scale measuring customer satisfaction was adopted from W.-T. Wang & Chang (2014). The scale measuring repurchase intention was adopted from W.-T. Wang & Chang (2014) and Rezaei & Ghodsi (2014). The scale measuring positive word-of-mouth intention was adopted from Rezaei & Ghodsi (2014) and Srinivasan et al. (2002).

Table 2 lists all 18 study items, with certain measures adapted to suit the context of in-game item purchases. According to previous literature focusing on the antecedents of in-game purchase intention, gamers' gender, education level, daily gaming time, and monthly game expenditure were controlled (Hsiao & Chen, 2016; H.-W. Kim et al., 2012; Mäntymäki & Salo, 2013; Teng, 2017; L. Wang et al., 2022). We do not incorporate age as a control variable mainly for two reasons. First, many respondents in our sample are "Generation Z", ranging from 18-30 years old (93%). We believe players in this age range may share a similar digital culture (both internet and gaming), especially compared to older people. Second, previous literature found no significant difference in the influence of age on in-game purchase behavior (Teng, 2017; L. Wang et al., 2022).

Model analysis method

This study uses self-report data and scales to measure all the focal latent variables. A two-stage structural equation modeling (SEM) approach is suggested to ensure valid measurements of the constructs before causal inferences in the structural relationships (J. C. Anderson & Gerbing, 1988). Following this approach, this study first tested the measurement model by performing confirmatory factor analysis (CFA) and then examined the relations of the constructs we hypothesized by performing a structural model.

Psychometric properties the measures

This study uses the Lavaan package within the R statistical environment to perform the Confirmatory Factor Analysis (CFA) (Rosseel, 2012), testing instrument reliability and validity (i.e., convergent and discriminant validity). Maximum likelihood (ML) estimation was used for model fitting and parameter estimation.

Table 2 shows the results of confirmatory factor analysis (CFA). The chi-square statistic is 387.053 with 125 degrees of freedom ($p < .001$). Key fit indices meet standard thresholds: the Comparative Fit Index (CFI) is 0.949 and the Tucker-Lewis Index (TLI) is 0.938 (both > 0.90), the Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA) is 0.069 (90% CI: [0.061, 0.077], < 0.08), and the Standardized Root Mean Square Residual (SRMR) is 0.038 (< 0.05). Additional indices, including the Normed Fit Index (NFI) at 0.927, the Incremental Fit Index (IFI) at 0.949, the Goodness-of-Fit Index (GFI) at 0.905, and the Relative Fit Index (RFI) at 0.911, all exceed 0.90, supporting good fit. The chi-square to degrees of freedom ratio (χ^2/df) is 3.10, within the acceptable benchmark of 5. Overall, the CFA results suggest the model fits the data well (Kline, 2016).

Construct reliability is assessed using Cronbach's alpha, Average Variance Extracted (AVE), and Composite Reliability (CR) as shown in Table 2. The Cronbach's alpha values are 0.887 [95% CI: 0.866, 0.906] for Avatar Identification, 0.819 [95% CI: 0.766, 0.861] for Psychological Ownership, 0.904 [95% CI: 0.882, 0.921] for Word-of-Mouth, 0.858 [95% CI: 0.823, 0.885] for Repurchase Intention, and 0.814 [95% CI: 0.772, 0.849] for Customer Satisfaction. All alpha values exceed the acceptable threshold of 0.70 (Nunnally, 1978) and most confidence intervals are tight, indicating precise estimates (Iacobucci & Duhachek, 2003). This demonstrates that the scales used in our study achieve strong internal consistency reliability. Further, Composite Reliability (CR) and AVE were also examined to achieve more accurate reliability measures for latent variables used in a structural equation model (SEM) (Fornell & Larcker, 1981). The results showed that for each set of indicator variables of all constructs, CR exceeded the generally acceptable level of 0.70 (0.818<CR <0.904), and all AVE values exceeded the generally acceptable level of 0.50 (0.598<AVE<0.704), thus establishing reliability (Fornell & Larcker, 1981).

Table 2. Summary of confirmatory factor analysis

Construct-Item	M	SD	λ	α	C.I. of α	CR	AVE
avatar identification	4.473	1.296		0.887	[0.866 0.906]	0.889	0.613
AI1: When someone criticizes my in-game avatar, it feels like a personal insult.	4.333	1.705	0.760				
AI2: I am very interested in what others think about my in-game avatar.	4.547	1.666	0.775				
AI3: My in-game avatar's successes are my successes.	4.690	1.610	0.780				
AI4: When someone praises my in-game avatar, it feels like a personal compliment.	4.510	1.581	0.791				
AI5: If a story in the media criticized my in-game avatar, I would feel embarrassed.	4.287	1.664	0.810				

Psychological ownership	5.433	1.087		0.819	[0.766 0.861]	0.819	0.601
PO1: I feel like these in-game virtual items are mine.	5.499	1.373	0.792				
PO2: I feel a very high degree of personal ownership for these in-game virtual items.	5.314	1.407	0.722				
PO3: I feel like I own my in-game virtual items.	5.487	1.279	0.817				
word-of-mouth	4.726	1.299		0.904	0.882 0.921]	0.904	0.704
WOM1: I tell others positive things about the virtual items in this game.	5.048	1.548	0.839				
WOM2: I recommend the virtual items in this game to anyone who seeks my advice.	4.768	1.564	0.851				
WOM3: I encourage my friends to purchase virtual items in this game.	4.474	1.753	0.832				
WOM4: I do not hesitate to refer my acquaintances to the virtual items in this game.	4.615	1.798	0.836				
Repurchase intention	5.087	1.172		0.858	[0.823 0.885]	0.859	0.669
RP1: I intend to buy in-game items again in the future to decorate my character or enhance its abilities.	5.132	1.413	0.830				
RP2: I have a strong willingness to buy in-game items again.	4.907	1.394	0.804				
RP3: The likelihood of me buying in-game items again is high.	5.221	1.422	0.819				
Customer satisfaction	5.027	1.089		0.814	[0.772 0.849]	0.818	0.598
CS1: I am satisfied with the quality of the in-game items and associated services.	5.219	1.344	0.810				
CS2: Given their prices, I am pleased with the in-game items.	4.667	1.546	0.729				
CS3: The in-game items I use have met my expectations.	5.194	1.243	0.795				

Note. SD. denotes standard deviation; λ denotes standardized factor loadings; α denotes Cronbach′ s α; CR denotes composite reliability; AVE denotes Average Variance Extracted

Regarding construct validity, discriminant and convergent validity are assessed using the criteria by Fornell & Larcker (1981). Table 2 shows all the calculations

required to examine discriminant validity. First, all indicators' standardized factor loadings were significant and exceeded 0.70. Second, all composite reliabilities exceeded 0.80. Third, the average variance extracted (AVE) for each construct was greater than the variance due to measurement error (AVE > 0.50). Therefore, convergent validity is confirmed (Fornell & Larcker, 1981). Further, the elements in Table 3 indicate that the square roots of the AVEs for each construct (i.e., the diagonal elements, with the lowest being 0.773 for customer satisfaction) are higher than the squared correlations between any pair of constructs (i.e., the off-diagonal elements, with the largest being 0.666 for the squared correlation between repurchase intention and customer satisfaction). Therefore, discriminant validity among all the independent constructs is confirmed (Fornell & Larcker, 1981).

Table 3. Correlations among the study constructs

	Mean	SD	1	2	3	4	5
1. Avatar Identification	4.473	1.320	0.783				
2. Psychological Ownership	5.433	1.088	0.237	0.775			
3. Word-of-Mouth	4.726	1.299	0.501	0.369	0.839		
4. Repurchase Intention	5.087	1.173	0.448	0.507	0.609	0.818	
5. Customer Satisfaction	5.027	1.088	0.408	0.465	0.636	0.666	0.773

Note. The off-diagonal elements are the squared values of each element of the latent correlation matrix. The diagonal elements are the square root of the average variance extracted (AVE)

Since this study uses self-report surveys for data collection, which may cause common method bias. We perform a CFA for Harman's single-factor test technique suggested by Malhotra et al. (2006). The poor fit indices (CFI = 0.766, TLI = 0.734, RMSEA = 0.143, SRMR = 0.083) and the significant chi-square test ($\chi^2(135) = 1342.536$, $p < 0.001$) of the single-factor model suggest the hypothesized model does not fit the data well. Hence, common method biases are not assumed to be substantial (Malhotra et al., 2006; Podsakoff et al., 2017).

Result

Assessment of the structural model and main effect hypotheses

This study used the Lavaan package within the R statistical environment to perform the structural equation modeling (SEM) (Rosseel, 2012). Maximum likelihood (ML) estimation was employed for model fitting and parameter estimation. All constructs are modeled as first-order. The chi-square statistic is 564.742 with

191 degrees of freedom ($p < .001$). The Comparative Fit Index (CFI) is 0.929, and the Tucker-Lewis Index (TLI) is 0.916, exceeding the threshold of 0.90. The Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA) is 0.067 (90% CI: [0.060, 0.073]), which is below the recommended threshold of 0.08, and the Standardized Root Mean Square Residual (SRMR) is 0.081, close to the acceptable threshold of 0.08. The chi-square to degrees of freedom ratio (χ^2/df) is 2.96, within the acceptable range. Overall, the model demonstrates an acceptable fit to the data (Kline, 2016).

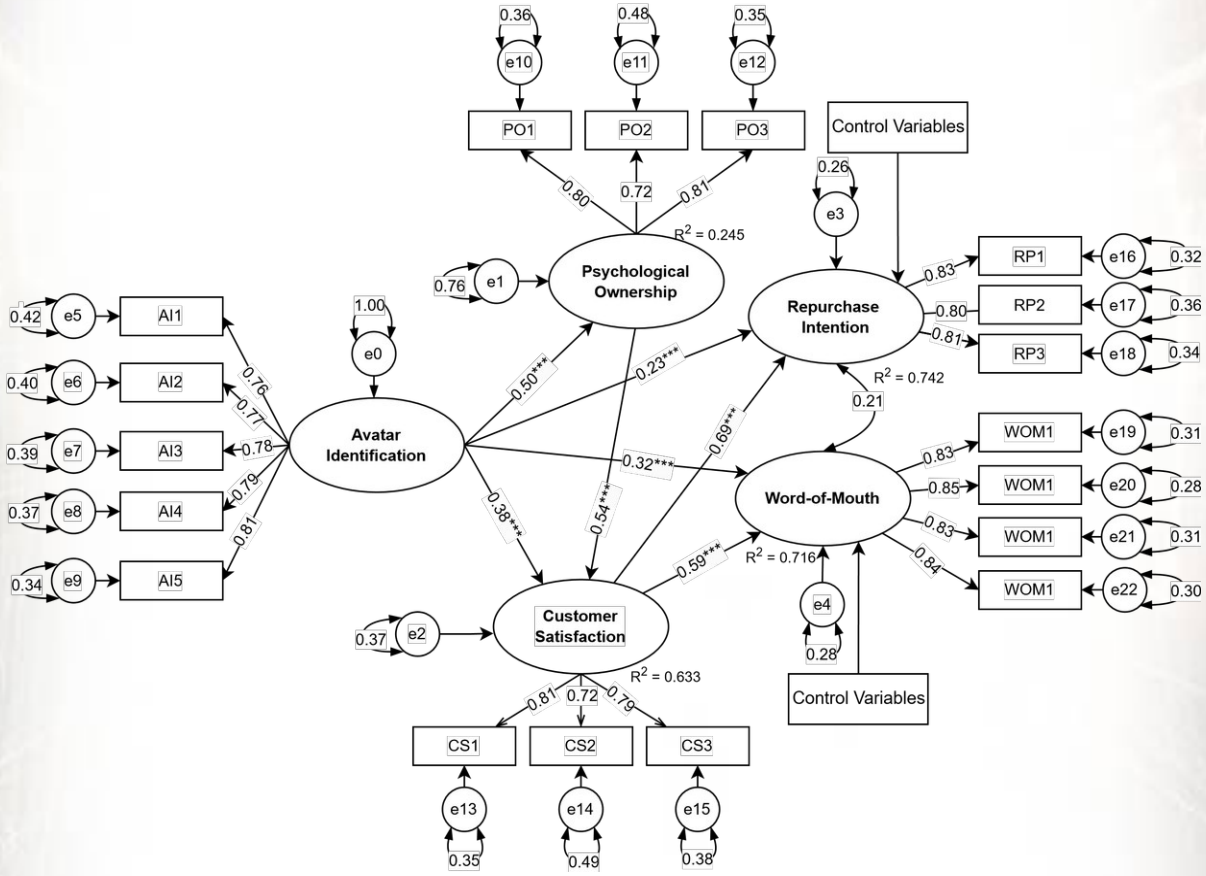


Figure 2. SEM model and main effects
Note. Path coefficients are standardized (std.all), ***p<0.001.

As presented in **Fig. 2**, avatar identification had a positive effect on game players' customer satisfaction with purchased in-game items (standardized path coefficient = 0.378, SE = 0.044, $p < 0.001$), supporting **H1**. Avatar identification was positively related to repurchase intention for in-game items (standardized path coefficient = 0.228, SE = 0.049, $p < 0.001$), supporting **H2**. Avatar identification was positively related to positive word-of-mouth intention about in-game items (standardized path coefficient = 0.322, SE = 0.052, $p < 0.001$), supporting **H3**. Avatar identification had a positive effect on game players' psychological ownership over purchased in-game items (standardized path coefficient = 0.495, SE = 0.048, $p < 0.001$), supporting **H5**.

Regarding the control variables, gender was not significantly related to positive word-of-mouth intention (standardized path coefficient = -0.031, SE = 0.095, p = 0.349) and repurchase intention (standardized path coefficient = 0.022, SE = 0.090, p = 0.525), indicating no significant difference based on gender. Education level was not significantly related to positive word-of-mouth intention (standardized path coefficient = 0.025, SE = 0.057, p = 0.434), but it was positively associated with repurchase intention (standardized path coefficient = 0.100, SE = 0.054, p = 0.004). Daily gaming time was not significantly related to positive word-of-mouth intention (standardized path coefficient = -0.052, SE = 0.055, p = 0.145), nor to repurchase intention (standardized path coefficient = 0.052, SE = 0.052, p = 0.161). Monthly game expenditure was positively related to positive word-of-mouth intention (standardized path coefficient = 0.108, SE = 0.017, p = 0.002) and repurchase intention (standardized path coefficient = 0.072, SE = 0.016, p = 0.049).

Assessment of the mediation and serial-mediation hypotheses

As suggested by methodology literature, we use a two-stage workflow to examine the mediation and serial-mediation hypotheses (Cheung & Cheung, 2024). In the first stage, the same structural model (Fig.2) was estimated using *lavaan* package. The 95% bootstrap confidence intervals (95%BBCI) associated with the standardized effects were derived via bootstrapping (5000 resamples). In the second stage, the *mamymome* package is used to compute the indirect impact and test the mediation and serial-mediation hypotheses (Cheung & Cheung, 2024). The results of indirect effect analysis are shown in **Table 4**.

Table 4. Summary statistics for the mediation hypothesis

Effect Type	Path	SE	CI	p
Direct	AI → CS	0.378	[0.260 0.495]	<0.001
Indirect	AI → PO → CS	0.266	[0.188 0.351]	<0.001
Total	AI → CS and AI → PO → CS	0.644	[0.557 0.728]	<0.001
Indirect	AI → CS → RP	0.259	[0.168 0.373]	<0.001
Indirect	AI → PO → CS → RP	0.183	[0.115 0.253]	<0.001
Total Indirect	AI → CS → RP and AI → PO → CS → RP	0.442	[0.331 0.575]	<0.001
Total	AI → RP, AI → CS → RP and AI → PO → CS → RP	0.67	[0.584 0.748]	<0.001
Indirect	AI → CS → WOM	0.225	[0.141 0.331]	<0.001
Indirect	AI → PO → CS → WOM	0.158	[0.100 0.219]	<0.001
Total Indirect	AI → CS → WOM and AI → PO → CS → WOM	0.383	[0.280 0.506]	<0.001
Total	AI → WOM, AI → CS → WOM and AI → PO → CS → WOM	0.705	[0.632 0.773]	<0.001

Note. SE denotes Standardized Effect, CI denotes 95.0% Bootstrap, p denotes Bootstrap p-value

Regarding the relationship between avatar identification and customer satisfaction, a significant direct effect (path: AI → CS; standardized effect: 0.378; 95% BBCI: [0.260, 0.495]; Bootstrap p-value < 0.001), a significant indirect impact (path: AI → PO → CS; standardized indirect effect: 0.266; 95% BBCI: [0.188, 0.351]; Boot-

strap p-value < 0.001), and a significant total effect (combined paths: AI → CS and AI → PO → CS; standardized effect: 0.644; 95% BBCI: [0.557, 0.728]; Bootstrap p-value < 0.001) are confirmed; thus support **H6**.

Regarding the relationship between avatar identification and repurchase intention, a significant direct effect (path: AI→ RP; standardized effect: 0.228; 95%BBCI: [0.073, 0.372]; Bootstrap p-value = 0.004 < 0.05), a significant one-stage indirect effect (path: AI → CS → RP; standardized effect: 0.259; 95%BBCI: [0.168 to 0.373]; Bootstrap p-value < 0.001); a significant two-stage indirect effect (path: AI → PO → CS → RP; standardized effect: 0.183; 95%BBCI: [0.115 to 0.253]; Bootstrap p-value < 0.001); a significant total indirect effect(combined path: AI → CS → RP and AI → PO → CS → RP; standardized effect: 0.442; 95%BBCI: [0.331 to 0.575]; Bootstrap p-value < 0.001); and a significant total effect (combined path: AI → RP, AI → CS → RP and AI → PO → CS → RP; standardized effect: 0.670; 95%BBCI: [0.584 to 0.748]; Bootstrap p-value < 0.001) are confirmed; thus supporting **H4a** and **H7a**.

Regarding the relationship between avatar identification and positive word-of-mouth intention, a significant direct effect (path: AI→ WOM; standardized effect: 0.322; 95%BBCI: [0.182, 0.459]; Bootstrap p-value = 0.001), a significant one-stage indirect effect (path: AI → CS → WOM; standardized effect: 0.225; 95%BBCI: [0.141 to 0.331]; Bootstrap p-value < 0.001); a significant two-stage indirect effect (path: AI → PO → CS → WOM; standardized effect: 0.158; 95%BBCI: [0.100 to 0.219]; Bootstrap p-value < 0.001); a significant total indirect effect (combined path: AI → CS → WOM and AI → PO → CS → WOM; standardized effect: 0.383; 95%BBCI: [0.280 to 0.506]; Bootstrap p-value < 0.001); and a significant total effect (combined path: AI → WOM, AI → CS → WOM and AI → PO → CS → WOM; standardized effect: 0.705; 95%BBCI: [0.632 to 0.773]; Bootstrap p-value < 0.001) are confirmed; thus supporting **H4b** and **H7b**.

Discussion

Main findings

Understanding the positive post-purchase intention for in-game virtual items is crucial for comprehending long-term consumer behaviors in game. This study focuses on how avatar identification, a vital component of the avatar-mediated communication feature in video games (Teng et al., 2023), influences players' post-purchase behavioral intention. The research findings can be summarized in four parts, corresponding to the proposed research questions.

First, the results of H1, H2, and H3 indicate that, in the context of video games, avatar identification predicts customer satisfaction with purchased in-game items, repurchase intention for those items, and the likelihood of recommending them to other potential customers. Second, the findings of H4a and H4b reveal that avatar identification enhances satisfaction with in-game items, driving repurchase and recommendation intentions. Third, results of H5 and H6 show that avatar identification positively influences psychological ownership of in-game items, which in turn

enhances player satisfaction. Lastly, the results of H7a and H7b suggest that avatar identification enhances repurchase intention and positive word-of-mouth intention by increasing satisfaction through a sense of psychological ownership. In other words, the identity-triggered perception of in-game virtual items (i.e., psychological ownership) leads to a positive evaluation of these items (i.e., customer satisfaction), which subsequently results in both intrapersonal continuance behavioral intention (i.e., repurchase intention) and interpersonal continuance behavioral intention (i.e., positive word-of-mouth intention).

Theoretical implications

Drawing on and combining avatar identification theory and psychological ownership theory, this study explores how avatar identity contributes to players' positive continuance behavior. Overall, the findings may expand existing theories and literature in several ways.

First, previous literature primarily focuses on purchase intention in the pre-purchase stage (Hamari & Keronen, 2017) and loyalty to the entire game (Liao et al., 2019; Teng, 2019), while research on post-purchase behavioral intention is relatively rare (Hamari & Keronen, 2017; W.-T. Wang & Chang, 2014). This study addresses this gap by examining the antecedents of customer satisfaction, repurchase intention, and positive word-of-mouth intention, thereby adding valuable insights to the full spectrum of knowledge on consumer behavior in the gaming context.

Second, this study contributes valuable insights to the literature on avatar identification as an antecedent of game players' consumption behavior. Previous research has explored the role of avatar identification in influencing players' in-game purchase behavior (i.e., purchase intention; Park & Lee, 2011; Wu & Hsu, 2018) and game loyalty (Liao et al., 2019; Teng, 2017, 2021). Several studies have revealed mechanisms through which avatar identification impacts, such as increasing perceived authenticity (Wu & Hsu, 2018) and the perceived value of in-game items (Park & Lee, 2011). This study extends these literatures by linking avatar identification to three post-purchase behavioral intentions and exploring the mechanisms by which this occurs, focusing on how the player-avatar association (i.e., avatar identification) transfers a positive effect to the player-virtual item association (i.e., psychological ownership), subsequently influencing repurchase intention and positive word-of-mouth intention.

Thirdly, this study extends the literature on avatar-mediated communication (AMC) by incorporating the human-items association (i.e., psychological ownership) into it. AMC is defined as a framework consisting of a four-part human-object-object-human relationship, where the human-object (or object-human) component is conceptualized as avatar identification (Nowak & Fox, 2018; Teng et al., 2023). However, this framework neglects the role of another type of object, i.e., in-game virtual items, in facilitating information exchange and processing. This study fills this gap by revealing that the human-avatar association can have a positive influ-

ence on the human-items association. Consequently, it provides an initial understanding of the "human-avatar-items" association as an essential component of the avatar-mediated communication process in the video game context.

Fourth, this study contributes to the psychological ownership literature in the video game context by focusing on in-game virtual items and investigating avatar identification as an antecedent. Several relevant studies focus on psychological ownership toward the entire game (C. P. Kirk & Swain, 2018; X. Wang, Abdelhamid, et al., 2021) rather than in-game virtual items. Although Tan & Yang (2022)'s study focused on the item level and examined two of the three primary routes through which players develop psychological ownership (Pierce et al., 2003), they found that intimate knowing positively relates to psychological ownership. At the same time, investment of the self does not have an impact. These findings are inconsistent with the broader psychological ownership theory literature (H. Kim et al., 2024; Pierce et al., 2003). Consequently, the results of this study may help explain this inconsistency by suggesting that, in the video game context, the avatar may mediate the process of developing psychological ownership through investment of the self.

Practical implications

For game developers and managers, our findings underscore the importance of designing avatars and in-game items that foster a strong sense of identification and ownership. Previous literature provides substantial evidence on how to induce avatar identification and psychological ownership. For instance, avatars can promote higher identification by offering extensive customization options, ensuring physical attractiveness, enhancing achievement capabilities, and designing unique avatars within team contexts (Teng, 2019, 2021). To induce psychological ownership in games, developers should provide clear goals and competitive elements for achievement motivation, design immersive environments with compelling narratives and customization options, and foster intimate knowledge of the game (Tan & Yang, 2022; X. Wang, Abdelhamid, et al., 2021). As this study suggests, game developers should consider how to induce identity-triggered psychological ownership. For example, cues that imply the virtual items belong to the focal avatar should be displayed in the in-game store. Developers could also provide access mechanisms that utilize the avatar to explore or evaluate in-game items rather than relying on simple mouse clicks or screen touches. Furthermore, making avatars and their associated items an inseparable whole narrative can create a stronger connection between these elements, enhancing the player's sense of involvement and ownership. These insights can assist game company managers in understanding how to strategically design and integrate in-game elements, such as avatars and virtual objects, and their interactions (i.e., player-avatar, avatar-virtual item, and virtual item-player associations), to optimize marketing performance and create more engaging and profitable gaming experiences.

From a player well-being perspective, this study provides valuable insights into the factors that drive continuous in-game item purchasing. On the dark side, avatar identification is considered a predictor of problematic gaming and gaming disorder (Green et al., 2021; Stavropoulos et al., 2020), which is highly related to overconsumption among teenagers around 20 years old (Ayraler Taner et al., 2022). This study explains the psychological triggers behind these purchases from the perspectives of identity and ownership, helping players and their guardians prevent addictive purchasing behaviors. Moreover, this study provides insights for gaming companies to promote healthier gaming consumption habits and create a more balanced and enjoyable gaming environment, which is considered an aspect of Corporate Social Responsibility.

Research limitations and future research directions

This study has several limitations that provide directions for future research. First, as with much behavioral research, the generalizability of this study may be limited due to several factors unique to the research sample, such as race, gender, and cultural backgrounds. Additionally, previous research has shown that players exhibit different spending tendencies depending on the game genre they play, such as first-person shooter games, role-playing games, and real-time strategy games (Ayraler Taner et al., 2022; J. Lee et al., 2015) Moreover, spending tendencies vary based on the value of different in-game items (Hamari et al., 2020; Park & Lee, 2011). Future research can take these variables into account to validate the results.

Second, this study has found that the self-investment route, through which players develop psychological ownership toward in-game items, may be mediated by their avatars. This contributes to the existing literature on psychological ownership theory in the gaming context (Tan & Yang, 2022). However, the mechanisms through which this effect occurs remain unclear. Further investigation is needed to reveal the nuances of the cognitive and emotional processes through which human-avatar associations influence human-item associations. Additionally, since several intrinsic psychological motivations drive psychological ownership, players may engage in symbolic attribution or identity construction to imbue in-game items with different meanings when these motivations are gratified. Therefore, future research should consider individual differences to explore the boundary conditions of this effect.

Third, another significant concern is the limitation of defining and measuring the construct of avatar identification as a unidimensional construct (Teng et al., 2023). This study operationalized avatar identification as a unidimensional construct, focusing on the overall effect avatar identity could have in this research context. Consequently, it sacrificed the detailed examination of how different components of avatar identification might play distinct roles. For example, Looy et al. (2012)'s study conceptualized and operationalized avatar identity as a second-order construct consisting of three dimensions: similarity identification, wishful

identification, and embodied identification. These three dimensions represent different ways in which avatar identity is formed. It would be beneficial for future research to investigate whether different dimensions of avatar identification lead to variations in post-purchase behavioral intention.

Fourth, this study considers customer satisfaction as an outcome of players' evaluations of in-game items when they experience a sense of avatar identification and psychological ownership. Although it contributes to the in-game consumption literature by linking pre-purchase psychological states to post-purchase evaluations, future research can extend this understanding by investigating other evaluation outcomes, such as the perceived value of in-game items. Furthermore, this study focuses on evaluation outcomes only at the item level, which may limit the understanding of the effect of human-avatar-item associations on the overall evaluation outcomes. Future research can explore higher-level evaluation outcomes, such as game-level and community-level satisfaction, to enrich relevant knowledge. Additionally, designing multilevel research could elucidate how evaluation outcomes at different levels interact in shaping further behaviors in the post-purchase stage.

Fifth, this study examined how identity-triggered psychological ownership toward in-game items influences further intrapersonal and interpersonal post-purchase behaviors. However, the conditions under which these effects occur remain underexplored. Previous research has found that player identification is related to individual preferences and contextual factors. For example, L. Wang et al. (2022) found that players with a "play-to-win" or "play-for-fun" orientation may both develop game-level identification but exhibit different preferences for types of in-game items. Additionally, Teng (2017) found that avatar identification positively influences players' social environment, leading to higher levels of social presence and participation in the gaming community. Therefore, future research should investigate these issues by considering potential individual preferences and contextual influences.

Conclusions

Drawing on avatar identification theory and psychological ownership theory, this study connects human-avatar associations and human-item associations to investigate their combined impact on players' post-purchase behavioral intention. Using structural equation modeling (SEM) on survey data from 439 gamers, the resul;ts show that avatar identification enhances players' psychological ownership of in-game items, leading to increased satisfaction and both intrapersonal and interpersonal post-purchase behavioral intention. The research findings enrich the literature on in-game purchases by shedding light on post-purchase behavior and its interactions; contribute to the nomological network of avatar identification theory by considering it as an antecedent of in-game purchases; expand the avatar-mediated communication framework by incorporating the human-avatar-item

association as a component; and extend the psychological ownership theory in the game context by confirming an avatar-mediated self-investment route of psychological ownership development. Practitioners can use these insights to design in-game elements that foster strong player-avatar-item associations, triggering positive continuance behaviors. Overall, this study paves the way for an initial understanding of the dynamics between avatar identification and post-purchase behavioral intention, offering a foundation for future research in virtual consumption behavior.

Funding

This study is supported by The National Social Science Fund of China (Grant No. 24BG143) and the Fundamental Research Funds for the Central Universities (Grant No. CUC200D034).

References | Список литературы

Aguirre, E., Mahr, D., Grewal, D., de Ruyter, K., & Wetzels, M. (2015). Unraveling the personalization paradox: The effect of information collection and trust-building strategies on online advertisement effectiveness. *Journal of Retailing*, 91(1), 34–49. https://doi.org/10.1016/j.jretai.2014.09.005

Anderson, E. W. (1998). Customer satisfaction and word of mouth. *Journal of Service Research*, 1(1), 5–17. https://doi.org/10.1177/109467059800100102

Anderson, J. C., & Gerbing, D. W. (1988). Structural equation modeling in practice: A review and recommended two-step approach. *Psychological Bulletin*, 103(3), 411–423. https://doi.org/10.1037/0033-2909.103.3.411

Animesh, A., Pinsonneault, A., Yang, S.-B., & Oh, W. (2011). An odyssey into virtual worlds: Exploring the impacts of technological and spatial environments on intention to purchase virtual products. *MIS Quarterly*, 35(3), 789–810. https://doi.org/10.2307/23042809

Ayraler Taner, H., Akın Sarı, B., Kulaçoğlu, K. C., Mayalık, A., Mecit, H., Özekicioğlu, K., & Zorbaz, Z. O. (2022). Internet gaming disorder's correspondence with attention deficit hyperactivity disorder and game/in-game purchases among university students. *Entertainment Computing*, 42, 100486. https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100486

Bae, J., Kim, S. J., Kim, K. H., & Koo, D.-M. (2019). Affective value of game items: A mood management and selective exposure approach. *Internet Research*, 29(2), 315–328. https://doi.org/10.1108/INTR-12-2017-0477

Changchit, C., & Klaus, T. (2020). Determinants and impact of online reviews on product satisfaction. *Journal of Internet Commerce*, 19(1), 82–102. https://doi.org/10.1080/15332861.2019.1672135

Chen, H., & Chen, H. (2022). Investigating the intention to purchase virtual goods in social networking service games: A self-presentation perspective. *Behaviour & Information Technology*, 41(6), 1171–1184. https://doi.org/10.1080/0144929X.2020.1864017

Cheung, S. F., & Cheung, S.-H. (2024). manymome: An R package for computing the indirect effects, conditional effects, and conditional indirect effects, standardized or unstandardized,

and their bootstrap confidence intervals, in many (though not all) models. *Behavior Research Methods*, 56, 4862–4882. https://doi.org/10.3758/s13428-023-02224-z

Choi, D., & Kim, J. (2004). Why people continue to play online games: In search of critical design factors to increase customer loyalty to online contents. *CyberPsychology, Behavior, and Social Networking*, 7(1), 11–24. https://doi.org/10.1089/109493104322820066

Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication and Society*, 4(3), 245–264. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0403_01

Davis, R., Lang, B., & Gautam, N. (2013). Modeling utilitarian-hedonic dual mediation (UHDM) in the purchase and use of games. *Internet Research*, 23(2), 229–256. https://doi.org/10.1108/10662241311313330

Dommer, S. L., & Swaminathan, V. (2013). Explaining the endowment effect through ownership: The role of identity, gender, and self-threat. *Journal of Consumer Research*, 39(5), 1034–1050. https://doi.org/10.1086/666737

Fornell, C., & Larcker, D. F. (1981). Evaluating structural equation models with unobservable variables and measurement error. *Journal of Marketing Research*, 18(1), 39. https://doi.org/10.2307/3151312

Goffman, E. (2023). *The presentation of self in everyday life.* In *Social theory re-wired* (3rd ed.). Routledge.

Green, R., Delfabbro, P. H., & King, D. L. (2021). Avatar identification and problematic gaming: The role of self-concept clarity. *Addictive Behaviors*, 113, 106694. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2020.106694

Hamari, J., Hanner, N., & Koivisto, J. (2020). "Why pay premium in freemium services?" A study on perceived value, continued use and purchase intentions in free-to-play games. *International Journal of Information Management*, 51, 102040. https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.102040

Hamari, J., & Keronen, L. (2017). Why do people buy virtual goods: A meta-analysis. *Computers in Human Behavior*, 71, 59–69. https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.042

He, H., Li, Y., & Harris, L. (2012). Social identity perspective on brand loyalty. *Journal of Business Research*, 65(5), 648–657. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2011.03.007

Hefner, D., Klimmt, C., & Vorderer, P. (2007). Identification with the player character as determinant of video game enjoyment. In L. Ma, M. Rauterberg, & R. Nakatsu (Eds.), *Entertainment computing – ICEC 2007* (pp. 39–48). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-540-74873-1_6

Hsiao, K.-L., & Chen, C.-C. (2016). What drives in-app purchase intention for mobile games? An examination of perceived values and loyalty. *Electronic Commerce Research and Applications*, 16, 18-29. https://doi.org/10.1016/j.elerap.2016.01.001

Iacobucci, D., & Duhachek, A. (2003). Advancing alpha: Measuring reliability with confidence. *Journal of Consumer Psychology*, 13(4), 478–487. https://doi.org/10.1207/S15327663JCP1304_14

Jessica, C. (2023, August 31). Video gaming worldwide—Statistics & Facts. *Statista*. https://www.statista.com/topics/1680/gaming/

Jung, Y., & Pawlowski, S. D. (2014). Virtual goods, real goals: Exploring means-end goal structures of consumers in social virtual worlds. *Information & Management*, 51(5), 520–531. https://doi.org/10.1016/j.im.2014.03.002

Kao, D., Ratan, R., Mousas, C., Joshi, A., & Melcer, E. F. (2022). Audio matters too: How audial avatar customization enhances visual avatar customization. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–27. https://doi.org/10.1145/3491102.3501848

Karahanna, E., Xu, S. X., & Zhang, N. (Andy). (2015). Psychological ownership motivation and use of social media. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 23(2), 185–207. https://doi.org/10.1080/10696679.2015.1002336

Kim, B. (2012). Understanding key factors of users' intentions to repurchase and recommend digital items in social virtual worlds. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(10), 543-550. https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0128

Kim, C., Lee, S.-G., & Kang, M. (2012). I became an attractive person in the virtual world: Users' identification with virtual communities and avatars. *Computers in Human Behavior*, 28(5), 1663-1669. https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.04.004

Kim, H., Li, J., & So, K. K. F. (2024). Psychological ownership research in business: A bibliometric overview and future research directions. *Journal of Business Research*, 174, 114502. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2024.114502

Kim, H.-W., Chan, H. C., & Kankanhalli, A. (2012). What motivates people to purchase digital items on virtual community websites? The desire for online self-presentation. *Information Systems Research*, 23(4), 1232–1245. https://doi.org/10.1287/isre.1110.0411

Kirk, C. P., & Swain, S. D. (2018). Consumer psychological ownership of digital technology. In J. Peck & S. B. Shu (Eds.), *Psychological ownership and consumer behavior* (pp. 69–90). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-77158-8_5

Kirk, C., Swain, S., & Gaskin, J. (2015). I'm proud of it: Consumer technology appropriation and psychological ownership. *The Journal of Marketing Theory and Practice*, 23, 166–184.

Klimmt, C., Dorothée, H., & Peter, V. (2009). The video game experience as "true" identification: A theory of enjoyable alterations of players' self-perception. *Communication Theory*, 19(4), 351–373. https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2009.01347.x

Kline, R. B. (2016). *Principles and practice of structural equation modeling* (4th ed.). Guilford Press.

Kuo, Y.-F., Wu, C.-M., & Deng, W.-J. (2009). The relationships among service quality, perceived value, customer satisfaction, and post-purchase intention in mobile value-added services. *Computers in Human Behavior*, 25(4), 887–896. https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.03.003

Lee, J., Lee, J., Lee, H., & Lee, J. (2015). An exploratory study of factors influencing repurchase behaviors toward game items: A field study. *Computers in Human Behavior*, 53, 13–23. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.06.017

Lee, Y., & Chen, A. N. K. (2011). Usability design and psychological ownership of a virtual world. *Journal of Management Information Systems*, 28(3), 269–308. https://doi.org/10.2753/MIS0742-1222280308

Li, D., & Atkinson, L. (2020). The role of psychological ownership in consumer happiness. *Journal of Consumer Marketing*, 37(6), 629–638. https://doi.org/10.1108/JCM-09-2019-3420

Li, D. D., Liau, A. K., & Khoo, A. (2013). Player-avatar identification in video gaming: Concept and measurement. *Computers in Human Behavior*, 29(1), 257–263. https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.09.002

Li, J., Kim, H., & So, K. K. F. (2024). Understanding psychological ownership in access-based consumption through a theory synthesis: An investigation of Airbnb and hotels. *Journal of Hospitality Marketing & Management*, 33(4), 499–524. https://doi.org/10.1080/19368623.2023.2265352

Liao, G.-Y., Cheng, T. C. E., & Teng, C.-I. (2019). How do avatar attractiveness and customization impact online gamers' flow and loyalty? *Internet Research*, 29(2), 349–366. https://doi.org/10.1108/IntR-11-2017-0463

Looy, J. V., Courtois, C., Vocht, M. D., & Marez, L. D. (2012). Player identification in online games: Validation of a scale for measuring identification in MMOGs. *Media Psychology*, 15(2), 197–221. https://doi.org/10.1080/15213269.2012.674917

Malhotra, N. K., Kim, S. S., & Patil, A. (2006). Common method variance in IS research: A comparison of alternative approaches and a reanalysis of past research. *Management Science*, 52(12), 1865-1883. https://doi.org/10.1287/mnsc.1060.0597

Mano, H., & Oliver, R. L. (1993). Assessing the dimensionality and structure of the consumption experience: Evaluation, feeling, and satisfaction. *Journal of Consumer Research*, 20(3), 451. https://doi.org/10.1086/209361

Mäntymäki, M., & Salo, J. (2013). Purchasing behavior in social virtual worlds: An examination of Habbo Hotel. *International Journal of Information Management*, 33(2), 282–290. https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2012.12.002

Marder, B., Gattig, D., Collins, E., Pitt, L., Kietzmann, J., & Erz, A. (2019). The avatar's new clothes: Understanding why players purchase non-functional items in free-to-play games. *Computers in Human Behavior*, 91, 72–83. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.09.006

McCreery, M. P., Schrader, P. G., & Krach, S. K. (2011). Navigating massively multiplayer online games: Evaluating 21st century skills for learning within virtual environments. *Journal of Educational Computing Research*, 44(4), 473–493. https://doi.org/10.2190/EC.44.4.f

Moon, J., Hossain, Md. D., Sanders, G. L., Garrity, E. J., & Jo, S. (2013). Player commitment to massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs): An integrated model. *International Journal of Electronic Commerce*, 17(4), 7–38. https://doi.org/10.2753/JEC1086-4415170401

Nowak, K. L. (2015). Examining perception and identification in avatar-mediated interaction. In *The Handbook of the Psychology of Communication Technology* (pp. 87–114). John Wiley & Sons, Ltd. https://doi.org/10.1002/9781118426456.ch4

Nowak, K. L., & Fox, J. (2018). Avatars and computer-mediated communication: A review of the definitions, uses, and effects of digital representations on communication. *Review of Communication Research*, 6, 30–53. https://doi.org/10.12840/issn.2255-4165.2018.06.01.015

Nunnally, J. C. (1978). An overview of psychological measurement. In B. B. Wolman (Ed.), *Clinical Diagnosis of Mental Disorders: A Handbook* (pp. 97–146). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-1-4684-2490-4_4

Park, B.-W., & Lee, K. C. (2011). Exploring the value of purchasing online game items. *Computers in Human Behavior*, 27(6), 2178–2185. https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.06.013

Peck, J., & Shu, S. B. (2009). The effect of mere touch on perceived ownership. *Journal of Consumer Research*, 36(3), 434–447. https://doi.org/10.1086/598614

Pierce, J. L., Kostova, T., & Dirks, K. T. (2001). Toward a theory of psychological ownership in organizations. *The Academy of Management Review*, 26(2), 298. https://doi.org/10.2307/259124

Pierce, J. L., Kostova, T., & Dirks, K. T. (2003). The state of psychological ownership: Integrating and extending a century of research. *Review of General Psychology*, 7(1), 84–107. https://doi.org/10.1037/1089-2680.7.1.84

Pierce, J. L., & Peck, J. (2018). The history of psychological ownership and its emergence in consumer psychology. In J. Peck & S. B. Shu (Eds.), *Psychological Ownership and Consumer Behavior* (pp. 1–18). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-77158-8_1

Podsakoff, P. M., MacKenzie, S. B., Lee, J.-Y., & Podsakoff, N. P. (2017). Common method biases in behavioral research: A critical review of the literature and recommended remedies. *Journal of Applied Psychology*, 88(5), 879–903. https://doi.org/10.1037/0021-9010.88.5.879

Reed, A., Forehand, M. R., Puntoni, S., & Warlop, L. (2012). Identity-based consumer behavior. *International Journal of Research in Marketing*, 29(4), 310–321. https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2012.08.002

Rezaei, S., & Ghodsi, S. S. (2014). Does value matter in playing online game? An empirical study among massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs). *Computers in Human Behavior*, 35, 252–266. https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.03.002

Rosseel, Y. (2012). lavaan: An R package for structural equation modeling. *Journal of Statistical Software*, 48(2), 1–36. https://doi.org/10.18637/jss.v048.i02

San-Martin, S., Jimenez, N., Camarero, C., & San-Jose, R. (2020). The path between personality, self-efficacy, and shopping regarding games apps. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research*, 15(2), 59–75. https://doi.org/10.4067/S0718-18762020000200105

Shang, R.-A., Chen, Y.-C., & Huang, S.-C. (2012). A private versus a public space: Anonymity and buying decorative symbolic goods for avatars in a virtual world. *Computers in Human Behavior*, 28(6), 2227–2235. https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.030

Shelton, A. K. (2010). Defining the lines between virtual and real world purchases: Second Life sells, but who's buying? *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1223–1227. https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.019

Shu, S. B., & Peck, J. (2011). Psychological ownership and affective reaction: Emotional attachment process variables and the endowment effect. *Journal of Consumer Psychology*, 21(4), 439–452. https://doi.org/10.1016/j.jcps.2011.01.002

Shukla, P., & Drennan, J. (2018). Interactive effects of individual- and group-level variables on virtual purchase behavior in online communities. *Information & Management*, 55(5), 598–607. https://doi.org/10.1016/j.im.2018.01.001

Sinclair, G., & Tinson, J. (2017). Psychological ownership and music streaming consumption. *Journal of Business Research*, 71, 1–9. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2016.10.002

Soutter, A. R. B., & Hitchens, M. (2016). The relationship between character identification and flow state within video games. *Computers in Human Behavior*, 55, 1030–1038. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.012

Srinivasan, S. S., Anderson, R., & Ponnavolu, K. (2002). Customer loyalty in e-commerce: An exploration of its antecedents and consequences. *Journal of Retailing*, 78(1), 41–50. https://doi.org/10.1016/S0022-4359(01)00065-3

Stavropoulos, V., Gomez, R., Mueller, A., Yucel, M., & Griffiths, M. (2020). User-avatar bond profiles: How do they associate with disordered gaming? *Addictive Behaviors*, 103, 106245. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106245

Suh, K.-S., Kim, H., & Suh, E. K. (2011). What if your avatar looks like you? Dual-congruity perspectives for avatar use. *MIS Quarterly*, 35(3), 711. https://doi.org/10.2307/23042805

Takano, M., & Taka, F. (2022). Fancy avatar identification and behaviors in the virtual world: Preceding avatar customization and succeeding communication. *Computers in Human Behavior Reports*, 6, 100176. https://doi.org/10.1016/j.chbr.2022.100176

Tan, W.-K., & Yang, C.-Y. (2022). An exploration of MMORPG in-game virtual-item contribution to game enjoyment from the perspectives of purchase behavior and psychological ownership. *Computers in Human Behavior*, 134, 107303. https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107303

Teng, C.-I. (2017). Impact of avatar identification on online gamer loyalty: Perspectives of social identity and social capital theories. *International Journal of Information Management*, 37(6), 601-610. https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2017.06.006

Teng, C.-I. (2019). How avatars create identification and loyalty among online gamers. *Internet Research*, 29(6), 1443–1468. https://doi.org/10.1108/INTR-05-2018-0222

Teng, C.-I. (2021). How can avatar's item customizability impact gamer loyalty? *Telematics and Informatics*, 62, 101626. https://doi.org/10.1016/j.tele.2021.101626

Teng, C.-I., Dennis, A. R., & Dennis, A. S. (2023). Avatar-mediated communication and social identification. *Journal of Management Information Systems*, 40(4), 1171–1201. https://doi.org/10.1080/07421222.2023.2267320

Trepte, S., & Reinecke, L. (2010). Avatar creation and video game enjoyment. *Journal of Media Psychology*, 22(4), 171–184. https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000022

Turkay, S., & Kinzer, C. K. (2014). The effects of avatar-based customization on player identification. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 6(1), 1–25. https://doi.org/10.4018/ijgcms.2014010101

Wang, L., Sun, Y., & Luo, X. (Robert). (2022). Game affordance, gamer orientation, and in-game purchases: A hedonic–instrumental framework. *Information Systems Journal*, 32(6), 1097–1125. https://doi.org/10.1111/isj.12384

Wang, W.-T., & Chang, W.-H. (2014). A study of virtual product consumption from the expectancy disconfirmation and symbolic consumption perspectives. *Information Systems Frontiers*, 16(5), 887–908. https://doi.org/10.1007/s10796-012-9389-2

Wang, X., Abdelhamid, M., & Sanders, G. L. (2021). Exploring the effects of psychological ownership, gaming motivations, and primary/secondary control on online game addiction. *Decision Support Systems*, 144, 113512. https://doi.org/10.1016/j.dss.2021.113512

Wang, X., Butt, A. H., Zhang, Q., Shafique, N., & Ahmad, H. (2021). "Celebrity avatar" feasting on in-game items: A gamers' play arena. *Sage Open*, 11(2), 215824402110157. https://doi.org/10.1177/21582440211015716

Westbrook, R. A. (1987). Product/consumption-based affective responses and postpurchase processes. *Journal of Marketing Research*, 24(3), 258–270. https://doi.org/10.1177/002224378702400302

Wu, S.-L., & Hsu, C.-P. (2018). Role of authenticity in massively multiplayer online role playing games (MMORPGs): Determinants of virtual item purchase intention. *Journal of Business Research*, 92, 242–249. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.07.035

Yi, Y., & La, S. (2004). What influences the relationship between customer satisfaction and repurchase intention? Investigating the effects of adjusted expectations and customer loyalty. *Psychology & Marketing*, 21(5), 351–373. https://doi.org/10.1002/mar.20009

Yuan, C., Wang, S., Yu, X., Kim, K. H., & Moon, H. (2021). The influence of flow experience in the augmented reality context on psychological ownership. *International Journal of Advertising*, 40(6), 922–944. https://doi.org/10.1080/02650487.2020.1869387

Zhao, Q., Chen, C.-D., & Wang, J.-L. (2016). The effects of psychological ownership and TAM on social media loyalty: An integrated model. *Telematics and Informatics*, 33(4), 959–972. https://doi.org/10.1016/j.tele.2016.02.007

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Avatar: Role, Image, Pattern | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.571

Game Design Patterns Consolidation

Amir M. Abu Makhadi

National Research University Higher School of Economics. Moscow, Russia. Email: abu.amir[at]mail.ru
ORCID https://orcid.org/0009-0001-9456-1516

Received: 20 September 2024 | Revised: 2 January 2025 | Accepted: 10 January 2025

Abstract

The field of game design patterns has grown up rapidly because of the necessity of tools supporting game design process on video games, serious games, and education. However the field does not meet criticism from academia and industry such as fragmentation, lack of collaboration, inconsistent template, navigation and patterns contradiction which leads to incompatible pattern collections and as a result to disparate application of game design patterns.

Despite the criticism of fragmentation of game design pattern collections, there is a lack of works aimed at consolidation of game design patterns. The intention of this article is to contribute to closing this gap by examining pattern collections, identifying their weaknesses and revealing practices that would compensate for those weaknesses and become a foundation for patterns consolidation.

Using comparative analysis, the article reviews six works aimed at forming game design pattern collections that behave like a "shared vocabulary". Each work is compared according to six criteria.

Based on this comparison the article presents three main findings: 1. Despite inconsistent pattern template, existing pattern collections can extend each other without losing collection specific format. 2. Keywords are a reliable way for navigation in pattern collections. 3. "Related patterns" field could be used for describing conflicting and complementing patterns.

According to those findings, a consolidated pattern template was suggested which can be used for consolidation between collections of game design patterns.

Keywords

Game Design; Design Patterns; Pattern Language; Pattern Collection; Pattern Template; Pattern Consolidation; Pattern Navigation; Pattern Contradiction; Game Studies; Ludology

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Аватар: роль, образ, паттерн | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.571

Консолидация паттернов геймдизайна

Абу Махади Амир Мохаммедович

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики». Москва, Россия.
Email: abu.amir[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0009-0001-9456-1516

Рукопись получена: 20 сентября 2024| Пересмотрена: 2 января 2025 | Принята: 10 января 2025

Аннотация

Область паттернов геймдизайна быстро развивается из-за необходимости в инструментах, поддерживающих процесс дизайна в видеоиграх, серьезных играх и образовании. Однако коллекции паттернов геймдизайна не выдерживают критики со стороны академического сообщества и индустрии; это, например, относительная фрагментация коллекций, отсутствие консистентного шаблона, сложность навигации и противоречия между паттернами. что приводит к несовместимым коллекциям паттернов и, как следствие, к разрозненному применению паттернов на практике.

Несмотря на критику фрагментации коллекций паттернов, существует недостаток работ, направленных на консолидацию между этими коллекциями. Цель данной статьи — внести вклад в устранение этого пробела, рассмотрев разные коллекции паттернов, раскрывая их слабые и сильные стороны, а также выявив практики, которые могли бы компенсировать недостатки и стать основой для консолидации паттернов.

Используя сравнительный анализ, в статье рассматриваются шесть работ, направленных на формирование коллекций паттернов геймдизайна, которые формируют «вокабуляр геймдизайна». Каждая работа анализируется по шести критериям.

На основании сравнительного анализа представлены три основных вывода: 1. Несмотря на несоответствие шаблонов, существующие коллекции паттернов могут расширять друг друга, не теряя при этом специфического для коллекции формата. 2. Ключевые слова являются надежным способом навигации по коллекциям паттернов. 3. Поле «Связанные паттерны» может быть использовано для описания конфликтующих и дополняющих паттернов.

В соответствии с этими выводами статья предлагает шаблон консолидированного паттерна, который можно использовать для объединения коллекций паттернов геймдизайна.

Ключевые слова

геймдизайн; паттерны проектирования; язык паттернов; коллекция паттернов; шаблон паттерна; консолидация паттернов; навигация по паттернам; противоречие паттернов; исследования видеоигр; людология

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0

Introduction

This article attempts to address academia and industry criticism addressed to game design pattern collections. Previous research focused on forming pattern collections for game design, but our intention is to find a way for consolidation of pattern collections. The article starts from a brief field review including definition, history of game design patterns and criticism addressed to the field. Then comes extraction of main issues that arise from criticism which are navigation problems, conflicting patterns and an inconsistent pattern template. After that the article identifies the research gap of the field: lack of work focused on game design patterns consolidation. In the materials section it's selected works that are attempting to create a "shared vocabulary" for game design. In the method section the article describes the comparison method used for the research. The results section provides a sum up table with results of the collections comparison. The discussion section returns to issues that come from criticism and using the comparison results attempts to resolve them, including suggestion of a pattern template for consolidated collection and an example of pattern which uses suggested template. It is worth noting that the article does not offer a consolidated collection, but discusses approaches that would allow consolidation.

Game design, as a profession, required a set of theories and practices (often called game design rules or tools) to extract, share and save knowledge between game developers. This hunger of theories has been satisfied by game designers who wrote books and articles in game design cites and journals. Ones of most known of those works nowadays are Chrstopher Crowford's "The Art of Computer Game Design" (1984), Doug Church's "Formal Abstract Design Tools" (1999), Hal Barwood's "400 Design Rules" (2002), Raph Koster's "Theory of Fun for Game Design" (2004), Jesse Schell's "The Art of Game Design" (2008). This list is not complete, there are many more books, conference papers and articles about game design.

Video game designers and researchers such as Gonsalo Frasca (1999) and Bernd Kreimer (2002) set out to create a language that would allow them to introduce a set of terms and theories that could be used jointly by developers, critics, journalists, and researchers working in various genres. While Frasca's intention is more focused on games academic discipline, called ludology, Kreimer's work is focused on game design theory. His idea was to introduce a consistent and formal documentation of game design theories, insights and ideas (2002, p. 1). Kreimer called this a shared vocabulary of game design: "Game design needs a shared vocabulary to name the objects and structures we are creating and shaping, and a set of rules to express how these building blocks fit together." (2002, p. 1). The foundation for forming such a vocabulary for Kreimer (2002, p. 1) is the Pattern Language of architect and urban planner Christopher Alexander et. al. (1977).

What is a pattern?

Alexander's book “A Pattern Language” describes a language containing 253 patterns which follow a strict order from more general to more specific, from urban design to individual interior design details (Alexander et. al, 1977, p. x-xi). According to Alexander's work a design pattern in the essence is a description of a design problem and then a description of a solution of the problem (1977, p. x). Kreimer via Gamma et. al (2002, p. 2), Björk & Holopainen (2003a, p. 4) quote Alexander’s definition of design pattern in their works: “Each pattern describes a problem which occurs over and over again in our environment, and then describes the core of a solution to that problem, in such a way that you can use this solution a million times over, without ever doing it the same way twice.” (Alexander et al,1977, p. x). The concept of a design pattern is so simple that it may seem as if there should be something else in it. However, it’s nothing else, just a problem and solution. Design pattern structure is following: if problem A exists then solution B can be applied to solve it.

Often the term pattern is rephrased as a tool or a rule. For instance, Cermak-Sassenrath in his work says “Following Alexander, patterns are seen here as rules of thumb.” (2012, p. 1). This rephrasing leads to problems with understanding of game design patterns. The reason why tools or rules are overlapping in meaning with patterns is that design patterns were introduced for game developers by Kreimer only in 2002. Before that there have been only game design rules and tools. In his article Kreimer says: “Alexandrian patterns are simple collections of reusable solutions to solve recurring problems. Doug Church's “Formal Abstract Design Tools” or Hal Barwood's “400 Design Rules” have the same objective: to establish a formal means of describing, sharing and expanding knowledge about game design.” (Kreimer, 2002, 1). Kreimer’s intention was to join several knowledge structures, like rules and tools into a single — pattern language. Kreimer says that patterns are a type of documentation organization in canonical format (2002, p. 11). His work is not about forming new theories, but about converting existing theories at that moment into patterns as it demonstrated on Figure 1. As a consequence, there still exists an understanding of a game design pattern as a rule or a tool which they were before.

Game designers, inspired by the ideas of pattern language, began forming a pattern language for game design. Extensive work was done documenting and formalizing theories and rules in game design using the concept of pattern language including Kreimer (2002), Barwood & Falstein (2002), Björk & Holopainen (2003a), Barney (2020a). There are a lot of works focused on forming patterns for specific game genres such as RPG (Kirk et. al, 2006), oldschool action games (Cermak-Sassenrath, 2012), multiplayer games (Olof, 2002), stealth games (Hu, 2014), cooperative games (Rocha et. al, 2008). Some works are describing patterns for specific fields such as sound design (Alves & Roque, 2010), level design for first person shooters (Hullett & Whitehead, 2010), level design for 2d games (Khalifa et. al, 2019),

game dialogs (Brusk & Björk, 2009), weapons (Giusti et. al, 2012), non-playable characters (Lankoski & Björk, 2007). Other works are focused on patterns in field of serious games and gamification (Ašeriškis & Damaševičius, 2014; Huynh-Kim-Bang et. al, 2010; Reichart & Bruegge, 2015).

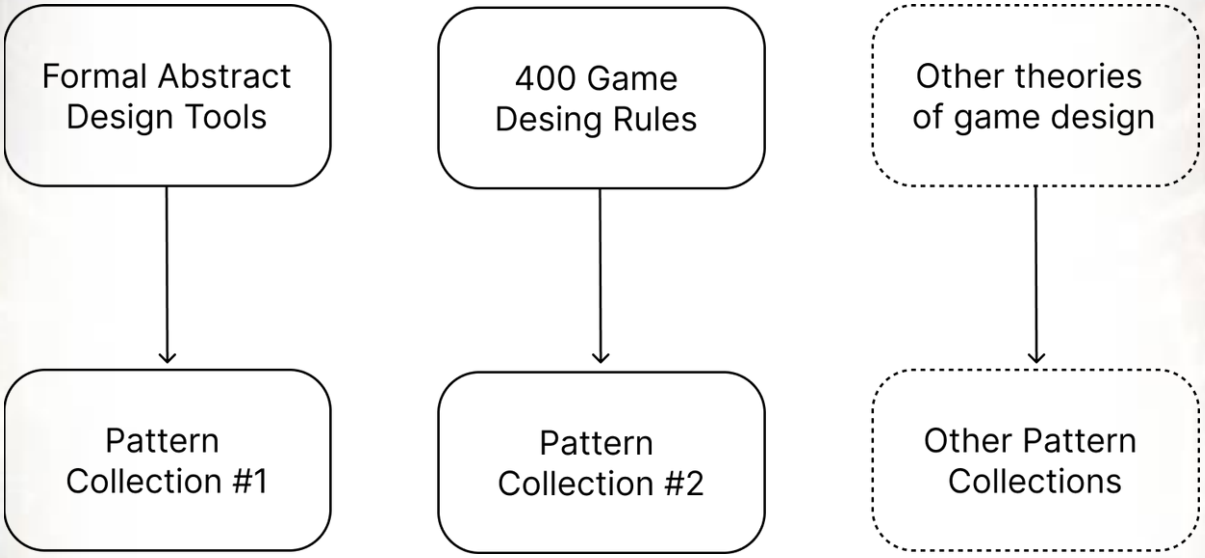


Figure 1. Kreimer's conversion from tools, rules and other game design theories into pattern collections

Criticism of game design patterns

Criticism of game design patterns demonstrates that despite the work done, it can be observed some problems that make game design patterns difficult to apply in practice or education process due to low formality level. Pattern application difficulty is criticised by Dormans (2013) and Barney (2021, p. 3). Moreover, Barney in his work states that novice designers who learn patterns are given too many tools (Barney, 2020a, p. xviii) that it becomes hard to navigate, organize and apply them. Additionally, some authors highlight that patterns belonging to the same collection can contradict or weaken each other, for instance Barney calls them subtractive patterns (2020, p. 7). Barwood says that some of his rules can also contradict each other (2001, p. 92, 105, 112), obviously those rules will continue contradicting in a shape of pattern. Finally, although the authors of collections refer to each other's work, they are developing their own pattern templates and conventions to describe patterns. According to the taxonomy of pattern collections by Liukkonen et. al (2015, p. 4), that leads to overlapping patterns, incompatible pattern templates and fragmentation of the field of game design patterns.

According to Alexander et al., "Each pattern can exist in the world only if it is supported by other patterns — larger ones, [...], as well as smaller patterns embedded in it" (1977, p. xiii). This way patterns form a network of connections

which could be called a pattern language. In Alexander's work each pattern references other patterns that complement it. Alexander insists that this is necessary for the user of the language to perceive the language as a whole. This explicit pattern relationship is omitted by Kreimer when he introduced pattern language to game designers. On pages 2-3 of Kreimer's work (2002) he suggests a pattern template without "related patterns" field while this field exists in each work he reference as an examples on page 3, i.e. Gamma et al. (1994), Meszaros & Doble (1997), Alexander et al (1977). The lack of "related patterns" field leads to game design patterns fragmentation. Different pattern collections don't reference each other and don't avoid overlapping patterns.

As it's outlined above pattern collections which have low continuity between each other. Each of those collections could contain patterns which are useful for some game project and designers would like to apply patterns from different collections to their game, meaning to use them as a single pattern language. Therefore, fragmentation of game design patterns prevents patterns complementing each other, which breaks the whole idea of pattern language.

However, the lack of "related patterns" field is not the only problem leading to fragmentation. Another problem is template inconsistency — every work is using its own conventions to describe patterns. Thus they can't be used as a single pattern language, but only as many small ones which have overlapping and contradicting patterns.

According to the criticism, issues that should be addressed for game design patterns field are as follows:

- What is the approach for navigation in pattern collection?
- What is the approach for contradiction resolution or avoidance between patterns?
- What pattern template should be used?

Despite the above criticism of fragmentation of game design patterns, there is a lack of works aimed at consolidation of game design patterns. The intention of this article is to contribute to closing this gap by examining pattern collections, identifying their weaknesses and revealing practices that would compensate for those weaknesses and become a foundation for patterns consolidation.

What is pattern consolidation?

Game design patterns consolidation is a process where different pattern collections are joined into a single with a consistent template, naming and collection structure, as it demonstrated on Figure 2. However, consolidation is hard due to several reasons: collections use different pattern templates, patterns in several collections could contradict or overlap with each other, united patterns collection

could become too large for navigation as it noted by Liukkonen et. al (2015, p. 4) and Björk & Holopainen (2003a, p. 10).

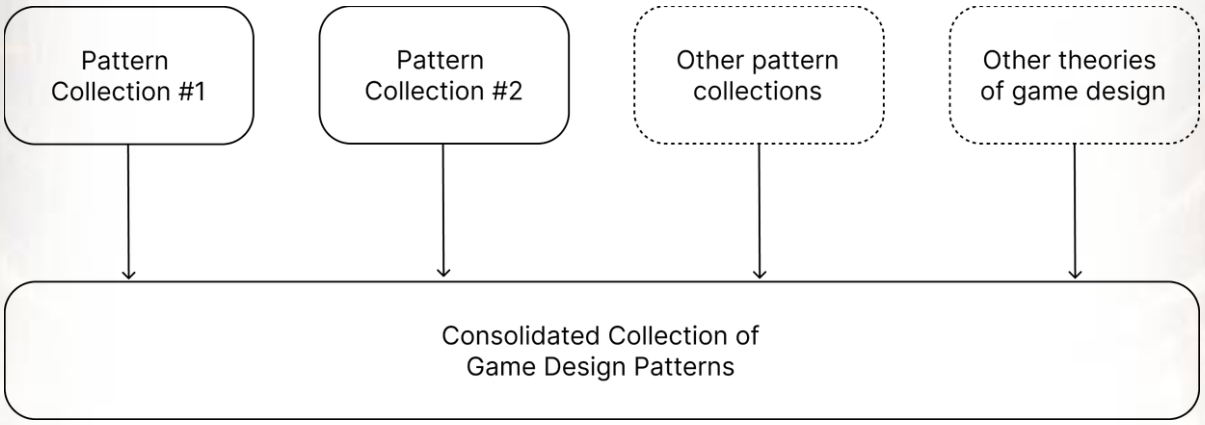


Figure 2. Consolidation of game design patterns

The article's intention is to step towards consolidation of game design patterns. It highly relies on Kreimer's work (2002). Kreimer's idea, to wrap game design theories into a shape of game design patterns, seems valuable since it introduces a single approach to documentation insight and best practices for general game design theory. In contrast to Kreimer's work, this article is aimed at consolidation of different, inconsistent collections of game design patterns into a single collection taking into account issues of navigation, contradiction and pattern template. This step seems important because without such a consolidation, the field of game design pattern will keep fragmented and hard to use. Consolidation should allow collections of game design patterns to behave like a single pattern language as it was supposed by Alexander et al. (1977, p. xiii). By its intention, a consolidated collection of game design patterns is just a shape to represent game design theories which should make it easier for novice designers or game design students to orient within different game design theories and their relations to each other. The goal of consolidated collection — to make it easier to find game design theories or to navigate across them.

Materials and method

Materials under consideration should demonstrate the evolution of game design practices collections which are relative to the field of game patterns. Since the article is addressing issues of consolidation, it is going to examine collections that behave like a shared vocabulary (in definition by Kreimer, 2002, p. 2) for professionals from different fields. Thus, game design patterns collection must include patterns related to game design in general, not only genre or field specific patterns. According to Liukkonen et. al. (2015, p. 3-4) taxonomy of game design pattern collections, "Game(Play) Design Patterns" are going to be studied, which are

The Case for Game Design Patterns (Kreimer, 2002), Game Design Patterns (Björk & Holopainen, 2003), Pattern Language for Game Design (Barney, 2020a). Thus, this research would not include pattern collections which are, in terms of Liukkonen et al., guidelines for intention, guidelines for implementation or game type specific. This article is criticising an absence of "related pattern" field in Kreimer's template, which calls in doubt Kreimer's results of converting Formal Abstract Design Tools (Church, 1999) and The 400 Project (Barwood & Falstein, 2002) into patterns. For this reason those works are included into analysis. Moreover, Jesse Schell's book of lenses (2008) seems to have the same intention to form a "shared vocabulary", but in the shape of lenses. Schell doesn't describe why he is not using patterns formalism in his work, because his lenses seem to be easily converted into game design patterns. Schell work is also included into analysis because it seems very important and related to game design pattern's field. Article's materials selection seems to be pretty intuitive which is an obvious limitation of this work. However, the advantages of the intuitive selection seems to be higher, because it will demonstrate development of works which are related to game design patterns theory in game design since 1999. While Formal Abstract Design Tools and The 400 Projects inclusion is based on Kreimer's intuition, Jesse Schell's Book of Lenses inclusion is based on the authors of this article intuition about importance of Schell's work for game design theory and a correspondence between Schell's lens and pattern.

Therefore, comparative analysis would include following works: Formal Abstract Design Tools (Church, 1999), The Case for Game Design Patterns (Kreimer, 2002), The 400 Project (Barwood & Falstein, 2002), Game Design Patterns (Björk & Holopainen, 2003), Book of Lenses (Schell, 2008), Pattern Language for Game Design (Barney, 2020a). All of these works represent the concept of shared vocabulary and problem-solution couples for game designers and could become a basis for consolidated game design pattern language.

The method of the article is to conduct a comparative analysis of several game design pattern collections and highlight how different works could address criticism in order to find out the most suitable approaches addressing the highlighted issues.

The method of the research is comparative analysis which is based on "keyhole" comparison (Walk, 1998). Six sections have been selected to represent different aspects of the works:

1) **Template.** This section demonstrates a pattern template with a pattern example from the work, which helps the reader to understand a context of work under discussion. Moreover, the section provides us a way to compare different pattern templates.

2) **Game structure.** Game structure presents a set of elements that a game or a developing process can consist of. While designing a pattern, authors can describe which game elements or parts of a development process are

affected by the pattern. Game structure is usually represented as keywords or a fixed structure. A fixed game structure can be described in a work, and each pattern is related to the element from the described game structure. Keywords are usually not fixed, everyone can introduce keywords and each pattern can relate to several keywords if it's required.

3) **Navigation.** This section demonstrates which tools the collection provides for users to navigate across patterns.
4) **Contradiction.** This section is going to review how different works avoid or handle contradictions between patterns. Usually, when the authors suppose that patterns may contradict each other, they explicitly describe it in a special section.
5) **Cooperation.** This section provides an observation on how different works propose to expand the collection of patterns via cooperation with other contributors.
6) **Collection structure:** This section describes how the author of the specific work organizes pattern collection. There are two types of collections proper to game design patterns: list and network. List is just a plain set of patterns, while a network assumes relationships between patterns.

The comparison analysis is chosen as methodology because it can demonstrate one aspect of the collection affects others. For instance, how absence of "related pattern" field would affect collection structure, or how approach for navigation effects suggested game structure. To demonstrate the development and inheritance of concepts, works would be examined text-by-text, historically ordered in the results section.

The limitation of the chosen methodology is that it only allows to take a look at best practices within existing pattern collections, while probably it is worth trying to gather best practices and solutions from other fields using patterns concept, such as software engineering. Nevertheless, it seems logical to first analyze collections within game design theory and, if results would be insufficient, to move beyond this field.

Comparative analysis on game design pattern collections has been conducted before by Liukkonen et. al (2015). However Liukkonen et. al's work focuses on the taxonomy of game design patterns.

Results

Formal Abstract Design Tools (1999)

The first move in forming such a language for video games in this area is made by game designer and programmer Doug Church. He argues that game designers need a method to communicate with each other and collect knowledge about their observations, successful and unsuccessful decisions, available to everyone, regard-

less of the game genre they are developing (Church, 1999). Church suggested his own approach to solve these problems called Formal Abstract Design Tools (FADT).

Template: Church's tool consists of a name and a brief description.

"PERCEIVABLE CONSEQUENCE: A clear reaction from the game world to the action of the player." (Church, 1999)

Game structure: "Abstract tools are not bricks to build a game out of. You don't build a house out of tools; you build it with tools." (Church, 1999, no page). FADT does not aim to describe what elements a game can consist of; it aims to describe how some elements can interact with each other. Since Church doesn't have an equally formal abstract list of elements, FADT doesn't have a game structure to rely on.

Navigation: Since Doug Church describes only a few tools in his work, he does not address the issue of navigating these tools.

Contradiction: According to Church, some of the abstract tools may contradict each other. Church writes that game design tools should not be applied to every game but should be selected by the game designer depending on the game's vision, meaning the choice of tools depends on which game design elements are key (1999, no page). Thus, FADT doesn't have an embedded tool for pattern contradiction resolution.

Cooperation: As a source for finding tools, Church suggests researching and analyzing video games (1999, no page). However, he does not discuss how different researchers can combine their findings.

Collection structure: Tools are similar to patterns, however they omit a network structure of pattern language. They are using list structure instead.

The 400 Project (2001-2006)

In 2002, at the GDC, Noah Falstein with Hal Barwood announced the intention to compile a list of 400 game design rules. Initially, Noah Falstein stated that he did not know how many game design rules actually exist, and the number 400 was taken arbitrarily (Barwood, 2001, p. 17). Over five years, the authors managed to collect 112 rules (Barwood & Falstein, The 400 Project, n.d.).

Despite Church using the word "tool" and Falstein and Barwood using the word "rule", these are similar concepts. The description of The 400 Project mentions that rules are tools (2002, p. 32), and the principles of using and properties of rules and tools are identical.

Template: A rule in The 400 Project consists of an identifier, title, brief description, the domain to which the rule applies, and the rule's contributor.

> "ID: 3
>
> Imperative Statement: Immersion is easily disturbed -- don't make the player re-calibrate his "suspension of disbelief" and lose touch with your game
>
> Explanation in 250 words or less: Immersion is easily disturbed -- don't make the player re-calibrate his "suspension of disbelief" and lose touch with your game

Domain: Psych

Contributors: Hal Barwood" (Barwood & Falstein, The 400 Project. Rules List, n.d.)

Game structure: The rules are divided into domains: basic, psychology, simplicity, flow, variability, meta, balance, story, localization, and others. It is worth noting that many rules remained without domains, while others belong to several domains. Essentially, a domain is the area to which the rule applies which makes domains similar to keywords.

Navigation: Initially, by adding domains, the authors aimed to facilitate quick navigation through the rules: if it's needed to find rules related to the game's world story, users can look among the rules in the Story domain.

Contradictions: In their GDC presentation, they mention that game design ideas are like language rules: they can be broken, contain exceptions, and completely contradict each other (2001, p. 92). However, The 400 project doesn't have tools to resolve pattern contradictions.

Cooperation: Falstein and Barwood created conditions for anyone to contribute to the project. In 2002, they announced that rules could be sent to them by email. As a result, developers and video game researchers like Jesse Schell, Raph Koster, Warren Spector, Bernd Kreimeier, and others participated in compiling the list of rules (Barwood & Falstein, The 400 Project. Rules List, n.d.). Thus, Falstein and Barwood propose using collaborative knowledge to collect rules.

Collection structure: Unlike Alexander's patterns, organized as a network, Falstein and Barwood organize their collection as a list.

The Case for Game Design Patterns (2002)

Game programmer and designer Bernd Kreimeier published his text "The case for game design patterns" on gamasutra.com in 2002. Kreimer's work contains 7 patterns.

Template: The pattern template by Kreimer consists of Name, Problem, Solution, Consequences and sometimes References.

"PAPER-ROCK-SCISSORS

Problem: Avoid a dominant strategy that makes player decisions a trivial choice.

Solution: Introduce nontransitive relationships within a set of alternatives, as in the game of paper-rock- scissors.

Consequence: The player is no longer able to find a single strategy that will be optimal in all situations and under all circumstances. She has to revisit her decisions, and, depending on the constraints imposed by the game, adjust to changing situations, or suffer the consequences of an earlier decision.

Examples: The example given by Andrew Rollings is the set of warrior-barbarian-archer from the Dave and Barry Murray game The Ancient Art of War. He also describes Quake's weapon/monster relations in similar terms: Nailgun beats shambler, shambler beats rocket launcher, rocket launcher beats zombie, zombie beats nailgun.

> References: Chris Crawford provided the first explicit description of the use of nontransitive relationships. Andrew Rollings' discussion of examples uses game theory including detailed payoff, as well as informal fictional designer dialogs." (Kreimer, 2002, p. 6)

Game structure: Kreimer does not discuss game structure.

Navigation: Kreimer says that game design pattern collection should be a kind of documentation which is navigable via special software (2002, p. 11). He compared game design pattern collection to a scriptwriting document and outlined that important thing is a formal standard for describing patterns and software that supports editing and search facilities within game design pattern collection. Therefore, Kreimer believes that the solution for the navigation issue is a software that can perform search over pattern collection.

Contradiction: Kreimer claims that designers could have different opinions of pattern's quality and it's not a problem. As he says: "One person's pattern might well be another's anti-pattern" (2002, p. 10). Then Kreimer says that pattern descriptions should contain only a cause and effect (2002, p. 10). And disagreements on results should be outside of a pattern's scope.

Cooperation: Kreimer states that pattern candidates can be harvested from such sources as lectures, postmortems, discussions (2002, p. 10). The author demonstrates as an example how FADTs can be expressed as patterns (p. 5). Also Kreimer supports collaboration via using an optional section called references to put there information about pattern sources.

Collection structure: Kreimer's collection organized as a list.

Game Design Patterns (2003)

In 2003, Staffan Björk and Jussi Holopainen published two paired articles, one dedicated to game design patterns (2003a), and the other to an Interaction-Centric Structural Framework (2003b). Björk and Holopainen have compiled a collection of 296 game design patterns (Björk & Holopainen, 2024).

Template: The pattern template by Björk and Holopainen consists of the following fields: name, description, consequence, example of application, relationship to other patterns.

> "Excluding Goals
>
> Completing an Excluding Goal makes the completion of other goals in the game meaningless or impossible.
>
> Example: Star Wars: Knights of the Old Republic is a single player adventure game, where finishing certain goals exclude other possible goals as the player character moves towards being good or evil.
>
> Instantiates: Conflict, Competition, Incompatible Goals, Closure Points Modulates: Hierarchy of Goals
>
> Instantiated by: Overcome, Race, Preventing Goals, Tiebreakers Modulated by: Selectable Sets of Goals, Dynamic Goal Characteristics Potentially conflicting with: Tied Results, Shared Rewards" (Björk & Holopainen, 2024, p. 23)

Game structure: Björk and Holopainen describe not only game design patterns but also a structural model of video games (2003b). They insist that they can be used separately or jointly. From their perspective, patterns form some connections between elements of the structural framework. Björk and Holopainen work consists of two layers: game design patterns and structural framework.

> "The difference between the two is that the design patterns are higher level, hierarchical conceptual models of the possible designs of games which manifest themselves in the structural framework by defining the logical, physical and temporal relations of the elements in the framework." (Björk & Holopainen, 2003b, p. 2).

Thus, the authors see the possibility of relating patterns and the structural framework while structural framework represents fixed game structure suggested by the authors. Structural framework is a fixed game structure suggested by Björk and Holopainen.

Navigation: According to the authors, the task of names is not to provide an intuitive understanding of what pattern is hidden under it but to provide a mnemonic hint after the pattern has been read (Björk & Holopainen, 2003a, p. 10). This decision is dictated by the problem the authors emphasize: a large number of patterns make it difficult to navigate them, and finding the necessary pattern takes too much time. "With over 200 pattern candidates identified, we have already identified the problem of finding the relevant patterns for any given situation" (Björk & Holopainen, 2003a, p. 10).

Contradiction: In the pattern template it can be seen that the authors are providing a "potentially conflicting" section which describes patterns that could lead to contradiction. The section allows designers to explicitly analyze possible contradictions and avoid them if it's needed. Thus Björk and Holopainen are suggesting an approach for pattern contradictions resolution.

Cooperation: Björk and Holopainen identified the problem of validating patterns during collection gathering (2003, p. 9). Which patterns are less applicable, which are widely applicable, who should determine the importance of a pattern, and how to avoid subjective decisions. The authors believe that the importance of patterns can only be determined in practice. For this, they publish the patterns online, to put them in use. However, they do not propose an explicit method for assessing the value of a pattern or cooperation between designers.

Collection structure: Instead of organizing patterns as a list, the authors followed Alexander's approach by organizing them into a network. Each pattern, except for a few base ones, relies on other patterns, complementing and specifying them. "The structure of the pattern collection is not a strict hierarchy but a network with several base nodes." (Björk & Holopainen, 2003a, p. 9)

An important step in their work was the appearance of a structural framework supporting the patterns and organizing patterns into a network where one pattern can refer to others.

Book of Lenses (2008)

In 2008, game designer Jesse Schell published a book on game design where he describes 113 lenses of game design (Schell, 2008).

Template: Lens template consists of identifier, title, description and set of questions.

> "Lens #2: The Lens of Surprise
>
> Surprise is so basic that we can easily forget about it. Use this lens to remind yourself to fill your game with interesting surprises. Ask yourself these questions: What will surprise players when they play my game? Does the story in my game have surprises? Do the game rules? Does the artwork? The technology?" (Schell, 2008, p. 26)

Game structure: As a game structure Shell offers a map (2008, p. 463). "For this book, I have created a map that shows the web of game design relationships" (Schell, 2008, p. xxvii). The map is closely tied to the lenses and shows the connections between them. Each element of the map corresponds to a section of the book and the lenses described in it and demonstrates the game's structure and its elements. The map is a fixed game structure suggested by Shell.

Navigation: Schell suggests that readers purchase a deck of cards with the game design lenses to work with them more easily (p. xxvi). A physical deck of cards with lenses allows the user to lay them out on a surface, sort them into categories, simplifying navigation. Of course this will only work after reading the book, as the reader needs to understand the context, but it is a clear method that can help in working with the lenses.

Contradiction: Schell states that each lens is a perspective on the game (p. xxvi). The lens is a short set of questions the game designer should answer to look at their game from a certain perspective. Schell insists that lenses are not rules or recipes but tools that allow users to check their design. This is what distinguishes this approach; previous authors described a solution to a problem, whereas Schell does not offer a solution but proposes thinking about whether there is a problem at all. It is important to note that by refraining from offering solutions within the lens, Schell solves the problem of contradictory patterns. By refusing affirmative judgments and shifting the dialogue about game design into questions, Schell places the responsibility for the final decision on the game designer. This allows lenses to avoid contradictions between each other, however it partly breaks a concept of pattern that should describe a problem and a possible solution.

Cooperation: Schell does not describe specific methods for expanding the collection of lenses.

Collection structure: Schell's lenses are organized into a list with a rare declaration of connections/relations between lenses if the connection between lenses is crucial, such as in lens #11 (p. 60).

Pattern Language for Game Design (2020)

In 2020, game designer Chris Barney published a book on game design patterns where he described his original approach (Barney, 2020a). Barney

supposed that every designer should create his own pattern language observing games and suggested exercises that help students to extract patterns from their play experience. Additionally, Barney launched a website with a pattern library containing more than 450 patterns (Barney, 2020a).

Template: Barney's pattern template consists of title, image, authors, groups, confidence, creation and editing dates, seed, keywords, design problem, description, example games, related patterns, suggested exercises (Barney, 2021, p. 5-7).

Example pattern "We're Going to a Dark Place Together" (Barney, n.d.) is available online.

Game structure: Barney doesn't directly touch upon game structure in his works. However, according to Barney's template each pattern has a set of keywords. Keywords are forming a game structure for Barney's design patterns as domains do the same in The 400 Project.

Navigation: To resolve the navigation issue Banrey has launched a website with pattern search facilities, as it was suggested by Kreimer (2002). On the website patterns can be searched and filtered by authors, pattern name, keywords or group. Site behaves like a hypertext for patterns: users can easily jump to related patterns, patterns with the same keyword, author or group. Additionally, the pattern template contains an image which helps users to memorize the pattern.

Contradiction: There are four pattern relation types described by Barney: parent, child, additive, subtractive (Barney, 2020b). According to Barney, subtractive patterns are those which mitigate another pattern effect. In other words subtractive patterns are patterns which contradict each other. This is similar to what Björk and Holopainen call conflicting patterns.

Cooperation: Barney's website also supports cooperation since every person can participate and write his own patterns. Moreover, every user can compile his own pattern language from existing patterns to use it in his company or personally. Compiled pattern languages can be private or public. A user creating a pattern can omit such fields as example games, related patterns, an image and suggested exercises from the pattern template.

Every user-suggested pattern should pass the review process before becoming visible to other users. That partly addresses the problem of pattern validation touched upon by Björk and Holopainen. Additionally, inheriting Alexander's concept (Alexander et. al, 1977, p. x), every pattern has a confidence field that demonstrates how much a user trusts in the suggested pattern. That also partly addresses the validation issue.

Table 1. Results of comparison

	Template	Game Structure	Navigation	Contradiction	Cooperation	Collection Structure
FADT	Title, Description	—	—	—	—	List
The 400 Project	ID, Title, Description, Domain, Contributor	Keywords (Domains)	Domains	—	Via e-mail	List
The Case for game design patterns	Title, Problem, Solution, Consequence, References.	—	Via search facilities	—	Different pattern collections can reference each other	List
Game Design Patterns	Title, Description, Consequence, Example, Children, Parents, Conflict	Fixed (Interaction -Centric Structural framework)	Mnemonic hint	Supported via “conflict” field	—	Network
Book of Lenses	ID, Title, Description, Questions	Fixed (Map)	Deck of cards	Supported via omitting problem solution couple	—	List
Pattern Language for Game Design	Title, Image, Authors, Groups, Confidence, Keywords, Problem, Description, Example, Related	Keywords	Via search facilities: by author, keywords, group or title.	Supported via “subtractive relation” field	Via public website	Network

Discussion

The section is going to analyze and discuss the results given in table 1 to address the issues of consolidation.

What is the approach for navigation in consolidated pattern collection?

According to table 1, some approach for navigation is offered in each collection except FADT (Church, 1999), most of theme doesn’t seem to be reliable in consolidated collection. The Case For Game Design Patterns (Kreimer, 2002) only offers an idea of software, that should help with navigation, however he is not descring,

what exactly search could be based on, so it's only an idea, without practical proposal. Bjork & Holopajnen's (2003a) suggested a mnemonic hint within a name of pattern, however it doesn't seems to be reliable approach due to number of expected patterns, and furthermore they do not describe how exactly the hint works. Schell's deck of physical cards (2008) could work only with limited collection wich is not extend over time, otherwise users would be needed to print or buy additional cards regularly. Schell does not suppose his collection to be extended, since his collection doesn't support cooperation (Table 1), thus his deck of cards approach could work for him, but it does for consolidated patterns collection which is supposed to be extended over time. Keywords game structure are proper to The 400 Project and Pattern Language For Game Design. As was mentioned in the results section, there is no valuable difference between concepts of keywords and domains. Both of them follow an intention to shortly describe content of the pattern and parts of a game the attributed pattern could be applied to. Only these two collections have a wide amount of patterns and support cooperation at the same time. Moreover, those two collections propose the same approach for navigation which is based on keywords (or domains).

According to those observations, the keywords approach is the most suitable to structure the game that helps for navigation.

What is the approach for contradiction resolution or avoidance between patterns?

According to table 1, there were two approaches to deal with pattern contradictions. Book of Lenses (Schell, 2008) approach for contradiction violates the concept of pattern described by Kreimer (2002), because Schell's contradiction avoidance excludes clear problem-solution pairing. Another approach is provided by Game Design Patterns (2003) and Pattern Language For Game Design (2020): the field that explicitly says which patterns can conflict or weaken each other. It is a clear and obvious approach for the final user. The reason for "contradicting patterns" field appearance in Game Design Patterns and Pattern Language for Game Design is that those works use network collection structure, not a list. Network collection structure requires patterns to reference related ones. And contradiction is just a type of relation between patterns. Therefore, "related patterns" field should be used for describing conflicting and complementing patterns.

What pattern template should be used in a consolidated collection?

The first observation about pattern template is that all of the reviewed works contain fields title and description. Kreimer's work doesn't have a field called description, however Kreimer's description field is intentionally splitted into problem and solution fields to express a problem oriented thinking (2002, p. 2-3). It can be noticed that the widest template introduced by Barney keeps an opportunity to omit some fields if they are not necessary. That means that a consolidated collection's pattern template could have optional fields. Optionals fields would help

to join different collections, while the main goal is to define mandatory fields for each pattern.

According to the results summarized in table 1, each pattern collection structured as a network contains fields about pattern relationships, such as “child”, “parent”, “conflicting”, “related”. Following Alexander's concept of pattern language, a network structure should be followed so that patterns support each other.

The 400 Project, The Case For Game Design Patterns and Pattern Language For Game Design are works that support cooperation and their templates have an author field called contributor, references and authors accordingly. Since a consolidated collection concept highly relies on cooperation this field should be mandatory.

This way a mandatory set of fields for pattern template can be proposed.

Name: Shortly describes the content of the pattern.

Keywords: Describes elements of the game related to that pattern. Used for navigation.

Description: Describes a problem, solution and possible consequence in a free form.

Related patterns: Contradicting and complementing patterns.

Reference: This field references the work or the author who suggested the pattern.

This pattern template contains all important fields for consolidated game design pattern collection. Every pattern can have any number of additional fields such as image, confidence, example and so on. Thanks to additional fields every pattern from any collection can be adapted to the provided template without reduction.

To demonstrate the power of the suggested pattern template, the pattern example provided.

Name:

Predictable Consequence

Keywords:

Feedback, Mental-Model, Psych, Meta

Description:

Problem is players can’t understand why something is happening in the game world. For instance, why they failed, why they can’t climb, why they have been catched and so on. This breaks a player's planning and understanding of the game world.

Solution is making any game world reaction to player action homogeneous and predictable. Homogeneous means that under the same conditions game world reactions to player action should be the same. And every condition that can affect the game world’s reaction should be noticeable and clearly perceived by the player.

Related Patterns:

Since *Predictable Consequence* is required for planning, it is complementing to *Intention* pattern. *Predictable Consequence* reinforces *Action* and is supported by *Rules*.

Contradicting pattern to Predictable Consequence is *Surprise* since surprise is something unpredictable. *Indirect-Control* pattern can break *Predictable Consequence*.

References:

PREDICTABLE CONSEQUENCE (Church, 1999), *Predictable consequence* (Kreimer, 2002, p. 4-5), *Lens #24: The Lens of Action* and *Lens #26: The Lens of Rules* (Shell, 2008, p. 144, 150), *Rule 96: Make Consequences of Actions Predictable* and *Rule 79: Preserve Cause and Effect* (Barwood & Falstein, The 400 Project, n.d.), *Predictable Consequence* (Björk & Holopainen, 2024).

Examples:

The actions in Chess and Go have totally Predictable Consequences, and skillful playing of these games consists on being able to predict opponents' actions and planning many actions ahead. (Björk & Holopainen, 2024)

As it can be noticed, the pattern adapted to the suggested template references five of six reviewed pattern collections. Nevertheless, pattern fits into the suggested template and absorbs properties from different pattern collections. Name is from the original Church's work. Keywords from The 400 Project domains. Related patterns section is based on Game Design Patterns. Examples is an optional section which is not required, but allows us to put additional information from Game Design Patterns. References section gives a user of the pattern an opportunity to search other pattern collections for any other required information. This pattern resolves overlapping between collections and can be added to the consolidated collection.

Conclusion

As a still growing industry, game design is looking for the best ways to share knowledge and best practices and patterns is one of those approaches. However, to become a sustainable game design patterns should address criticism. The article compares and analyses the works on game design pattern language and tries to find solutions for the weaknesses in these works.

Comparative analysis was conducted to find the most reliable approaches to meet criticism. The comparison identified that keywords are a good way to solve navigation issues, related patterns tracking is a good way to solve contradiction issues and network structure is most suitable for consolidated pattern collection. Moreover, the article proposes a pattern template for consolidated collection which can express patterns from other pattern collections and suggested that each pattern could have any number of additional fields to be more precise and detailed than the provided template. There're still some not answered questions such as what is the best platform for consolidated collection and how to validate patterns. However those questions are outside of this article's scope and should become a part of future research.

In order to understand whether the result satisfies industry and academia, consolidated pattern collection should be offered to them. The consolidated collection should be more compact than individual collections of game design patterns in sum, so it could be offered to students in game design classes at universities. Whether game design patterns are good for students is not a question. Patterns are just a shape, while their content is actual theory of game design. The real question is whether or not it's easier for students and novice designers to examine a game design theory in the shape of pattern language.

References | Список литературы

Alexander, C., Ishikawa, S., & Silverstein, M. (1977). *A pattern language: Towns, buildings, construction*. Oxford University Press.

Alves, V., & Roque, L. (2010). A pattern language for sound design in games. *Proceedings of the 5th Audio Mostly Conference: A Conference on Interaction with Sound*, 1–8. https://doi.org/10.1145/1859799.1859811

Ašeriškis, D., & Damaševičius, R. (2014). Gamification Patterns for Gamification Applications. *Procedia Computer Science*, 39, 83–90. https://doi.org/10.1016/j.procs.2014.11.013

Barney, C. A. (n.d.). *Pattern "We're Going to a Dark Place Together."* Pattern Language for Game. https://patternlanguageforgamedesign.com/PatternLibraryApp/PatternLibrary/230

Barney, C. A. (2020a). *How to create a pattern*. Medium. https://perspectivesingamedesign.com/how-to-create-a-pattern-43742ad024f9

Barney, C. A. (2020b). *Pattern language for game design*. Pattern Language for Game. https://patternlanguageforgamedesign.com/

Barney, C. A. (2021). Application of Pattern Language for Game Design in Pedagogy and Design Practice. *Information*, 12(10), 393. https://doi.org/10.3390/info12100393

Barwood, H. (2001). Four of the four hundred 2001. *GDC Lecture*. GDC lecture. https://www.finitearts.com/Storage/GDC01_4x400_web.zip

Barwood, H., & Falstein, N. (n.d.-a). *The 400 project*. Finite Arts. https://www.finitearts.com/Pages/400page.html

Barwood, H., & Falstein, N. (n.d.-b). *The 400 project. Rules list*. Finite Arts. https://www.finitearts.com/Storage/400_Project_Master_Rule_List_032306.zip

Barwood, H., & Falstein, N. (2002). More of the 400: Discovering design rules. *Lecture at Game Developers Conference*. Lecture at Game Developers Conference. https://www.finitearts.com/Storage/GDC02_More400_web.zip

Björk, S., & Holopainen, J. (2003, January 1). Describing Games: An Interaction-Centric Structural Framework. *Proceedings of DiGRA 2003 Conference: Level Up*. Proceedings of DiGRA 2003 Conference: Level Up. https://doi.org/10.26503/dl.v2003i1.87

Björk, S., & Holopainen, J. (2024). *List of game design patterns*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/379684508_gamedesignpatternspdf

Björk, S., Lundgren, S., & Holopainen, J. (2003, January 1). Game Design Patterns. *Proceedings of DiGRA 2003 Conference: Level Up*. Proceedings of DiGRA 2003 Conference: Level Up. https://doi.org/10.26503/dl.v2003i1.60

Brusk, J., & Björk, S. (2009, January 1). Gameplay Design Patterns for Game Dialogues. *Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Proceedings of DiGRA 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. https://doi.org/10.26503/dl.v2009i1.393

Cermak-Sassenrath, D. (2012). Experiences with design patterns for oldschool action games. *Proceedings of The 8th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Playing the System*, 1–9. https://doi.org/10.1145/2336727.2336741

Church, D. (1999). *Formal Abstract Design Tools*. Game Developer. https://www.gamedeveloper.com/design/formal-abstract-design-tools

Crawford, C. (1984). *The art of computer game design*. Digital Press. https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf

Dormans, J. (2013). Making design patterns work. *Proceedings of the Second Workshop on Design Patterns in Games, DPG '13, in Association with Foundations of Digital Games, FDG'13*. Proceedings of the Second Workshop on Design Patterns in Games, DPG '13, in association with Foundations of Digital Games, FDG'13. https://automatedgamedesign.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/10/dormans-2013-making-design-patterns-work-dormans.pdf

Frasca, G. (1999). *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative*. Ludology. https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm

Gamma, E., Helm, R., Johnson, R., & Vlissides, J. (1994). *Design patterns: Elements of reusable object-oriented software*. Addison-Wesley.

Giusti, R., Hullett, K., & Whitehead, J. (2012). Weapon design patterns in shooter games. *Proceedings of the First Workshop on Design Patterns in Games*, 1–7. https://doi.org/10.1145/2427116.2427119

Hu, M. (2014). *Game design patterns for designing stealth computer games* [Master Thesis]. Malmö högskola.

Hullett, K., & Whitehead, J. (2010). Design patterns in FPS levels. *Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games*, 78–85. https://doi.org/10.1145/1822348.1822359

Huynh-Kim-Bang, B., Wisdom, J., & Labat, J. M. (2010). *Design patterns in serious games: A blueprint for combining fun and learning*. Project SE-SG. http://seriousgames.lip6.fr/DesignPatterns

Khalifa, A., De Mesentier Silva, F., & Togelius, J. (2019). Level Design Patterns in 2D Games. *2019 IEEE Conference on Games (CoG)*, 1–8. https://doi.org/10.1109/CIG.2019.8847953

Kirk III, W. J., Cantrell, M. R., & Holmes, M. (2006). *Design patterns of successful role-playing games*.

Koster, R. (2004). *A theory of fun for game design*. Paraglyph Press.

Kreimer, B. (2002). *The Case For Game Design Patterns*. Game Developer. https://www.gamedeveloper.com/design/the-case-for-game-design-patterns

Lankoski, P., & Björk, S. (2007, January 1). Gameplay Design Patterns for Believable Non-Player Characters. *Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play*. Proceedings of DiGRA 2007 Conference: Situated Play. https://doi.org/10.26503/dl.v2007i1.262

Liukkonen, T. N., Heimo, O. I., Mäkilä, T., Smed, J., Bakke, S., & Nack, F. (2015). *Comparative analysis on game design pattern collections*. 978-90-77381-91-5, 10–17. https://tt.utu.fi/ar/wp-content/uploads/2016/09/Comparative-Analysis-on-Game-Design-Pattern-Collections-final_typokorjaus.pdf

Meszaros, G., & Doble, J. (1997). A pattern language for pattern writing. In R. Martin, D. Riehle, & F. Buschmann (Eds.), *Pattern languages of program design* 3 (pp. 529–574). Addison-Wesley.

Olof, E. (2002). *Multiplayer design patterns*. ABC-Klubben. https://www.abc.se/~m10383/Haven/General/Multiplayer_Design_Patterns.html

Reichart, B., & Bruegge, B. (2015). *Serious game patterns for social interactions* (K. Blashki & Y. Xiao, Eds.; pp. 21–24). Las Palmas de Gran Canaria, Spain.

Rocha, J. B., Mascarenhas, S., & Prada, R. (2008). *Game mechanics for cooperative games*. 72–80.

Schell, J. (2008). *The art of game design: A book of lenses*. CRC Press.

Walk, K. (1998). *How to write a comparative analysis*. Writing Center at Harvard University.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Network: Connection, Resonance, Control | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.593

Discussion of the Directions of Territorial Identity Policy by Residents of the Perm Agglomeration in the Social Network "Vkontakte" Online Communities

Olga V. Popova (a) & Nikolai V. Grishin (b)

(a) Saint Petersburg State University. Saint Petersburg, Russia. Email: pov_64[at]mail.ru
ORCID https://orcid.org/0000-0002-0701-7767

(b) Russian State University for the Humanities. Moscow, Russia. Email: nvgrishin[at]mail.ru
ORCID https://orcid.org/0000-0002-0850-7581

Received: 14 November 2024 | Revised: 13 February 2025 | Accepted: 22 February 2025

Abstract

The article examines the features of public discussion of the territorial identity policy of one of the Russian urban agglomerations in social networks. The article contributes to filling the gap in scientific knowledge on the perception and assessment of the territorial identity policy by the population of Russian urban agglomerations. The first empirical study of agglomeration identity issues based on social media materials is presented using the example of the Perm agglomeration. The article presents the results of an analysis of the discussion of the directions, intensity, nature, and tone of events and projects related to the territorial identity policy pursued in the Perm agglomeration, carried out using Big Data technology and machine learning. The posts and comments in 25 VK groups initiated by residents of the settlements included in the Perm agglomeration themselves were studied for the period from the beginning of 2023 to the end of April 2024. The communities selected were carried out taking into account the significant number of subscribers, the high frequency of publication of posts and comments, the wide range of issues raised related to the place of residence of people.

Keywords

Identity; Territorial Identity Policy; Perm Agglomeration; Online Communities; VKontakte Social Network; Identity of Agglomerations

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Сеть: связь, резонанс, контроль | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.593

Обсуждение направлений политики территориальной идентичности в онлайн-сообществах «ВКонтакте» жителями Пермской агломерации

Попова Ольга Валентиновна (a), Гришин Николай Владимирович (b)

(a) Санкт-Петербургский государственный университет. Санкт-Петербург, Россия.
Email: pov_64[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-0701-7767

(b) Российский государственный гуманитарный университет. Москва, Россия.
Email: nvgrishin[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-0850-7581

Рукопись получена: 14 ноября 2024 | Пересмотрена: 13 февраля 2025 | Принята: 22 февраля 2025

Аннотация

Статья направлена на рассмотрение особенностей публичного обсуждения политики территориальной идентичности одной из российских городских агломераций в социальных сетях. Представлено первое в науке эмпирическое исследование вопросов агломерационной идентичности на основе материалов социальных сетей на примере Пермской агломерации. В статье представлены результаты выполненного с помощью технологии Big Data на основе машинного обучения анализа обсуждения направлений, интенсивности, характера, тональности мероприятий и проектов, связанных в проводимой в Пермской агломерации политики территориальной идентичности. Изучены посты и комментарии в 25 группах «ВК», инициированных самими жителями входящих в Пермскую агломерацию населенных пунктов, за период с начала 2023 г. до конца апреля 2024 г. Отбор групп проводился с учетом значительного числа подписчиков, высокой частотой публикаций постов и комментариев, широкой тематикой поднимаемых вопросов, связанных с местом проживания людей. На примере Пермской агломерации установлено, что у жителей агломерации вызывают наибольший интерес такие вопросы политики территориальной идентичности, как наименования различных географических объектов в месте проживания, памятные дни и праздничные даты, культурные события, а также связанные с краеведением курсы в средних, средних профессиональных и специальных образовательных учреждениях.

Ключевые слова

идентичность; политика территориальной идентичности; Пермская агломерация; онлайн-сообщества; социальная сеть «ВКонтакте»; идентичность агломераций

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0

Introduction

The study of identity politics in Russian agglomerations is at its early stage. The issue of perception and assessment of the identity policy by the population of Russian urban agglomerations is one of the issues for which there is an obvious deficit of knowledge. There are still no publications that would reveal the discussions in social networks of the identity policy in agglomerations. This article is intended to contribute to filling this information gap using the example of the Perm agglomeration. The novelty of the proposed approach is in the fact that until now, no attempts have been made to study the agglomeration identity of the population using the social network materials. The purpose of the article is to study the perception and reflection of the identity policy by residents of the Perm agglomeration in social networks.

The topic of the study seems significant for the following reasons. First, an effective state identity policy is considered to be based on the processes of forming territorial identity "from below" (Grishin, 2020). As long as "the identity is an important resource for the development of communities" (Identity..., 2023, p. 11), this statement is equally relevant for local, city, regional, or national levels. Secondly, due to the peculiarities of the modern lifestyle, a significant part of the communication of urban areas takes place on social networks. Thirdly, interpersonal communication on socially significant issues of a certain urban area is an important link in the formation of a cohesive community, an informal institution of civil society.

The Perm agglomeration together with the Yekaterinburg, Chelyabinsk and Ufa agglomerations is part of the unique "Ural urban square". By the end of 2020, this agglomeration had already adopted the Strategy, Concept, and Program for the development of the agglomeration. Inter-municipal agreements that fit into the Strategy for the socio-economic development of the subject of the Russian Federation were developed and were in effect. At the same time, regional laws on agglomerations and territorial planning schemes for the Perm agglomeration have not been developed (Belozerov, Shchitova & Sopnev, 2021, p. 23). The Perm agglomeration is monocentric with a megalopolis core. It includes the cities of Perm, Dobryanka, Krasnokamsk, ZATO Zvezdny, as well as, Perm, Dobryansky, Krasnokamsky municipal districts (Spengler et al., 2023, p. 911).

Experts believe that agglomerations with the highest possible population are more economically efficient: it is the core of the agglomeration that "determines the quality of life in the agglomeration" (Rego, 2017). Perm became a city with a population of over a million in the 1980s; however, it did not retain this status during the difficult time at the turn of the century: from 1991 to 2000, the number of residents here decreased by 188.3 thousand people (Animitsa, Vlasova & Silin, 2024, p. 52). Perm again received the status of a megalopolis after 2010 (Nozdrina & Shneiderman, 2022, p. 10). The population growth is very slow: in 2016 the population of the Perm agglomeration was 1 million 350 thousand people (p. 8), whereas in 2023

this figure was 1 million 372 thousand people (Spengler et al., 2023, p. 914). The main demographic problem of this agglomeration is gradual aging. In the 2010s, economists noted the low attractiveness of this territory for external regional migrants (Logvinov, 2022, p. 593). If in 2023 there was an insignificant influx of migrants from other CIS countries, mainly from South Asia (Tajikistan, Uzbekistan, Turkmenistan), then in 2024 there was a small but negative balance. According to the experts, the Perm agglomeration is characterized by stagnating (Spengler et al., 2023, p. 914) precisely due to the "conservation" of the population (the growth rate of its population from 2012 to 2022 was only 5.4% with depopulation of the distant periphery (Stroyev & Kuznetsov, 2023, p. 6347)), although there is a reason to speak about the preservation of ambitions associated with economic rivalry with the Yekaterinburg and Chelyabinsk agglomerations.

The territorial identity of the residents of Perm and the Perm region (Nazukina, 2022a; 2022b; 2024), as well as the specifics of the discourse of the head of the region on issues of territorial identity policy in the Perm agglomeration (Popova & Grishin, 2024) are quite actively studied by Russian scholars. While constructing the territorial identity, the right to establish the "name" of the population surely belongs to elite groups that address people as citizens or use regional names. Important techniques include declaring the uniqueness of territory and residents, forming various regional brands, using slogans associated with the area, "semantic clichés about the regional character, regional spirit, specificity of the "land", specific brands of the region, names of "cultural heroes"" (Nazukina, 2022b, p. 73). Researchers have a clear understanding that it is cultural policy in its symbolic dimension that plays a leading role: "it institutionalizes key symbols and narratives of communities, allows them to be reproduced through a wide range of events at different levels of territoriality," and allows "to actualize the meanings of belonging to a place or markers of its exclusivity" (2022a, p. 329).

Theoretical framework and method

Agglomeration identity is methodologically challenging to study. The main approaches to studying this issue were formed in the 2010s.

The fact of identity toward the agglomeration among the agglomeration population remains a subject of heated debate. Researchers such as the German scientist W. Knapp who studied the case of the Rhine-Ruhr area (1998), the Italian urbanist F. Sbetti who examined the urban areas of Italy (2014), the Finnish researcher J. Häkli (2020), all tended to give a skeptical answer to the question of existence of any "agglomeration identity" among the residents.

However, the opposite point of view on this question has recently prevailed among scholars. Theories that reveal the specificity of "agglomeration identity" in comparison with more traditional types of territorial identity have received particular development. The most original views are those of the Dutch scientist K. Terlouw who suggested that the bearer of such an identity may not be the popu-

lation of the agglomeration as a whole, but particular and even singular representatives, distinguished by certain types of professional and economic activity (Terlouw, 2009). In accordance with this approach, agglomeration identity refers to a "thin" type of identity, which is focused not so much on culture and historical experience, but on economic interests and images of the future, and is more individualistic. Thus, the plurality of identities is manifested not only in the fact that one person can be the bearer of several territorial identities (for example, towards a municipality, agglomeration, region), but also in the fact that some individuals identify themselves with territories of different levels of generalization. The Swedish researcher A. Lindström was one of the first to formulate the patterns of agglomeration identity: he revealed that the larger the agglomeration, the stronger population's identity towards this agglomeration is, and also that a decentralized model (in particular, a polycentric agglomeration) contributes to the development of agglomeration identity (Lidström, 2013).

One of the first large-scale empirical studies of agglomeration identity was conducted by Catalan researchers J.-J. Vallbé, J. Magre and M. Tomàs in 2013, who developed a methodology for revealing the identity towards the Barcelona metropolitan area among the population. They proposed indicators that are important for detecting agglomeration identity in large groups of respondents (Vallbé, Magre & Tomàs, 2018).

In developing the methodology of our study, we used the experience gained earlier in empirical studies of agglomeration identity. We took into account the programs and projects of territorial identity policy implemented by government bodies and non-political actors in 16 Russian agglomerations having a megalopolis core. We conducted an expert survey of scientists living in these agglomerations, and analyzed the discourse of politicians, which allowed us to reveal the main directions of territorial identity policy implementation. We were interested in the extent to which the key topics of discussion in social networks chats in these urban areas correspond to the main vectors of this policy. The following 12 main aspects were identified: a) holidays and memorial days; b) cultural events dedicated to specific people; c) exhibitions; d) museum expositions; d) theatrical performances; e) monuments; g) toponymy (names of the streets, schools, organizations); h) training courses in schools, lyceums, colleges; i) local history research and findings related to the history of the territory; j) discussion/solution of environmental problems; k) projects promoting the integration of migrants from other regions of the country; m) local projects for the integration of labor migrants from other countries.

The *VKontakte* network remains quite popular among Russian citizens. It has a large number of open groups discussing everyday problems of territorial communities. The final sample of our research included 17 VKontakte-groups related to the Perm agglomeration, created directly by the residents. The sample groups were selected based on four parameters. They were initiated and administered by Perm residents themselves, as well as other settlements and municipalities

related to the Perm agglomeration. The groups were not narrowly thematic but rather devoted to various problems of their settlement. A large number of participants are registered and active in them.

The period chosen for the study from the beginning of January 2023 to the end of April 2024 made it possible to level out fluctuations in the intensity of communication that arise due to summer holidays, the summer cottage season, and periods of spring and autumn sickness.

To study the population's reaction to the identity policy pursued by regional, city and local authorities based on data from VKontakte-groups, the following algorithm was used. After installing the Python pandas and pymorphy2 libraries on the computer (the first of these programs is intended to be used in management and data analysis, and the second – for morphological analysis of the texts in Russian), the work was performed to identify and classify keywords based on an artificial intelligence (AI) model. Posts processed by an expert were included in the developed AI model and a command was given to select the main keywords by topic and develop a dictionary based on this (keywords), where each key was the name of a category (e.g., "Holidays and memorable days", "Cultural events", etc.); the value of each key was a list of main words corresponding to a given category. This dictionary was then used to categorize the analyzed text.

The subsequent setup and initialization of the morphological analyzer from the pymorphy2 library was used to generate various morphological forms of words from the base ones contained in the keywords. A function was developed, for generating word forms (generate_word_forms), which accepted a word from the developed dictionary (keywords) as input and returned all possible forms of this word generated using the morphological analyzer. This function increased the accuracy of word matching in the texts, which is especially important when classifying texts by categories. A sorted file with tables was obtained, which was further processed in the .EXLS format. As a result, the issues and aspects of territorial identity policy that were of most interest to the population of the Perm agglomeration were revealed. At the final stage of data processing, tables reflecting the most significant results of the analysis were prepared.

Results of the empirical study

The information in Table 1 shows the activity of discussions by residents of the Perm agglomeration of processes and events related to the territorial identity policy being carried out in their settlements. From the beginning of 2023 to the end of April 2024, 25.28% of posts and 27.71% of comments from the total number of issues discussed in online communities were devoted to this topic. This is a low figure, considering that the activity of discussions in Perm territorial communities of holidays and memorable days is not least associated with the 300th anniversary of Perm, which took place in 2023. Such an anniversary date is a significant "point of reflection that is directly related to key identity questions: "Who are we?",

"Where are we going?" (Nazukina, 2024, p. 414). The celebration of the anniversary is traditionally accompanied by a large number of cultural events, which residents usually discuss actively on social networks. For the anniversary, the city launched the Perm-300 project with a very ambiguous slogan "Everything is real!" This phrase turned out to be so successful that in 2024, which was declared the Year of the Family, it was built into a new slogan: "When we are together, everything is real."

Table 1. "Tone" of the posts of the residents of the Perm agglomeration on the topics of urban and local identity politicsin Vkontakte-groups (January 1, 2023 – April 30, 2024)

Topic areas of discussion	Positive tone	Neutral tone	Negative tone	Complex (multidirectional) assessment	Total posts by topic	Rank position by number of posts on the topic
Toponymy	1207	6046	1475	254	8982	1
Holidays and memorable days	1539	2144	115	252	4050	2
Cultural events	870	2351	110	137	3468	3
Educational courses	466	1847	443	191	2947	4
Theatrical productions	258	1406	42	40	1746	5
Ecological problems	180	845	35	44	1104	6
Monuments	80	561	30	17	688	7
Museum expositions	105	439	11	33	588	8
Exhibitions	43	219	10	9	281	9
Policy towards migrants from other regions of the Russian Federation	16	80	29	1	126	10
Policy towards labor migrants from other countries	3	21	2	1	27	11
Local history	1	2	0	0	3	12
Total posts on identity policy events for the period under study	4768	15961	2302	979	24010	
Number of posts for the period under study on topics not related to identity policy	10424	51270	7953	1335	70982	
Total posts in online communities for the period under study	15192	67231	10255	2314	94992	

* **Data source:** compiled by the authors based on calculations of the content of texts in VKontakte-groups using Big Data technology

The results of the analysis showed that the greatest interest among the Perm agglomeration residents was aroused by such aspects of the symbolic identity

policy as the names of various geographical objects in the region (rank position 1: 37.4% of all posts connected with territorial identity issues). With a significant gap, 2nd, 3rd and 4th rank positions were occupied by residents' messages dedicated to memorable days and holidays (16.87%), cultural events (14.44%), as well as to the courses related to local history in schools and special educational institutions (12.27%).

Table 2. Reactions of participants in urban online communities to posts on VKontakte about directions of urban and local identity politics (January 1, 2023 – April 30, 2024)

Post topics	Number of views	Rank position by number of views	Number of likes / dislikes	Rank position by number of likes /dislikes	Number of comments	Rank position by number of comments	Number of reposts	Rank position by number of reposts
Toponymy	146429031	1	992479	1	135655	1	327096	1
Holidays and memorable days	64445721	2	575829	2	38614	2	167547	2
Cultural events	59870693	3	444396	3	37224	3	155172	3
Educational courses	39718220	4	225815	4	35924	4	84369	4
Theatrical productions	26071150	5	177513	5	18819	5	65398	5
Ecological problems	14751339	6	124399	6	8605	6	33684	6
Monuments	12445470	7	116693	7	7222	7	19486	8
Museum expositions	9162767	8	60581	8	4229	8	19746	7
Exhibitions	4823283	9	33714	9	3038	9	12323	9
Policy towards migrants from other regions of the Russian Federation	1427396	10	12120	10	2106	10	2838	10
Policy towards labor migrants from other countries	316918	11	1200	11	119	11	393	11
Local history	43211	12	396	12	18	12	122	12

* **Data source:** compiled by the authors based on calculations of the content of texts in VKontakte-groups using Big Data technology

The next most frequently posted blog entries are dedicated to theatrical productions in the Perm region and to the people living there (rank position 5: 7.27%), as well as to the possibility of residents' participating in solving environmental problems in their territory (rank position 6: 4.6%). Next, with a significant decrease in frequency, come posts about monuments (rank position 7: 2.87%) and museum expositions (rank position 8: 2.54%). The last posts in the ranking are on such thematic areas as exhibitions, events for the integration of migrants from other regions of Russia and labor immigrants from foreign countries, and local history discoveries (rank positions 9–12) and turned out to be extremely rare in the VKontakte-groups of residents of the Perm agglomeration.

The tone of the posts is also noteworthy. Neutral messages dominate in all thematic areas. However, the balance of positive and negative statements in tone is negative in two of the 12 areas; this concerns the current toponomic policy, as well as the policy towards migrants from other regions of the Russian Federation.

The activity of the Internet audience reaction (Table 2) shows the proportionality of the number of publications in thematic areas to the number of views, reposts, "likes" and comments. Some insignificant differences in positions on these indicators are observed only in reactions to the posts related to the topics of museum expositions, exhibitions and monuments. "Likes", as the most spontaneous emotional reaction, are often given by people even without carefully reading the post, but rather, record recognition of the significance of the topic under discussion. The analyzed comments are most often shallow, not implying the development of discussions. The number of reposts turned out to be significantly higher in all areas than the number of comments. It seems that residents of the Perm agglomeration are a kind of "people of action" for whom it is easier to make a post to their personal page than to conduct a discussion.

The proportion of the number of comments and reposts to the number of publications on the relevant topic shows the interest of online communication participants in various areas of identity politics. The results of this ranking option are presented in Table 3.

Some results were unexpected. The number of posts about the policy being conducted in Perm Krai towards migrants from other regions of the Russian Federation was extremely insignificant (it showed only the 10th position in frequency), but the activity of commenting put this topic in the first position in importance. The low activity of copying and commenting on posts about labor migrants from other countries is most likely due to a certain taboo of discussing this topic in the public space. People, on the one hand, are well aware of the vector of the migration policy being conducted in Russia at present. On the other hand, they read information about offenses and incidents on the Internet. The rates of copying posts about areas related to cultural policy (cultural events, holidays and memorial days, exhibitions) are higher.

Table 3. Intensity of discussions by members of urban online communities on VKontakte of posts on the directions of urban and local identity policy of residents of the Perm agglomeration (January 1, 2023 – April 30, 2024)

Topic areas of discussion	Total posts	Commenting activity (proportion of the number of comments to the number of posts in the topic area)	Rank position of commenting activity	Post copying activity (proportion of the number of copies to the number of posts in the topic area)	Rank position of post copying activity
Policy towards migrants from other regions of Russia	126	16,7	1	22,5	11
Toponymy	8982	15,1	2	36,4	7
Educational courses	2947	12,2	3	28,6	9
Exhibitions	281	10,8	4-5	43,9	2
Theatrical productions	1746	10,8	4-5	37,5	5
Cultural events	3468	10,7	6	44,7	1
Monuments	688	10,5	7	28,3	10
Holidays and memorial days	4050	9,5	8	41,4	3
Ecological problems	1104	7,8	9	30,5	8
Museum expositions	588	7,2	10	33,6	6
Local history	3	6	11	40,7	4
Policy towards labor migrants from other countries	27	4,4	12	14,5	12

* Data source: compiled by the authors based on calculations of the content of texts in VKontakte groups using Big Data technology

Conclusion

The conducted analysis shows a very high level of attention and awareness of social network users about identity politics in the urban agglomeration. The obtained results allow us to establish which areas of activity of local and regional authorities in the sphere of identity politics find the greatest resonance and have the greatest impact on the state of public sentiment in the local community. Since the Perm agglomeration is comparable in its main characteristics to most Russian agglomerations with centers in cities with over one million inhabitants, the obtained results may be significant for understanding the general trends in the attitude of agglomerations' residents to identity politics.

The tools used in this study are promising for the modern development of the methodology for identifying and analyzing issues of agglomeration identity. The features of posted material in social networks correspond to the interpretation of agglomeration identity as a "thin identity". Social networks are obviously of limited importance for detecting the identity of agglomerations in large groups of the population, but are a valuable source for studying this type of "thin" identity at the individual level. The obtained results, revealing the most pressing issues of identity policy for agglomeration residents, can be significant for optimizing the policy of constructing identity in Russian urban agglomerations.

Funding

The study was conducted at St. Petersburg State University with the financial support of the Russian Science Foundation within the project No. 23-28-00933 "Identity Policy in Russian Agglomerations in the Context of International Experience".

References

Animitsa, E. G., Vlasova, N. Yu., & Silin, Ya. P. (2024). Evolution of Ural cities at the turn of the 20th-21st centuries. *Journal of New Economy*, 25(2), 45–68. https://doi.org/10.29141/2658-5081-2024-25-2-3 (In Russian).

Belozorov, V. S., Shchitova, N. A., & Sopnev, N. V. (2021). Regulatory and documentary standards of the sustainable development of urban agglomerations in the Russian Federation. *InterCarto. InterGIS, Vol. 27. Part* 1, 17–28. https://doi.org/10.35595/2414-9179-2021-1-27-17-28 (In Russian).

Grishin, N. V. (2020). The State Identity Policy: A New Bet in the Political Struggle? *Tomsk State University Journal of Philosophy, Sociology and Political Science*, 55, 231–239. https://doi.org/10.17223/1998863X/55/23 (In Russian).

Häkli, J., Kallio, K. P., & Ruokolainen, O. (2020). A Missing Citizen? Issue Based Citizenship in City-Regional Planning. *International Journal of Urban and Regional Research*, 44(5), 876–893. https://doi.org/10.1111/1468-2427.12841

Knapp, W. (1998). The Rhine-Ruhr area in transformation: Towards a European metropolitan region? *European Planning Studies*, 6(4), 379–393. https://doi.org/10.1080/09654319808720469

Lidström, A. (2013). Citizens in the City-Regions: Political Orientations Across Municipal Borders. *Urban Affairs Review*, 49(2), 282–306. https://doi.org/10.1177/1078087412457549

Logvinov, I. A. (2022). Typology of large regional urban agglomerations in Russia by migration attractiveness for 2014–2019. In N. M. Mikheeva & N. V. Kaledin (Eds.), *Proceedings of the International Scientific Conference dedicated to the 20th anniversary of the Department of Regional Policy and Political Geography at St. Petersburg State University* (pp. 588–596). SPbU Publishing House. (In Russian).

Miller, A. I., Malinova, O. Yu., & Efremenko, D. V. (Eds.). (2023). *Memory politics in Russia – the regional dimension*. Institute of Scientific Information for Social Sciences, Russian Academy of Sciences. (In Russian).

Nazukina, M. V. (2022a). The "Cultural Centers of Perm Region" Competition as an Instrument of Identity Policy at the Local Level. *Ars Administrandi*, 14(2), 327–342. https://doi.org/10.17072/2218-9173-2022-2-327-342 (In Russian).

Nazukina, M. V. (2022b). Regionalism in the "messages" of the heads of subjects of the Russian Federation: a discursive perspective. *Polis. Political Studies*, 2, 68–82. https://doi.org/10.17976/jpps/2022.02.06 (In Russian).

Nazukina, M. V. (2024). The tercentenary of Perm as an element of identity politics. *Historical Ethnology*, 9(3), 413–427. https://doi.org/10.22378/he.2024-9-3.413-427 (In Russian).

Nozdrina, N. N., & Shneiderman, I. M. (2022). Quality of life and housing conditions of the population in the largest agglomerations and million-plus cities of Russia. *Population*, 25(1), 4–17. https://doi.org/10.19181/population.2022.25.1.1 (In Russian).

Popova, O. V., & Grishin, N. V. (2024). Issues of Agglomeration Identity Policy in Statements of Russian Regional Politicians: Discourse Analysis of the Social Network "Vkontakte" Materials. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(3), 335–357. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i3.464 (In Russian).

Rego, M. L., Reis Irigaray, H. A., & Chaves, R. L. P. (2017). Symbolic Megaprojects: Historical Evidence of a Forgotten Dimension. *Project Management Journal*, 48(6), 17–28. https://doi.org/10.1177/875697281704800603

Sbetti, F. (2014). 2004 – 2014: *Dieci anni di legge sul governo del territorio [Ten years of the law on territorial governance]*. Urbanistica informazioni. http://www.urbanisticainformazioni.it/2004-2014-dieci-anni-di-legge-sul-governo-del-territorio-347.html (In Spanish).

Semenko, I. S. (Ed.). (2023). *Identity: Personality, Society, Politics. New Contours of the Research Field.* Ves Mir Publishing House. (In Russian).

Spengler, A. V., Smetanina, A. I., Kolesova, Yu. A., Barmina, E. A., Savelyeva, N. K., & Sozinova, A. A. (2023). Developing the Volga Federal District urban agglomerations: a comparative analysis. *Creative Economy*, 17(3), 901–920. https://doi.org/10.18334/ce.17.3.117387 (In Russian).

Stroev, P. V., & Kuznetsov, Yu. G. (2023). Characteristics of developing urban agglomerations in Russia: a retrospective analysis. *Journal of Economics, Entrepreneurship and Law*, 13(12), 6341–6362. https://doi.org/10.18334/epp.13.12.119992 (In Russian).

Terlouw, K. (2009). Rescaling Regional Identities: Communicating Thick and Thin Regional Identities. *Studies in Ethnicity and Nationalism*, 9(3), 452–464. https://doi.org/10.1111/j.1754-9469.2009.01064.x

Vallbé, J.-J., Magre, J., & Tomàs, M. (2018). Being metropolitan: The effects of individual and contextual factors on shaping metropolitan identity. *Journal of Urban Affairs*, 40(1), 13–30. https://doi.org/10.1111/juaf.12243

Список литературы

Häkli, J., Kallio, K. P., & Ruokolainen, O. (2020). A Missing Citizen? Issue Based Citizenship in City-Regional Planning. *International Journal of Urban and Regional Research*, 44(5), 876–893. https://doi.org/10.1111/1468-2427.12841

Knapp, W. (1998). The Rhine-Ruhr area in transformation: Towards a European metropolitan region? *European Planning Studies*, 6(4), 379–393. https://doi.org/10.1080/09654319808720469

Lidström, A. (2013). Citizens in the City-Regions: Political Orientations Across Municipal Borders. *Urban Affairs Review*, 49(2), 282–306. https://doi.org/10.1177/1078087412457549

Rego, M. L., Reis Irigaray, H. A., & Chaves, R. L. P. (2017). Symbolic Megaprojects: Historical Evidence of a Forgotten Dimension. *Project Management Journal*, 48(6), 17–28. https://doi.org/10.1177/875697281704800603

Sbetti, F. (2014). 2004 – 2014: *Dieci anni di legge sul governo del territorio [Ten years of the law on territorial governance]*. Urbanistica informazioni. http://www.urbanisticainformazioni.it/2004-2014-dieci-anni-di-legge-sul-governo-del-territorio-347.html (In Spanish).

Terlouw, K. (2009). Rescaling Regional Identities: Communicating Thick and Thin Regional Identities. *Studies in Ethnicity and Nationalism*, 9(3), 452–464. https://doi.org/10.1111/j.1754-9469.2009.01064.x

Vallbé, J.-J., Magre, J., & Tomàs, M. (2018). Being metropolitan: The effects of individual and contextual factors on shaping metropolitan identity. *Journal of Urban Affairs*, 40(1), 13–30. https://doi.org/10.1111/juaf.12243

Анимица, Е. Г., Власова, Н. Ю., & Силин, Я. П. (2024). Эволюция городов Урала на рубеже XX-XXI веков. *Журнал новой экономики*, 25(2), 45–68. https://doi.org/10.29141/2658-5081-2024-25-2-3

Белозеров, В. С., Щитова, Н. А., & Сопнев, Н. В. (2021). Нормативно-документальное обеспечение устойчивого развития городских агломераций в РФ. *ИнтерКарто. ИнтерГИС, Том 27. Часть 1*, 17–28. https://doi.org/10.35595/2414-9179-2021-1-27-17-28

Гришин, Н. В. (2020). Государственная политика идентичности: Новая ставка в политической борьбе? *Вестник Томского университета. Серия: Философия. Социология. Политология*, 55, 231–239. https://doi.org/10.17223/1998863X/55/23

Логвинов, И. А. (2022). Типология крупных региональных городских агломераций России по миграционной привлекательности за 2014–2019 гг. В Н. М. Михеева & Н. В. Каледин (Ред.), *Материалы Международной научной конференции, посвящённой 20-летию кафедры региональной политики и политической географии СПбГУ* (сс. 588–596). Издательство СПбГУ.

Миллер, А. И., Малинова, О. Ю., & Ефременко, Д. В. (Ред.). (2023). *Политика памяти в России – региональное измерение*. Институт научной информации по общественным наукам РАН.

Назукина, М. В. (2022a). Конкурс «Центры культуры Пермского края» как инструмент политики идентичности на локальном уровне. *Ars Administrandi*, 14(2), 327–342. https://doi.org/10.17072/2218-9173-2022-2-327-342

Назукина, М. В. (2022b). Регионализм в «посланиях» глав субъектов РФ: дискурсивный аспект. *Полис. Политические исследования*, 2, 68–82. https://doi.org/10.17976/jpps/2022.02.06

Назукина, М. В. (2024). Трехсотлетие Перми как элемент политики идентичности. *Историческая этнология*, 9(3), 413–427. https://doi.org/10.22378/he.2024-9-3.413-427

Ноздрина, Н. Н., & Шнейдерман, И. М. (2022). Качество жизни и жилищные условия населения в крупнейших агломерациях и городах-миллионниках России. *Народонаселение*, 25(1), 4-17. https://doi.org/10.19181/population.2022.25.1.1

Попова, О. В., & Гришин, Н. В. (2024). Вопросы политики идентичности агломераций в высказываниях российских региональных политиков: Дискурс-анализ материалов «ВКонтакте». *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(3), 335–357. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i3.464

Семененко, И. С. (Ред.). (2023). *Идентичность: Личность, общество, политика. Новые контуры исследовательского поля*. Издательство «Весь Мир».

Строев, П. В., & Кузнецов, Ю. Г. (2023). Особенности развития городских агломераций России: Ретроспективный анализ. *Экономика, предпринимательство и право*, 13(12), 6341–6362. https://doi.org/10.18334/epp.13.12.119992

Шпенглер, А. В., Сметанина, А. И., Колесова, Ю. А., Бармина, Е. А., Савельева, Н. К., & Созинова, А. А. (2023). Развитие городских агломераций Приволжского федерального округа: Сравнительный анализ. *Креативная экономика*, 17(3), 901–920. https://doi.org/10.18334/ce.17.3.117387

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Network: Connection, Resonance, Control | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.592

The Era of Messengers: How Compensatory Communication Helps Overcome Challenges of Total Digitalization (the Sociological Research)

Vladimir I. Gladyshev[1], Elvira M. Valeeva[2] & Liudmila I. Belova[3]

South Ural State University (National Research University). Chelyabinsk, Russia

Received: 11 November 2024 | Revised: 10 February 2025 | Accepted: 17 February 2025

Abstract

Scientists consider communication and loneliness that arise at the mental level as global problems of our time. The article analyzes one of the most common modifications of compensatory communication today – communication in instant messengers and social networks, with the help of which the transformed communicative needs of individuals are satisfied. One of the key objectives of the study was to determine the extent to which real interpersonal contacts are being replaced by virtual communication among schoolchildren, college students, and university students. For this purpose, an analysis was carried out of the connection between real and virtual space, namely, of the respondents' social circle and the frequency of their interactions in the real and virtual world. The results of the study show that online communication among the group under consideration is carried out in a mode of direct compensation and does not have a harmful effect on their communication environment. When used judiciously, it is neither a placebo nor a panacea for loneliness, although it would be a mistake to eliminate such a risk.

Keywords

Digitalization; Digital Technologies; Messengers; Social Networks; Virtual Communication; Compensatory Communication; Compensatory Processes; Loneliness; Digital Reality; Online Communication

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

1 Email: gladyshevvi[at]susu.ru ORCID https://orcid.org/0000-0001-84-31-125X
2 Email: valeevaem[at]susu.ru ORCID https://orcid.org/0009-0003-0081-5998
3 Email: belova2005[at]inbox.ru ORCID https://orcid.org/0000-0001-8852-4703

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Сеть: связь, резонанс, контроль | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.592

Эпоха мессенджеров: как компенсаторное общение помогает преодолеть вызовы тотальной цифровизации (по материалам социологического исследования)

Гладышев Владимир Иванович[1], Валеева Эльвира Мавлитовна[2], Белова Людмила Ивановна[3]

Южно-Уральский государственный университет (национальный исследовательский университет). Челябинск, Россия

Рукопись получена: 11 ноября 2024 | Пересмотрена: 10 февраля 2025 | Принята: 17 февраля 2025

Аннотация

Общение и одиночество, возникающие на ментальном уровне, рассматриваются учеными как глобальные проблемы современности. В статье анализируется одна из наиболее распространенных сегодня модификаций компенсаторного общения — общение в мессенджерах и социальных сетях, с помощью которого удовлетворяются трансформированные коммуникативные потребности индивидов. Одной из ключевых задач исследования стало определение степени замещения реальных межличностных контактов у школьников, учащихся колледжей и студентов вузов виртуальным общением. Для этого был проведен анализ связи реального и виртуального пространства, а именно – круга общения респондентов и частоту их взаимодействий в реальном и виртуальном мире. Результаты исследования показывают, что общение в сети среди рассматриваемой группы молодежи осуществляется, как правило, в режиме прямой компенсации. Она не деформирует их коммуникативные потребности и не оказывает вредоносного влияния на их коммуникативный мир. При разумном использовании оно осуществляется в режиме гомеостазиса, реально гармонизирует сферу общения личности и не является ни плацебо, ни панацеей от одиночества.

Ключевые слова

цифровизация; цифровые технологии; мессенджеры; социальные сети; виртуальное общение; компенсаторное общение; компенсаторные процессы; одиночество; цифровая реальность; онлайн-коммуникация

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0

1 Email: gladyshevvi[at]susu.ru ORCID https://orcid.org/0000-0001-84-31-125X
2 Email: valeevaem[at]susu.ru ORCID https://orcid.org/0009-0003-0081-5998
3 Email: belova2005[at]inbox.ru ORCID https://orcid.org/0000-0001-8852-4703

Вместо введения. Компенсаторное общение в современном мире

Компенсаторные процессы чрезвычайно широко распространены. Они обнаруживают себя на всех уровнях бытия (Гладышев, 1999, с. 62–78). Отдельные их проявления исследовались представителями биологии, медицины, психологии, истории и так далее. В границах философского знания они разрабатывались И. Риттером, Г. Люббе, О. Марквардом. Применительно к культуре Модерна, утверждали они, возникает насущная необходимость уравновешивать стремительные изменения сопровождающие процессы модернизации, зачастую утрачивающие связь с традицией и перегруженные рациональными составляющими. Как неполноценное существо – *Homo Compensator*, вынужденное постоянно возмещать свои недостатки, рассматривала человека философская антропология Модерна. Делались попытки наделить понятие «компенсация» статусом философской категории. (Marquard, Ritter & Gründer, 1976, p. 912–918).

Применительно к нашему исследованию указанная категория интересует нас исключительно в контексте социально-философского знания. Важнейшую задачу гармонизации социокультурной среды, включая коммуникативный мир людей прерывая монотонность повседневности, выполняют официально признанные праздники и ритуалы праздничного общения, уравнивающие на краткое время представителей всех возрастных и социальных групп. Они на время смягчают противоречия социального, имущественного, возрастного и прочего расслоения общества. (Жигульский, 1985, с. 336). Аналогичную роль играет такое состояние общества, которое известный английский этнограф и социолог Виктор Тэрнер называл «коммунитас» (1983, с. 277). «Коммунитас» – состояние противоположное «структуре», это состояние «перехода», перемены статуса личности, оно не подлежит строгой регламентации поведения, включая сюда и коммуникативное поведение. Прежде чем повысить свой статус и занять привилегированное положение в группе, человек должен пережить полное бесправие и даже зависимость от тех, кто в обозримом будущем окажется в зависимости от него. В коммунитас осуществляются отношения между людьми, невозможные в повседневной жизни. В нем, например, социальные «верхи» и «низы» меняются местами. Отношения, господствующие в коммунитас, временно элиминируют привычные проявления неравенства между людьми. Общение в указанных формах опирается на целенаправленно формирующийся *компенсаторный фонд*.

Этот фонд постоянно обновляется. Обновление фонда происходит, в том числе, за счет творчества самых широких слоев населения – творчества «доброго» и «злого», созидательного и разрушительного (Вышеславцев, 1992, с. 399–400). Это «вторичная компенсация» за пределами сложившегося фонда.

Складываясь по принципу дополнительности, она способствует гармонизации социальных процессов, в том числе восполнению недостающих компонентов общения: деятельностно-волевых, интеллектуально-гностических, эмоциональных. Исходя из этимологии латинского термина *compensare* (уравновешивать, возмещать) очевидно, что в нашем случае речь идет об общении, способном осуществлять функции возмещения утраченного, уравновешивание того, что утратило равновесие. Рассматривая конкретные ситуации социальных взаимодействий подобного рода за пределами этимологии, логично использовать понятие «восполнение». Кроме того, в них может присутствовать не только возмещение, но и замещение самого неудовлетворяющего личность общения иными формами деятельности и взаимодействия. По своим результатам социально-коммуникативные процессы могут носить как реальный, так и иллюзорный, мнимый характер. В результате ее осуществления происходит процесс *декомпенсации*, то есть желаемое равновесие достигается ценой деградации личности, перехода на более низкую ступень ее системности и целостности. Если речь идет об *иллюзорном* восполнении недостающих компонентов потребности в общении личности, то она сопровождается социально значимыми потерями в структуре ее связей с окружающими. Наиболее социально значимой метаформой гармонизирующего общения выступает *сверхкомпенсаторное общение*. Оно способствует личностному росту субъектов общения.

Указанные метаформы (декомпенсаторная и сверхкомпенсаторная) не укладываются в концепцию гомеостазиса. В этом состоит специфика нашего подхода к рассматриваемым процессам (Гладышев, 1999, с. 292). Здесь уместно говорить о гетеростазисе, о бифуркационных процессах. Но имеется и третья, маргинальная по отношению к двум предыдущим, метаформа. Она является наиболее распространенной и основывается на принципе дополнительности. Третья метаформа не производит радикальных преобразований в коммуникативном мире личности, в ее ценностях и интересах, носит адаптивный характер по парадигме гомеостазиса.

Анализируя структуру общения целесообразно различать *общение вплетенное в предметную деятельность*, выступающее в качестве подсистемы и необходимого условия осуществления предметной деятельности и *общение как вид деятельности*, осуществляющееся ради тех ценностей, которые в нем (общении) заключены. Компенсаторную функцию может выполнять и «вплетенное» общение и «общение ради общения». Только в первом случае указанная функция реализуется «попутно», во втором она является генеральной. Главная задача подобного общения восполнение тех компонентов общения, которые остаются нереализованными во «вплетенном» общении. На протяжении столетий преодоление деформаций в сфере общения осуществлялось, в форме непосредственных, достаточно однотипных контактов «лицом к лицу». Это, например, праздничное и зрелищное общение. В техно-

генном обществе арсенал средств преодоления деформаций в сфере общения значительно расширился, в том числе за счет использования мессенджеров. Особенно заметную роль они стали играть в молодежной среде. Этому способствовал целый комплекс причин. Наиболее широко общение, гармонизирующее коммуникативный мир личности, представлено в неформальных молодежных объединениях. Здесь легко установить наличие всех трех метаформ рассматриваемого нами общения: сверхкомпенсаторное, декомпенсаторное, собственно компенсаторное. Основными мотивами вхождения молодежи в эти группы сегодня зачастую выступают следующие коммуникативные потребности: потребность в определенной информации, в самоутверждении, в эмоциональном насыщении. Указанные метаформы могут переходить друг в друга, могут достигать высокого уровня социальной значимости и быть использованы для всестороннего развития личности. Практика показывает, что все большую роль в социальной жизни приобретает сверхкомпенсаторное общение, входящее, например, в состав волонтерства. По мере того, как происходило развитие и распространение контактов при помощи инструментальных средств общения, арсенал средств восполняющих повседневное общение стал расширяться. Все чаще возникают симбиозные формы, синтезирующие реальное и виртуальное общение.В виртуальном пространстве обнаружились немыслимые прежде возможности общения, выполняющего функцию саморегуляции коммуникативной сферы. Благодаря современным мессенджерам общение в неформальных молодежных объединениях приобретает предельно широкие масштабы. Круг виртуального общения спортивных и музыкальных фанатов несопоставим с кругом общения их предшественников конца прошлого столетия. Общение, например, геймеров (MMORPG), носящее массовый характер, легко по многим параметрам может соперничать с массовым зрелищным общением, а в чем-то даже и превосходить его (Гладышев, 2022, с. 63–81). Таким образом, новое средство связи породило и новые способы саморегуляции общения, носящего массовый характер. Будучи вплетено в традиционные формы саморегуляции повседневного общения, оно многократно усиливает их.

Таким образом, изучая общение в условиях тотальной цифровизации, важно максимально освободиться от двух противоположных мировоззренческих позиций: от безудержного восторга по ее поводу, как и от ревнивого поиска негативных последствий. Преодоление указанных крайностей возможно с позиций антиномического подхода. Антиномизм как методологический прием представляет собой специфический способ работы с противоположностями. Исследователь не пытается ликвидировать, – выражаясь гегелевским языком, «снять» – противоречие. Антиномический синтез подобен бабочке, которая непрерывно осуществляет свободное «витание» над двумя цветками, не отдавая ни одному из них предпочтения. В антиномическом суждении выражается парадоксальный принцип: *«и то и другое»*, *«ни то и*

не другое». Таково главное содержание метода антиномического монодуализма, разрабатываемого в XX столетии отечественным мыслителем Л. С. Франком. Этот метод весьма успешно применялся Франком при исследовании Я-Ты отношения (общения), которое он трактовал вполне антиномически как единство *«раздельности и взаимопроникновения»*. Антиномическая модель постижения реальности широко использовалась представителями русской религиозной философии: П. А. Флоренским, С. Н. Булгаковым, Н. О. Лосским, Н. А. Бердяевым. Антиномическое мышление в последние десятилетия переживает свой Ренессанс. Антиномическая методология используется при исследовании культуры и антикультуры, деструктивного сознания, мудрости и безумия, афоризмов, научного мышления и так далее и тому подобное. В указанных исследованиях, безусловно, проявлена специфика трактовок антиномизма различными авторами. Но это предмет специального исследования. Что касается нас, то мы будем ориентироваться на концепцию антиномизма представленную С. Л. Франком, как первому исследователю, применившему ее к анализу общения, при этом с величайшей степенью проницательности.

Таким образом, целью нашей работы стало всестороннее исследование компенсаторного общения, а именно общение в онлайн-пространстве, с помощью которого удовлетворяются трансформированные коммуникативные потребности индивидов. Реализация цели предполагается через решение следующих задач: определить степень замещения реальных межличностных взаимодействий виртуальными, в частности, взаимодействиями в социальных сетях; выявить основные мотивы использования социальных сетей и мессенджеров; установить основные риски, связанные с межличностными взаимодействиями в виртуальном пространстве.

Материалы и методы

Данная статья базируется на результатах социологического исследования, проведенного авторами в период с января по февраль 2023 года среди жителей города Челябинска. Челябинск можно отнести к типичным городам с населением более 1 миллиона жителей; соответственно, результат социологических замеров можно экстраполировать на общероссийское население. В ходе исследования было опрошено 300 респондентов, что составляет 0,11% от общей численности городской молодежи, возраста 14-25 лет, (по данным Челябинскстат на 1 января 2023 г.)[1]

Выборка квотная. Большая часть ответов была собрана посредством онлайн-анкетирования на платформе Google Forms. Все респонденты были проинформированы о целях исследования и подтвердили свое желание сотрудничать. Анализ первичных социологических данных проводился

1 *Население*. (б. д.). Территориальный орган Федеральной службы государственной статистики по Челябинской области. https://74.rosstat.gov.ru/population

в программе Vortex. В ходе обработки результатов использованы методы описательной статистики и многомерного распределения характеристик, а в некоторых случаях проводились расчеты корреляционных коэффициентов между различными признаками.

Методологическими и общетеоретическими основами статьи послужили работы, посвященные анализу социальных компенсаторных процессов А. Адлера, О. Маркварда, В. И. Гладышева, а также диалектика в самом широком смысле слова, включая принцип антиномического монодуализма С. Л. Франка.

Общение в эпоху цифровизации: взгляд через социально-философскую и гуманитарную оптику

Тема общения в философской науке наиболее интенсивно разрабатывается с первой трети XX века (Бубер, 1922; Франк, 1930). Толчок к развитию философии общения был дан Людвигом Фейербахом. Мартин Бубер считал его, в определенной степени, своим учителем. Параллельно с философией общение исследовала социальная психология (Андреева & Яноушек, 1987; Бодалев, 1983; Парыгин, 1999).

Ученые считают общение и одиночество глобальными проблемами современного человека.

Примерно в средине XX века, в связи с научно-технической революцией, учеными высказывалась озабоченность по поводу того, что человек в автоматизированных цехах и различных кабинах (камерах) все чаще остается «наедине с техникой». Он лишен традиционного общения и связан с другими людьми при помощи инструментальных средств. (Кузнецов & Лебедев, 1972,). Возникало предположение о том, что либо такое производственное общение деформирует традиционное коммуникативное поведение личности и нуждается в интенсивной компенсации в сфере досуга, либо происходят существенные изменения в структуре потребности в общении.

Современная коммуникативная ситуация в чем-то существенно отличается от пред предыдущей – прежде всего, обилием компенсаторных средств и своеобразным творчеством населения, главным образом молодого, в деле создания новых модификаций компенсаторного общения. Кроме того, все контактные формы компенсаторного общения находятся в неразрывной связи с виртуальными контактами. Можно сказать, что они представляют собой единое целое.

Говоря о трансформации общения в эпоху цифровизации, важно уточнить, что мы понимаем под последней. Цифровизация, в узком смысле, означает преобразование информации в новый, цифровой формат (Жукова & Крюков, 2022, с. 122); в более широкой трактовке цифровизация становится глобальным трендом, охватывающим все сферы жизни: производство, бизнес, науку, социальные отношения и повседневную жизнь людей. При этом

результаты цифровизации доступны пользователям преобразованной информации, среди которых в том числе и рядовые граждане (Халин & Чернова, 2018, с. 46–47).

Современная цифровая социальная реальность требует уточнения ряда социологических концепций (концепций сетевого общества, общества риска и других) (Кибакин & Гришаева, 2019, с. 4–9). О месте человека новом цифровом мире ведутся дискуссии среди философов, педагогов, социологов. Например, Л. А. Василенко и Н. Н. Мещерякова рассматривают особенности становление экономики суперумного общества 5.0 и предпринимают попытку составить социологический портрет человека цифровой цивилизации – *Homo digitals* (2021, с.87–96). Важнейшим направлением в исследованиях социологии цифрового общества являются гуманитарные аспекты цифровизации, например, изучение актуального коммуникативного дискурса пользователей Интернета, опирающееся на этические основания теории коммуникативного действия Юргена Хабермаса (Гостев & Белоус, 2019).

Продолжая направление гуманитарных исследований цифровизации, представляется важным рассмотреть, как реализуется компенсаторная функция общения в цифровом пространстве.

Мессенджеры и социальные сети против одиночества: плацебо или панацея?

Компенсаторное общение направлено на преодоление, или хотя бы смягчение, одиночества в его основных измерениях: космическом, социальном, культурном и межличностном. Строго говоря, полностью изжить одиночество невозможно. Одиночество – это не отсутствие контактов, а их неполнота, их неудовлетворительное качество.

Одним из важных методологических принципов теоретического размышления в данной главе выступает принцип антиномического монодуализма применительно к сетевому общению. Размышляя о том, выступают ли мессенджеры и социальные сети в качестве плацебо или панацеи против одиночества, мы попытаемся использовать принцип антиномического монодуализма: «и то и другое, не то и не другое».

Важно также наметить, при каких условиях возникают декомпенсаторное и сверхкомпенсаторное общение, способствующее возрастанию степени целостности личности. Последняя тема должна быть предметом специального анализа.

В условиях тотальной цифровизации общества человек находится под постоянным влиянием технологий. Трансформируется средства коммуникации, познавательные возможности человека, появляются новые способы взаимодействия с окружающими. По Маклюэну, переход от одного медиа к другому ускоряет коммуникативные процессы, усиливает функцию коммуникации, что приводит к социокультурным изменениям (2003). Так, с появле-

нием Интернета произошли кардинальные изменения во многих сферах жизнедеятельности людей. По Кастельсу, возникновение и распространение Интернета обусловлено взаимодействием четырех культур, каждая из которых внесла в его создание и совершенствование определенный вклад (2004, с. 156-161). Кастельс определял Интернет как средство коммуникации, *особенно важное для поддержания «слабых» связей*. Забегая вперед, следует сказать, что это свойство Интернета было убедительно подтверждено нашим исследованием.

В современном обществе межличностные взаимодействия чаще всего осуществляются в социальных сетях и мессенджерах. Виртуальные взаимодействия посредством социальных сетей способствуют увеличению количества межличностных контактов, экономят время и энергию, что особенно привлекает учащуюся молодежь.

Согласно статистическим данным и результатам исследований, самыми активными пользователями социальных сетей являются молодые люди студенческого и школьного возраста, которые используют их для межличностной коммуникации. Большая вовлеченность молодежи в виртуальные социальные сети позволяет говорить о наличии риска замещения реальных взаимодействий виртуальными, что может привести к трудностям во взаимопонимании, а также деградации навыков разрешения конфликтных ситуаций, вследствие легкого прерывания контактов в виртуальных социальных сетях.

Для более глубокого изучения специфики виртуальных коммуникаций и межличностного общения молодежи нами было проведено социологическое исследование. Вполне логично, что в связи с расширением технологических возможностей виртуальных взаимодействий у молодых людей становится больше число социальных контактов.

Мир за экраном: анализ мотивов использования социальных сетей и мессенджеров

Одной из задач нашего исследования был анализ мотивов использования социальных сетей и мессенджеров. Для этого необходимо узнать цели их использования, важность предоставляемых социальными сетями и мессенджерами функций, причину регистрации в социальных сетях и мессенджерах, а также оценить активность респондентов в виртуальной среде. Цифровая среда открывает для молодежи широкие возможности виртуальной коммуникации и конструирования собственной идентичности посредством перманентной ауторепрезентации в информационном поле (Черных и др., 2019, с. 183). Однако из всех функций, которые предоставляют социальные сети и мессенджеры, в целом наиболее значимыми оказались информационные и коммуникативные, а именно, получение информации и общение с друзьями и знакомыми (Таблица 1).

Table 1. Reasons for using social networks and messengers*

Таблица 1. Причины использования социальных сетей и мессенджеров*

Причины	**Число ответивших**	**% от числа ответивших**
Можно всегда оставаться на связи	194	65,10
Дают возможность общаться с друзьями и родственниками на расстоянии	191	64,09
Позволяют оставаться в курсе событий	152	51,01
Помогают скоротать время на скучных занятиях	94	31,54
Позволяют расслабиться после учёбы	91	30,54
Помогают избежать одиночества	41	13,76
Легче найти единомышленников	16	5,37
Помогают добиться успеха и популярности	11	3,69
Помогают подать себя в выгодном свете для окружающих	–	–
Итого:	298	265,10

*Multiple answer choices are possible
*Возможен выбор нескольких вариантов ответа

Примерно равная доля респондентов отмечает, что они позволяют всегда оставаться на связи и дают возможность дистанционно общаться с друзьями и близкими (65,10% и 64,09% соответственно). Нельзя не учитывать, что в положение «можно всегда оставаться на связи» «вплетена» антиномия. Всегда находиться на связи одновременно есть и благо, и обременение. Это легко обосновать, если порассуждать на эту тему подробней. Половина респондентов отметила, что социальные сети и мессенджеры удовлетворяют информационные потребности, позволяя всегда оставаться в курсе событий (51,01%). Практически треть респондентов отметили в качестве причин рекреативные возможности социальных сетей и мессенджеров, которые позволяют им скоротать время на скучных занятиях (31,54%) и расслабиться после учебы (30,54%). Практически никто из респондентов не использует социальные сети и мессенджеры для того, чтобы найти единомышленников, а также добиться успеха и популярности. Таким образом, отсутствует мотив компенсаторного самоутверждения.

Полученные данные также подкрепляются и ответами респондентов разной возрастной категории. Для респондентов от 19 до 24 лет более важна возможность дистанционного общения с родственниками и друзьями (37,65%), чем для младшей возрастной категории (22,06%). Также эта причина является наиболее значимой по сравнению с остальными причинами среди данной возрастной категории. У младшей же возрастной категории преобладают такие рекреативные причины, как возможность скоротать время на скучных занятиях

(76,47%). Следовательно, восполняется (компенсируется) эмоциональная составляющая общения. У респондентов от 19 до 24 лет данная причина выражена в меньшей степени (53,70%).

Важно рассмотреть, с какими целями респонденты заходили в социальные сети и мессенджеры в последний раз (Таблица 2). Чуть более половины респондентов последний раз посещали социальные сети и мессенджеры с целью пообщаться с друзьями или родителями (54,42%), примерно четверть респондентов заходили решить вопросы по учебе или работе (23,81%).

Table 2. Purpose of the last visit to the social network/ messenger depending on the place of study, in % of the number of respondents

Таблица 2. Цель последнего посещения социальной сети / мессенджера в зависимости от места обучения, в % от числа ответивших

Цели	В целом по массиву:	Место обучения		
		Школа	Ссуз	Вуз
Пообщаться с друзьями/родителями	54,42	46,94	53,52	60,80
Решить вопросы по учебе/работе	23,81	23,20	16,90	29,59
Посмотреть новостную ленту	7,14	10,43	11,27	4,00
Проверить почту	6,80	6,20	9,86	3,20
Добавить фотографии	2,38	–	–	2,41
Посмотреть, что нового у знакомых	2,04	–	8,45	–
Расслабиться	2,04	9,15	–	–
Посмотреть фильм	1,36	4,08	–	–
Поставить лайки на фото/видео друзей	–	–	–	–
Выразить свое мнение о чем-либо в комментариях	–	–	–	–
Итого:	100,00	100,00	100,00	100,00

Основными целями респондентов в целом являются общение с друзьями и получение информации по учебной или рабочей деятельности. Близкими к основным целям являются прослушивание музыки и желание узнать новости. Менее важны такие цели, как чтение постов блогеров и просмотр профилей друзей, а также публикация видео и фотографий. Наименьшая же доля респондентов использует социальные сети и мессенджеры с целью выразить свое мнение в постах/комментариях. Чтение постов блогеров для старшеклассников является более распространенной целью, нежели для остальных групп респондентов.

Таким образом, относительно целей использования можно сделать вывод, что социальные сети и мессенджеры чаще всего используются для общения

с друзьями и близкими и получения информации по учебе или работе, а реже – для выражения мнения и построения идентичности.

Получение необходимой информации по учебе и работе не содержит в своем составе компенсаторного общения как специфической деятельности. Это общение, «вплетенное» в предметную деятельность (в познавательную деятельность). Здесь скорее можно говорить о компенсаторной функции, выполняемой мессенджерами, нежели о компенсаторном общении.

Виртуальные горизонты: пути освоения молодежью онлайн-пространства

В рамках нашего исследования мы оценивали активность респондентов в виртуальном пространстве. Для этого мы проанализировали частоту совершения различных действий в виртуальной среде молодежью (Таблица 3).

Исходя из данных таблицы, чаще всего респонденты переписываются в чатах, слушают музыку и читают новости. Реже других групп слушают музыку учащиеся колледжей, а новости читают реже школьники. Учащиеся ссузов реже остальных групп публикуют посты, фотографии и видео, а также просматривают их у друзей, но при этом чаще, чем школьники, читают новости. Редко респонденты публикуют фотографии, видео и посты, а реже всего респонденты используют социальные сети для игр. Говоря о последнем, стоит всё же отметить, что школьники делают это не так редко, как остальные группы респондентов. Можно предположить, что у этой возрастной группы выше потребность *в компенсаторном самоутверждении* в процессе виртуальной состязательности.

Table 3. Frequency of certain actions in social networks/ messengers depending on the place of study, indexes*

Таблица 3. Частота совершения определенных действий в социальных сетях /мессенджерах в зависимости от места обучения, индексы*

Действия	В целом по массиву	Место обучения		
		Школа	Ссуз	Вуз
Переписываюсь в чатах	1,24	0,91	0,99	1,65
Слушаю музыку	0,84	1,20	-0,15	1,12
Читаю новости	0,82	0,50	0,92	1,02
Смотрю фото и видео друзей	0,36	0,17	0,03	0,69
Публикую фотографии и видео	-0,48	-0,60	-1,08	-0,05
Публикую посты	-0,79	-0,82	-1,25	-0,50
Общаюсь по видеосвязи	-0,82	-0,55	-1,18	-0,82
Играю в игры	-1,18	-0,99	-1,30	-1,25

*Индекс рассчитывается по формуле средней арифметической взвешенной, меняется в интервале [-2;2], принимает значение от – 2 – «никогда» до 2 – «постоянно»
*Index is calculated by the formula of arithmetic weighted average, it varies in the interval [-2;2], and takes the value from - 2 - “never” to 2 - “constantly”

Таким образом, исходя из полученных данных, у старших групп молодежи (студенты) в целом видна большая, чем у школьников, направленность на взаимодействие с людьми через социальные сети и мессенджеры. Можно сделать вывод о том, что главным мотивом использования социальных сетей и мессенджеров является коммуникативный. Чуть менее выражены деловой, познавательный и рекреативный мотивы. Менее выраженными мотивами в целом являются мотив аффилиации, самопрезентации, самореализации. Относительно коммуникативного мотива стоит отметить, что респонденты в возрасте от 15 до 18 лет чаще респондентов от 19 до 24 лет используют социальные сети и мессенджеры для расширения круга знакомых, что может быть связано с более выраженной потребностью данной возрастной категории в установлении новых социальных связей. При этом в большей степени это характерно для учащихся ссузов. Тем не менее, в целом по массиву социальные сети и мессенджеры используются преимущественно для коммуникации с друзьями и близкими, что подтверждает теорию о том, что социальные сети и мессенджеры чаще используются для сохранения уже существующих связей, а не для установления новых.

Новая среда – новые риски: какие опасности таят социальные сети?

Интернет способствует развитию сетевого общества, которое организует социальные связи посредством медиасетей, замещая или дополняя ими социальные коммуникации «лицом к лицу». С одной стороны, появляются новые возможности для общения, коммуникации, расширения социальных связей и доступа к информации. Цифровые социальные практики создают новые социальные контакты и формы коммуникации (Лига & Щеткина, 2021, с. 33). С другой стороны, у человека появляются не только новые коммуникативные возможности, но и сопутствующие им новые риски, вызванные различными негативными факторами информационного общества (Чванова, 2016, с. 8).

Появление новых рисков симультанно с новыми возможностями для общения и расширением диапазона социальных связей. Противоречивое единство этих событий наиболее продуктивно анализировать с точки зрения антиномического монодуализма. С позиций классической диалектики логично выделять ведущую сторону противоречия. Так, с точки зрения социолога Ульриха Бека, современное общество можно охарактеризовать как общество риска, в котором как субъектом, так и объектом выступает сам человек и его разнообразная деятельность: «Нынешние риски и опасности существенно отличаются от внешне нередко сходных с ними средневековых глобальностью своей угрозы… и современными причинами своего возникновения. Они, в общем и целом, продукт передовых промышленных технологий и с их дальнейшим совершенствованием будут постоянно усиливаться» (Бек, 2000, с. 24).

Проблема рисков вызывала внимание как зарубежных, так и отечественных социологов (Э. Гидденс, М. Кастельс, Н. Луман, О. Н. Яницкий и др.). Г. У. Солдатова выделила 5 групп рисков в онлайн-среде: контентные риски, возникающие при использовании находящихся в Интернете материалов и содержащие противозаконную и вредоносную информацию (насилие, агрессию и т.п.); коммуникационные риски, которые возникают при коммуникации и межличностном взаимодействии пользователей (кибербуллинг); потребительские риски (приобретение товаров низкого качества, подделок и т.п.); технические риски, к которым относятся различного рода вирусы, а также нарушение конфиденциальности, мошенничество и т. п.; риск интернет-зависимости, который выражается в чрезмерном увлечении играми, постоянной потребности в онлайн-коммуникации (Солдатова, 2017, с. 92–95).

Реальность VS виртуальность: может ли виртуальное вытеснить реальное?

Одним из рисков мы полагаем вытеснение реальных контактов виртуальными. Как полагают М. Б. Лига и И. А. Щеткина «В эпоху цифровых технологий усиливается индивидуализм личности, её автономность, что обусловлено общением через интернет, осуществлением профессиональной деятельности с помощью информационных технологий. Современное поколение общается в мессенджерах, соцсетях, которые заменяют личные контакты» (Лига & Щеткина, 2021, с. 35).

Мы уже говорили выше о том, что тотальная цифровизация *антиномично* открывает не только широкий спектр новых коммуникативных и иных возможностей, но и создает ряд рисков. Поэтому одной из задач нашего эмпирического исследования стала оценка масштаба рисков для молодежи, связанных с коммуникациями в цифровой среде.

При взаимодействиях в виртуальной среде нередко можно столкнуться с мошенничеством, шокирующей и фейковой информацией, кибербуллингом. Кроме того, имеет место зависимость, в том числе и от виртуального общения, что может негативно повлиять на коммуникативные навыки учащейся молодежи и нарушить их адаптацию в социуме. Последнее способствует формированию потребности в *иллюзорно-компенсаторных формах общения.*

Важной задачей исследования была оценка степени замещения реальных межличностных взаимодействий школьников, учащихся колледжей и студентов вузов виртуальными. Для этого мы анализировали связь реального и виртуального пространства, а именно, круг общения респондентов и частоту их взаимодействий в реальном и виртуальном мире. Выяснялось наличие зависимости от социальных сетей и мессенджеров, для чего важно было определить приоритеты в пользу социальных сетей и мессенджеров, их недостатки и преимущества, количество времени, проводимое в социальных сетях и мессенджерах в целом и для общения, а также оценить готовность отказаться

от общения в виртуальной среде. Кроме того, анализировалась и самооценка вероятности замещения реального общения виртуальным.

Анализ результатов позволяет предположить, что общение молодежи в виртуальном пространстве обратно пропорционально их встречам с друзьями в реальной жизни, а также времяпрепровождением с семьей.

Для того чтобы проанализировать связь реального и виртуального пространства мы рассматривали круг общения респондентов, а также частоту их взаимодействий. В реальной жизни респонденты имеют чаще всего 1-3 друга (38,26%), практически четверть респондентов имеет 4-6 друзей (26,85%). Больше 9 друзей имеют 19,13% респондентов. Что же касается друзей в виртуальной среде, то чаще всего респонденты имеют 51-100 друзей (35,23%) и меньше 50 (30,87%). От 101 до 300 друзей имеют 28,86% респондентов. Проблема оптимального круга общения издавна интересовала мыслителей. То, что об этом говорил Аристотель, наверное, наилучшее. «Многих или немногих друзей надо иметь?» –вопрошал Аристотель и отвечал: «Вообще говоря, ни многих, ни немногих. Если друзей много, то трудно каждому в отдельности уделять любовь. <…> Но если по бессилию природы любовь окажется недостаточной, это вызовет справедливые нарекания, и такой человек не может быть другом, потому что не любит, а только на словах друг, дружба же этого не терпит. И еще, если друзей будет много, то не будет конца огорчениям. Ведь когда друзья многочисленны, то естественно, что с кем-то одним всегда приключается беда, и огорчение здесь неизбежно. С другой стороны, [нехорошо иметь] немногих друзей – одного или двух, число их должно соответствовать обстоятельствам и стремлению человека к любви» (Аристотель. Большая этика. Соч.: в 4 т. Т.4 / Аристотель. – М.: Мысль, 1984. - С.373 – 374.) Изобилие дружеских контактов в виртуальной среде (50, 100, 300 друзей) свидетельствует об их поверхностности. Они скорей выступают как плацебо, как иллюзорная компенсация действительного общения «лицом к лицу» и не соответствуют важнейшему принципу культуры общения – *принципу избирательности в общении.*

Большинство респондентов взаимодействуют со своими друзьями в реальной жизни ежедневно (42,52%), при этом в большей степени это характерно для учащихся школ (58,82%), чем для студентов вузов (32,23%) и учащихся ссузов (36,62%) (Таблица 4).

Корреляционный анализ также показал различия по возрасту респондентов. Респонденты от 15 до 18 лет чаще взаимодействуют с друзьями ежедневно (52,50%), чем респонденты 19-24 лет (30,60%). И, напротив, общаются с друзьями несколько раз в месяц в большей степени респонденты от 19 до 24 лет (26,12%), нежели в младшей возрастной категории (3,75%). Из данного анализа можно сделать вывод, что с возрастом респонденты реже могут взаимодействовать с друзьями и близкими в реальной жизни ежедневно. На это может влиять повышенная занятость и дистанцированность. Но только

ли в этом дело? Можно предположить, что для младшей возрастной группы существенное значение имеют не столько информационные компоненты общения, сколько его эмоциональные составляющие. Именно они наилучшим образом реализуются в непосредственном общении.

Table 4. Frequency of respondents' communication with friends in real life, depending on the place of study, in % of respondents

Таблица 4. Частота общения респондентов с друзьями в реальной жизни в зависимости от места обучения, в % от числа ответивших

Частота общения	В целом по массиву:	Место обучения		
		Школа	Ссуз	Вуз
Каждый день	42,52	58,82	36,62	32,23
Несколько раз в неделю	26,19	17,65	36,62	27,27
Один раз в неделю	8,16	11,76	8,45	4,96
Несколько раз в месяц	13,95	5,88	9,86	23,14
Один раз в месяц и реже	9,18	5,88	8,45	12,40
Итого:	100,00	100,00	100,00	100,00

Анализируя частоту взаимодействия с друзьями в виртуальной среде, мы выяснили, что подавляющая доля респондентов общается в социальных сетях и мессенджерах ежедневно (76,03%). Несколько раз в неделю общаются 20,21 % респондентов. Чем старше респонденты, тем реже они взаимодействуют с друзьями в живую, тем интенсивней общение как «субъект-субъектное отношение» трансформируется в «субъект-объектное отношение» – в коммуникацию.

Анализировалось также, скольких из друзей в виртуальной среде респонденты знают лично. Более половины респондентов знают практических всех своих друзей в социальных сетях (55,70%). Четверть респондентов знают абсолютно всех, кого добавляют в друзья (25,17%). Малая доля респондентов знакома только с половиной (13,76%). Это подтверждает теорию М. Кастельса о том, что чаще всего социальные сети и мессенджеры используются для поддержания слабых связей, а не для установления новых.

Еще одним риском тотальной цифровизации может быть зависимость от виртуального общения. Анализируя количество времени, проведенное в виртуальном пространстве за сутки, было выявлено, что респонденты чаще всего проводят там в среднем 4-5 часов в сутки (44,33%). Примерно одинаковая доля респондентов проводит в социальных сетях и мессенджерах 2-3 часа в сутки (19,50%), а также 6-8 часов в сутки (18,44%). Наблюдается связь с возрастом (Таблица 5). Виртуальная коммуникация менее 2 часов чаще встречается у респондентов младшей возрастной группы (37,01%), а 4-5 часов – у старшей (33,08%). Это позволяет заключить, что с увеличением возраста

возрастает и время, которое респонденты тратят на виртуальное общение в сутки.

Table 5. Amount of time allocated for virtual communication per day depending on age, in % of respondents

Таблица 5. Количество времени, выделяемое на виртуальную коммуникацию за сутки в зависимости от возраста, в % от числа ответивших

Количество времени	В целом по массиву:	Возраст	
		15-18	19-24
Менее 2 часов	25,70	37,01	12,31
	42,61	43,51	41,54
4-5 часов в сутки	21,48	11,69	33,08
6-8 часов в сутки	5,28	3,90	6,92
Более 8 часов	4,93	3,90	6,15
Итого:	100,00	100,00	100,00

Важно было также проанализировать, как сетевые онлайн взаимодействия сказываются на повседневной жизнедеятельности респондентов. Мы установили, что 36,91% опрошенных иногда откладывают решение срочных задач в пользу виртуальной коммуникации (Таблица 6). Нарушение баланса более и менее приоритетных форм деятельности чревато погружением в иллюзорно-практическую деятельность. Этому могут быть подвержены с разной степенью частотности все группы респондентов. Никогда с этим не сталкивались лишь 22,15% респондентов, в большей степени это касается школьников (34,31%). Также 16% студентов вузов отметили, что делают это постоянно или часто. Анализируя взаимосвязь с возрастом, можно заметить, что в меньшей степени откладывание срочных дел характерно для младшей возрастной категории (30,25%).

Table 6. Frequency of postponing urgent matters in favor of virtual communication, depending on age, in % of respondents

Таблица 6. Частота откладывания срочных дел в пользу виртуальной коммуникаци в зависимости от возраста, в % от числа ответивших

Частота	В целом по массиву:	Возраст	
		15-18	19-24
Постоянно	6,71	2,47	11,76
Часто	14,77	13,58	16,18
Иногда	36,91	38,27	35,29
Редко	19,46	15,43	24,26
Никогда	22,15	30,25	12,50
Итого:	100,00	100,00	100,00

Были выявлены преимущества социальных сетей и мессенджеров по сравнению с живым общением – и их недостатки. Среди преимуществ большая часть респондентов выделила возможность общаться с друзьями на дальних расстояниях (78,19%), а также поддержание связи с ними (59,06%). Поиск полезной информации в качестве преимуществ также отметили больше половины респондентов (55,70%). Экономию времени в качестве преимуществ отметили 34,90% респондентов. Примерно четверть респондентов считают преимуществом рекреативные возможности, а именно, организацию досуга (27,85%) и способ занять время (25,84%). Меньшая доля отмечала в качестве преимущества возможность расширения круга знакомых (21,48%). Малая доля респондентов считают преимуществом возможность выражать свое мнение (10,40%). Наиболее значимым недостатком для респондентов является фейковая информация (67,79%). Около половины опрошенных указали на большое количество рекламы (52,68%) и мошенничество (51,34%). Почти равное количество респондентов в качестве недостатков отметили, что социальные сети отвлекают внимание (32,89%) и могут вызвать зависимость (28,19%). Примерно четверть опрошенных высказали опасения по поводу повышенного риска травли (кибербуллинга) в общении (23,15%). Лишь небольшая доля респондентов полагает, что использование социальных сетей может препятствовать живому общению (3,36%). Это может свидетельствовать о том, что респонденты либо в равной степени активно общаются как в реальной жизни, так и в виртуальном пространстве, либо не считают проблемой общение преимущественно в онлайн среде.

При анализе ответов на вопрос о предпочтительных способах взаимодействия выяснилось следующее: большинство респондентов (48,65%) указали, что для них не имеет значения, где происходит общение (онлайн или офлайн). Корреляция с возрастом также показывает, что с увеличением возраста молодых людей становится менее проблематичным ограничение реального общения (Таблица 7).

Table 7. Significance of the problem of limitation of real communication depending on age, in % of the number of respondents

Таблица 7. Значимость проблемы ограничения реального общения в зависимости от возраста, в % от числа ответивших

Проблематичность	В целом по массиву:	Возраст	
		15-18	19-24
Является серьезной проблемой	14,13	22,73	6,62
Это немного проблематично	40,28	42,21	33,14
Совсем не проблематично	45,58	35,06	60,24
Итого:	100,00	100,00	100,00

Также мы выяснили, предпринимают ли респонденты попытки по ограничению виртуального общения. Так, было выяснено, что большинство респондентов не ограничивают виртуальную коммуникацию (73,54%). Лишь малая доля респондентов предпринимала успешные попытки по ограничению общения (13,40%). Распределение по возрасту показало, что чаще остальных групп попытки по ограничению виртуального общения предпринимали респонденты от 15 до 18 лет (20,62%). Большая доля респондентов, не ограничивающих коммуникацию в виртуальной среде, дает возможность предположить, что большинство респондентов могут бесконтрольно общаться в социальных сетях и не считают это проблемой.

Среди причин ограничения виртуального общения респонденты чаще всего называли нежелание тратить на это свободное время (60,67%), опасения утечки личной информации (41,57%). Треть респондентов предпочитают общение в реальной жизни (33,71%), причем это в большей степени характерно для школьников (40,82%), чем для студентов вузов (29,41%). Примерно четверть респондентов опасаются мошенничества (25,84%), а также травли при общении (23,60%). Такая причина, как нежелание тратить на это свободное время, чаще выбиралась студентами вузов (82,35%). Что касается возрастных различий, то практически все вышеперечисленные причины чаще выделяли респонденты от 15 до 18 лет, чем респонденты от 19 до 24 лет, но нежелание тратить на это свободное время более характерно для старшей возрастной группы (86,67%).

Можно заметить, что немалую долю в ответах занимают такие причины как мошенничество, нарушение конфиденциальности, травля. В данном исследовании мы подробнее анализировали различные опасения респондентов, связанные с межличностным взаимодействием в виртуальном пространстве. Анализ показал, что чаще всего респонденты опасаются утечки личной информации (57,77%) (Таблица 8).

Table 8. Reasons for limiting virtual communication*

Таблица 8. Причины ограничения виртуальной коммуникации*

Причины	**Число ответивших**	**% от числа ответивших**
Не хочу тратить на это свободное время	54	60,67
Опасаюсь утечки личной информации из чатов	37	41,57
Предпочитаю общение в реальной жизни	30	33,71
Опасаюсь мошенничества	23	25,84
Опасаюсь травли при общении	21	23,60
Итого:	77	185,39

*Возможен выбор нескольких вариантов ответа
*Multiple answer choices are possible

Почти половина опрошенных (49,32%) опасаются столкнуться с мошенничеством в сети. Треть респондентов беспокоит угроза нарушения конфиденциальности (34,46%), а четверть (26,01%) – получения ссылок с вирусами (26,01%). Немногим меньшая доля (23,31%) респондентов ощущает опасения из-за искаженного восприятия слов собеседником. В этом контексте проявляется антиномическая двойственность отношения «я – ты», раскрытая С. Л. Франком. Амбивалентность «Я–Ты отношения» антиномично сочетает в себе как отрицательные, так и положительные установки на взаимодействие: угрозу и привлекательность (Франк,1990, с. 347–386). Как часто это бывает в виртуальном пространстве сети, данная особенность многократно усиливается. Лишь небольшая часть респондентов (10,47%), отметила страх зависимости от социальных сетей и мессенджеров. А еще меньшая (5,74%) – ухудшения навыков живого общения.

Что касается мошенничества, то на практике респонденты сталкиваются с ним не так уж часто (41,84%). Чуть больше четверти (27,55%) сталкиваются с мошенничеством иногда и еще меньшая доля (19,39%) – часто.

Обсуждение и выводы

Представленные данные позволяют говорить о том, что под влиянием цифровизации вектор общения смещается в онлайн-пространство, где главным мотивом использования социальных сетей и мессенджеров является коммуникативный. Социальные сети и мессенджеры необходимы, преимущественно, для общения с друзьями и близкими, а онлайн-пространство служит для сохранения уже существующих связей, а не для установления новых.

Несмотря на то, что виртуальная коммуникация не является приоритетной для респондентов по сравнению с живым общением, ограничение общения в реальной жизни, как правило, не вызывает у респондентов серьезного беспокойства. В целом молодежь не оценивает степень зависимости от виртуальных взаимодействий, а также приоритетность коммуникации в виртуальной среде как высокие. Тем не менее, для всех всё же весьма важно наличие функций, позволяющих коммуницировать с людьми в онлайн-пространстве.

В условиях дефицита живого взаимодействия люди всё чаще обращаются к цифровым технологиям как средству его компенсации и поиска экзистенциального смысла общения.

Современные технико-технологические изменения (например, интенсивное развитие мобильных устройств и высокоскоростных коммуникаций) существенно влияют на жизнь людей. Благодаря этим технологиям человек создаёт себе альтернативу реальной природе – цифровое пространство, где общение дополняет реальные взаимодействия. В современной гуманитаристике зачастую высказываются антиномические суждения относительно

социальных последствий общения в сети. Одни сосредоточили внимание на негативных последствиях виртуальных взаимодействий, другие абсолютизируют достоинства и эвристические возможности сетевого общения. И антиномия эта не является сугубо гносеологической. Она носит жизненный, онтологический характер и укоренена в самой реальности. В современных условиях не может быть осуществлен теоретический синтез указанных противоположностей. Была бы неверной попытка поглощения одной стороны противоречия другой. Наиболее аутентичным подходом выступает антиномическая диалектика с ее «витанием» над противоположностями.

Если говорить о рисках онлайн-общения, то наиболее распространенными рисками оказались технические риски, а именно, утечка личной информации (персональных данных) и мошенничество. Наименьшее беспокойство вызывают коммуникационные риски и риск интернет-зависимости (онлайн-аддикция).

Таким образом, из результатов проведенного исследования очевидно, что общение в сети исследованного контингента происходит в режиме прямой компенсации и не оказывает заметного вредоносного влияния на их коммуникативный мир. Между тем, антиномическое рассмотрение сетевой коммуникации позволяет обнаружить латентные предпосылки декомпенсаторных процессов, которые могут при определенных условиях разрастаться. Это происходит тогда, когда общение в сети рассматривается как панацея от одиночества, или универсальное средство от него.

Список литературы

Marquard, O., Ritter, J., & Gründer, K. (1976). *Historisches Wörterbuch der Philosophie [Historical Dictionary of Philosophy]*. Schwabe. (In German).

Андреева, Г. М., & Яноушек, Я. (1987). *Общение и оптимизация совместной деятельности*. МГУ.

Бахтин, М. М. (1990). *Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса*. Художественная литература.

Бек, У. (2000). *Общество риска: На пути к другому модерну*. Прогресс-Традиция.

Бодалев, А. А. (1983). *Личность и общение*. Педагогика.

Бубер, М. (1922). *Я и Ты*. б. и.

Василенко, Л. А., & Мещерякова, Н. Н. (2021). *Социология цифрового общества*. Томский политехнический университет.

Вышеславцев, Б. П. (1982). *Кризис индустриальной культуры. Марксизм, неосоциализм, неолиберализм*. Chalidze publications.

Гладышев, В. И. (1999). *Компенсаторное общение: Социально-философский анализ*. Банк культурной информации.

Гладышев, В. И., Миляева, Е. Г., & Пеннер, Р. В. (2022). Человек в сети: Одиночество и общение. *ΠΡΑΞΗΜΑ. Проблемы Визуальной Семиотики*, 4, 63–81. https://doi.org/10.23951/2312-7899-2022-4-63-81

Гостев, А. Н., & Белоус, О. В. (2019). Исследование современного коммуникативного дискурса пользователей сети «Интернет» в рамках рефлексивной деятельностноструктурной теории коммуникативного действия Юргена. *Цифровая Социология*, 2(1), 24–30.

Жигульский, К. (1985). *Праздник и культура*. Прогресс.

Жукова, М. В., & Крюков, Д. В. (2022). Современный тренд развития экономики и общества: Цифровое общество как особая стадия информационного общества. *Society and Security Insights*, 5(2), 120–139. https://doi.org/10.14258/ssi(2022)2-08

Кастельс, М. (2004). *Галактика Интернет: Размышления об Интернете, бизнесе и обществе*. У-Фактория.

Кибакин, М. В., & Гришаева, С. А. (2019). Актуальные проблемы рефлексии цифровой социальной реальности: Переосмысление научных концепций. *Цифровая Социология*, 2(1), 4–9. https://doi.org/10.26425/2658-347X-2019-1-4-9

Кузнецов, О. Н., & Лебедев, В. И. (1972). *Психология и психопатология одиночества*. Медицина.

Лига, М. Б., & Щеткина, И. А. (2021). Человек в эпоху цифровизации общества. *Гуманитарный Вектор*, 16(2), 29–38. https://doi.org/10.21209/1996-7853-2021-16-2-29-38

Маклюэн, М. (2003). *Понимание Медиа: Внешние расширения человека*. Кучково поле.

Парыгин, Б. Д. (1999). *Анатомия общения*. Михайлова В. А.

Солдатова, Г. У. (2017). *Цифровое поколение России: Компетентность и безопасность*. Смысл.

Тернер, В. (1983). *Символ и ритуал*. Наука.

Франк, С. Л. (1990). *Непостижимое*. Правда.

Халин, В. Г., & Чернова, Г. В. (2018). Цифровизация и ее влияние на российскую экономику и общество: Преимущества, вызовы, угрозы и риски. *Управленческое Консультирование*, 10, 46–63. https://doi.org/10.22394/1726-1139-2018-10-46-63

Чванова, М. С., Храмова, М. В., Слетков, И. А., Киселева, И. А., Молчанов, А. А., & Котова, Н. А. (2016). Исследование влияния Интернета на социальные потребности пользователей. *Вестник Тамбовского Университета. Серия Гуманитарные Науки*, 21(12), 7–25. https://doi.org/10.20310/1810-0201-2016-21-12(164)-7-25

Черных, С. С., Воденко, К. В., Коваленко, А. М., & Чернов, И. В. (2019). Демонстративное потребление молодежи в условиях экспансии информационного общества и глобальной цифровизации. *Гуманитарий Юга России*, 8(5), 179–189. https://doi.org/10.23683/2227-8656.2019.5.15

References

Andreeva, G. M., & Janousek, J. (1987). *Communication and Optimization of Joint Activity*. MSU. (In Russian).

Bakhtin, M. M. (1990). *The Creativity of François Rabelais and the Popular Culture of the Middle Ages and Renaissance*. Khudozhestvennaya literatura. (In Russian).

Beck, W. (2000). *Risk Society: Toward another Modernity*. Progress-Tradition. (In Russian).

Bodalev, A. A. (1983). *Personality and Communication*. Pedagogy. (In Russian).

Buber, M. (1922). *I and Thou*. (In Russian).

Castells, M. (2004). *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business and Society.* U-Factoria. (In Russian).

Chernykh, S. S., Vodenko, K. V., Kovalenko, A. M., & Chernov, I. V.. (2019). Demonstrative Youth Consumption in the Context of the Expansion of the Information Society and Global Digitalization. *Humanities of the South of Russia*, 8(5), 179–189. https://doi.org/10.23683/2227-8656.2019.5.15 (In Russian).

Chvanova, M. S., Khramova, M. V., Sletkov, I. A., Kiseleva, I. A., Molchanov, A. A., & Kotova, N. A. (2016). The Research of the Internet on Socials Needs of Users. *Tambov University Review: Series Humanities*, 21(12), 7–25. https://doi.org/10.20310/1810-0201-2016-21-12(164)-7-25 (In Russian).

Frank, S. L. (1990). *The Incomprehensible*. Pravda Publ. (In Russian).

Gladyshev, V. I. (1999). *Compensatory Communication: A Socio-Philosophical Analysis*. Cultural Information Bank. (In Russian).

Gladyshev, V. I., Milyaeva, E. G., & Penner, R. V. (2022). A Person on the Web: Loneliness and Communication. *ΠΡΑΞΗΜΑ. Journal of Visual Semiotics*, 4, 63–81. https://doi.org/10.23951/2312-7899-2022-4-63-81 (In Russian).

Gostev, A. N., & Belous, O. V. (2019). Research of a Modern Communicative Discourse of Users of the Internet Network Within the Reflexive Activity and Structural Theory of Communicative Action of Jurgen Habermas. *Digital Sociology*, 2(1), 24–30. (In Russian).

Jukova, M. V., & Kryukov, D. V. (2022). Modern Trend in the Development of the Economy and Society: Digital Society as a Special Stage of the Information Society. *Society and Security Insights*, 5(2), 120–139. https://doi.org/10.14258/ssi(2022)2-08 (In Russian).

Khalin, V. G., & Chernova, G. V. (2018). Digitalization and Its Impact on the Russian Economy and Society: Advantages, Challenges, Threats and Risks. *Administrative Consulting*, 10, 46–63. https://doi.org/10.22394/1726-1139-2018-10-46-63 (In Russian).

Kibakin, M. V., & Grishaeva, S. A. (2019). The Current Problems of the Digital Reflection of Social Reality: Rethinking Scientific Concepts. *Digital Sociology*, 2(1), 4–9. https://doi.org/10.26425/2658-347X-2019-1-4-9 (In Russian).

Kuznetsov, O. N., & Lebedev, V. I. (1972). *Psychology and Psychopathology of Loneliness.* Medicine. (In Russian).

Liga, M. B., & Shchetkina, I. A..(2021). A Man in the Era of Digitalization of Society. *Humanitarian Vector.*, 16(2), 29–38. https://doi.org/10.21209/1996-7853-2021-16-2-29-38 (In Russian).

Marquard, O., Ritter, J., & Gründer, K. (1976). *Historisches Wörterbuch der Philosophie [Historical Dictionary of Philosophy]*. Schwabe. (In German).

McLuhan, H. M. (2003). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Kusckovo Pole. (In Russian).

Parygin, B. D. (1999). *Anatomy of Communication*. Mikhailova, V. A. (In Russian).

Soldatova, G. U. (2017). *Russia's Digital Generation: Competence and Security*. Smysl. (In Russian).

Turner, V. (1983). *Symbol and Ritual*. Nauka. (In Russian).

Vasilenko, L. A., & Mescheryakova, N. N. (2021). *Sociology of Digital Society*. Tomsk Polytechnic University. (In Russian).

Vysheslavtsev, B. P. (1982). *The Crisis of Industrial Culture. Marxism, Neo-Socialism, Neoliberalism*. Chalidze Publications. (In Russian).

Zhigulsky, K. (1985). *Celebration and Culture*. Progress. (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Network: Connection, Resonance, Control | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.573

Communities on Social Media: Political Mobilization and Echo Chambers

Dmitry S. Zhukov[1], Vladimir A. Lovtsov[2] & Sergey K. Lyamin[3]

Derzhavin Tambov State University. Tambov, Russia

Received: 24 September 2024 | Revised: 27 November 2024 | Accepted: 5 December 2024

Abstract

An attempt to identify the most influential communities and ideas on social media unavoidably runs into the problem of research space being cluttered with data generated by a plethora of insignificant, artificially inflated and sometimes outright fake communities and personas. To observe the real political activity of netizens, it is necessary to use a set of methods to separate a real online life from its imitation. The object of study is a number of interconnected politicized communities on VK social network. The chronological framework: from 01.03.2024 to 31.05.2024. In order to identify communities and their conglomerates that are the most attractive for netizens, the authors accomplished a set of tasks: mapping politicized communities, determining their political affiliation, revealing mobilized communities and echo chambers. Key research methods are as follows: network mapping, qualitative coding, network analysis. To search for mobilized communities, a new indicator is suggested that is grounded in the theory of self-organized criticality – a theory originating in natural sciences. The largest share of mobilized communities is found in the con-glomerate of patriotic pro-presidential fractions; it is followed by nationalist and liberal fractions. Communities that apparently function as echo chambers are present in all leading conglomerates, but they never occupy a monopolistic central position. The politicized network space is filled with a large number of mixed groups cultivating eclectic views.

The fragmentation of netizens is not in any way complete. This paper is addressed to political scientists, political publicists and those netizens interested in politics.

Keywords

Social Networks; Politicized Communities; Network Cluster; Political Mobilization; Echo Chambers; Self-Organized Criticality Theory; Pink Noise; Network Analysis; Assortativity; Correlation Analysis



This work is licensed under a Creative Commons “Attribution” 4.0 International License

1 Email: ineternatum[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-4561-2882
2 Email: vladimirlovtsovdotcom[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0001-6819-6554
3 Email: laomin[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0001-5357-8517

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Сеть: связь, резонанс, контроль | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.573

Сообщества в социальных сетях: политическая мобилизация и эхо-камеры

Жуков Дмитрий Сергеевич[1], **Ловцов Владимир Александрович**[2], **Лямин Сергей Константинович**[3]

Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина. Тамбов, Россия

Рукопись получена: 24 сентября 2024 | Пересмотрена: 27 ноября 2024 | Принята: 5 декабря 2024

Аннотация

Выявление сообществ и идей, наиболее влиятельных в социальных медиа, неизменно наталкивается на проблему замусоренности исследовательского пространства данными, которые генерируются огромным количеством малозначимых, искусственно «раздутых», а иногда и просто фейковых сообществ и персон. Чтобы наблюдать реальную политическую активность сетевой общественности, необходимо применить комплекс методов для отделение настоящей сетевой жизни от имитационной. Объектом этого исследования является совокупность связанных политизированных сообществ в социальной сети ВКонтакте. Хронология исследования: 01.03.2024 – 31.05.2024 гг. Для того, чтобы увидеть наиболее привлекательные для сетевой общественности сообщества и их конгломераты, авторы решили комплекс задач, среди которых: картографирование политизированных сообществ, определение их политической ориентации, выявление мобилизованных сообществ и эхо-камер. Ключевые методы исследования таковы: картирование сети, качественное кодирование, сетевой анализ (включая как традиционные метрики, так и специальные метрики для выявления эхо-камер: индекс Ньюмена, индекс чистоты). Для поиска мобилизованных сообществ предложен новый индикатор на основе естественнонаучной теории самоорганизованной критичности. Наибольшую долю мобилизованных сообществ содержит конгломерат пропрезидентских патриотических фракций; за ним следуют националистические и либеральные фракции. Сообщества, которые, очевидно, функционируют как эхо-камеры, присутствуют во всех ведущих конгломератах, однако нигде они не занимают монопольную центральное позицию. Политизированное сетевое пространство наполнено большим количеством смешанных групп, культивирующих эклектичные идеи.

Фрагментация сетевой общественности не является сколько-либо завершённой. Статья адресована политологам, политическим публицистам и представителям сетевой общественности, интересующимся политикой.

Ключевые слова

социальные сети; политизированные сообщества; сетевой кластер; политическая мобилизация; эхо-камеры; теория самоорганизованной критичности; розовый шум; сетевой анализ; ассортативность; корреляционный анализ

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0

1 Email: ineternatum[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-4561-2882
2 Email: vladimirlovtsovdotcom[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0001-6819-6554
3 Email: laomin[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0001-5357-8517

Введение

Это исследование направлено на решение эвристической и практической задачи, которая заключается в том, чтобы во множестве маловлиятельных (или даже фиктивных) сетевых сообществ увидеть такие группы, которые способны влиять на умы и поведение пользователей. Существует объективная исследовательская потребность наблюдать реальную политическую деятельность в соцсетях, очищенную (насколько это возможно) от имитационной активности. Мы стремимся понять, какие идеи наиболее сильно притягивают представителя российской сетевой общественности, в той или иной мере интересующегося политикой. Чтобы решить эту задачу, мы картировали совокупность (кластер) связанных политизированных сообществ (групп, узлов) в социальной сети ВКонтакте (ВК). К этому кластеру были применены аналитические инструменты для выявления эхо-камер, а также групп, политически мобилизованных с 01.03.2024 по 31.05.2024 г. – в течение периода, максимально приближенного ко времени проведения исследования.

В качестве политизированных сообществ рассматривались такие группы, в которых пользователи регулярно обращались к обсуждению политических вопросов в постах и в комментариях (даже если политика не являлась центральной темой сообщества). Эхо-камера – характеристика группы (или нескольких связанных групп), участники которой по тем или иным причинам коммуницируют преимущественно друг с другом, вплоть до полного исключения чужаков. Человек, помещённый в эхо-камеру, имеет возможность ознакомиться преимущественно с собственной позицией, отражённой в сходных мнениях других обитателей эхо-камеры. Мобилизованными здесь полагаются такие сообщества, в которых пользователи в большинстве своём ощущают сопричастность с групповыми мнениями, оценками и призывами, а также готовы предпринимать некоторые действия (в том числе политические) под влияние месседжей, распространяемых сообществом. Мы используем новый – эффективный и удобный – индикатор для выявления мобилизованных сетевых сообществ. Предлагаемый индикатор основывается на теории самоорганизованной критичности (СОК) – естественнонаучной теории, которая активно распространяется в качестве междисциплинарной концепции.

Подходы, литература и гипотезы

Воздействие виртуальных и, в частности, сетевых феноменов на социальную и политическую жизнь стремительно возрастает (Сморгунов, 2021; Bykov & Martyanov, 2021; Володенков и др., 2023; Федорченко, 2023); одну из ключевых ролей в этом процессе играют эхо-камеры в социальных медиа. Они обеспечивают высокий уровень единомыслия участников и могут охватывать как одно сетевое сообщество, так и несколько связанных сообществ

(сетевой кластер). Более того, достаточно большая эхо-камера может выполнять роль сетевого посредника между группами. В последнем случае эхо-камера подобна чёрной дыре, которая, находясь в центре звёздного скопления, постепенно затягивает его в себя. В этом исследовании мы, среди прочего, проверим гипотезу о наличии подобного эффекта в политизированном сегменте ВК.

Гомофилия – свойство, которое необходимо измерить, чтобы обнаружить эхо-камеры или аргументировано показать их отсутствие. Под гомофилией понимается склонность сообществ с большей вероятностью связываться (обмениваться информацией, координировать действия и пр.) с себе подобными, а также, напротив, держатся обособленно от групп иного рода (McPherson et al., 2001). Инструмент, часто используемый для оценки гомофилии в сети, – коэффициент ассортативности Ньюмена (Newman, 2002, 2003). Подход Ньюмена позволяет характеризовать совокупность сообществ, но не каждый отдельный узел. Для расчёта гомофилии отдельных узлов применяются иные инструменты, в частности, – показатель конформности (Rossetti et al., 2021).

Вокруг политических аспектов эхо-камер возникла обширная исследовательская литература (Bennett, 2012; Garrett, 2009; Howe et al., 2023). В политической публицистике эхо-камеры иногда выступают как изящная теоретическая конструкция, не опирающаяся на эмпирику. Например, С. Биксби в статье в «Гардиан» утверждает, что «молодое поколение находится в самой большой политической эхо-камере за всю историю» (Bixby, 2016). Является ли этот тезис не более чем полемическим преувеличением? В этом исследовании мы, как минимум, проверим гипотезу о том, что российская сетевая общественность поляризована и распределена по разным эхо-камерам, разделённым непроницаемыми перегородками.

«Философским камнем» многих сетевых исследований является метод, который позволил бы зафиксировать и точно вычислить, какие именно сообщества могут значимо влиять на готовность своих участников действовать. Это весьма трудноуловимый феномен. Кроме того, социальные медиа переполнены малозначимыми (иногда имитационными) группами, которые генерируют большие потоки сетевых данных и высокие показатели, вызывая между тем у пользователей, в лучшем случае, лишь поверхностный интерес. Мы привлекли теорию СОК, чтобы обнаружить в этой среде такие сообщества, которые способны изменить взгляды и поведение участников. Уже в классических работах содержалось утверждение о применимости идей СОК к социальным системам (Бак, 2013/1996).

Самоорганизованная критичность – особое состояние некоторых систем – своего рода растянутая во времени точка бифуркации. Для данного исследования важно, что СОК возникает лишь в таких системах, где многочисленные элементы/участники активно отражают состояния друг друга и всей группы

в петлях обратной связи. В самоорганизованно-критических системах (СОК-системах) любые события – даже локальные, скоротечные и несильные – инициируют причинно-следственные цепочки, которые затухают недостаточно быстро и могут, следовательно, охватить всю систему. Поэтому сложная – порой нелинейная, парадоксальная – динамика системы на макроуровне может генерироваться ординарными микроуровневыми процессами. Одни причинно-следственные цепочки могут в разной мере взаимно усиливать друг друга, другие – в разной мере ослаблять. В системе возникают колебания разных масштабов – розовый шум (1/*f*-шум). Один из основателей теории СОК П. Бак писал:

> Такие несхожие вещи, как разлив Нила, излучение квазаров… или движение на загруженной дорожной магистрали позволяют наблюдать явление, называемое 1/f-шумом… Здесь есть изменения всех размеров: быстрые, происходящие за несколько минут, и медленные, длящиеся годами… Этот сигнал может рассматриваться как суперпозиция всплесков всевозможных масштабов; он выглядит как горный ландшафт, но только не в пространстве, а во времени. Можно посмотреть на него и как на наложение периодических сигналов всех частот – это просто другой способ сказать, что в нём есть составляющие всех временных масштабов… 1/f Сигнал сочетает в себе всплески всех длительностей (Бак, 2013/1996, с. 68-69).

В конце концов СОК-система переживает лавину – сильный и внезапный всплеск без хорошо видимых непосредственных причин. Поэтому розовый шум очень часто является предвестником катастроф.

Теория СОК дала универсальное объяснение феномену прерывистого равновесия, известному во многих науках. Г. Г. Малинецкий так трактует прерывистое равновесие:

> [Оно]… наблюдается в процессе биологической эволюции, в функционировании социальных и технических систем. Типичной оказывается ситуация, когда в течение очень большого времени ничего заметного не происходит, а затем стремительные изменения кардинально меняют облик системы, наступает время революций, что, разумеется, не отменяет множества мелких событий, которых мы просто не замечаем (Малинецкий, 2013, с. 39).

За последние годы появились работы, подтверждающие наличие эффектов СОК в некоторых социо-политических (и, в частности, – в сетевых) процессах (Roberts & Turcotte, 1998; Brunk, 2001; Подлазов, 2001; Turcotte & Rundle 2002; Малинецкий, 2013; Shimada & Koyama, 2015; Жуков & Лямин, 2017; Бородкин, 2019; Lu et al., 2021; Picoli et al., 2014; Tadić & Melnik, 2021; Zhukov, 2022; Tadić et al., 2023).

В работах нескольких авторов развивается подход, в соответствии с которым сообщества в состоянии СОК следует рассматривать как высоко мобилизованные, характеризующиеся высоким уровнем вовлечённости участников (Açıkalın & Artun, 2019; Tadić et al., 2017; Жуков & Лямин, 2017; Dmitriev & Dmitriev, 2021). Участники таких сообществ не только обмениваются информа-



цией, но и сильно реагируют на внутригрупповые месседжи, то есть выстраивают свою сетевую активность под воздействием активности товарищей по группе. Такие сообщества склонны к информационным лавинам – масштабным всплескам постов и репостов под влиянием даже незначимых поводов. Подобные сетевые группы быстро (без видимого подготовительного периода) переходят в возбуждённое состояние: они похожи на «разогретую» виртуальную толпу, которая в любой момент готова прийти в движение. В некоторых случаях виртуальные информационные лавины гонят людей на городские улицы и площади.

Эффекты СОК были зарегистрированы в социальных медиа, благодаря удобному инструментарию, который предоставляет теория СОК для идентификации критичности. Розовый шум (атрибут СОК) может быть обнаружен посредством формальных методов в динамических рядах, которые являются записью изменения активности сообществ во времени. Показатель розового шума (рассматриваемый в следующем разделе) мы, таким образом, используем как показатель мобилизованности. Полагаем, это продуктивный подход, который позволяет фиксировать ранее трудноуловимый феномен – готовность пользователей действовать (в сети и, возможно, в реальности) под влиянием своей виртуальной группы. В этом исследовании мы проверим наличие мобилизованных сообществ российской политизированной сетевой общественности, а также проверим гипотезу о том, что такие сообщества совпадают с эхо-камерами и сетевыми посредниками.

Инструментарий и дизайн исследования

Картографирование сети подразумевает выявление узлов (вершин) и связей (граней) между ними. В данном исследовании использован алгоритм картографирования, схожий с разматыванием клубка и являющийся разновидностью метода «снежного кома». Этот метод используется в различных дисциплинах для формирования исследуемой совокупности объектов (Baltar & Brunet, 2012). Первоначально мы произвольно выбрали 5 групп – точек входа в сеть из разных сегментов идейно-политического пространства. Затем посредством аналитического сервиса vk.barkov.net для каждой такой группы был получен список 100 наиболее крупных доноров аудитории. Это сообщества, которые имеют с исходной группой некоторое значительное (для исходной группы) количество общих пользователей. Из этого списка вручную были отобраны политизированные сообщества. В следующей итерации отобранные сообщества сыграли роль исходных. В результате двух итераций были просеяны 17 тыс. сообществ и картографирован кластер, включающий 389 сообществ.

Мы исходили из того, что общие пользователи являются каналом рефлексивности, по которому сообщества могут обмениваться мнениями, оценками и призывами к действию. Между двумя группами имеется физически один такой

канал рефлексивности, и он, возможно, действует в обе стороны. Поскольку группы выступают одновременно и донорами, и реципиентами аудитории, постольку для формального анализа мы должны представить канал рефлексивности в виде двух связей – входящей и исходящей. Вес каждой связи зависит от доли общих пользователей в группе-реципиенте. В данном исследовании из всех расчётов были удалены малозначащие связи – грани с весом менее 1%.

Алгоритм разматывания клубка позволил довольно быстро выявить влиятельные (крупные, обладающие множеством связей) сообщества, а также их периферию. Мы получили не просто выборку, а основную структуру, в которую организована политизированная сетевая общественность. Сведения о картографированном кластере были собраны в таблицу узлов и таблицу граней и визуализированы в виде графа в программе Gephi.

Посредством качественного кодирования сеть была размечена: каждому узлу был присвоен категориальный атрибут, указывающий на принадлежность узла к некоторой сетевой идейно-политической общности – конгломерату. Затем мы рассмотрели обобщённые силы связей конгломератов, что дало представление об уровне фрагментации политизированной общественности.

Для каждого узла был рассчитан индекс чистоты (доля связей с группами того же конгломерата). Для конгломератов был рассчитан коэффициент ассортативности Ньюмена. Это коэффициент корреляции Пирсона между признаками (в данном исследовании – индексами чистоты) связанных узлов. Два этих инструмента позволили судить о наличии и уровне консолидации эхо-камер внутри конгломератов.

Посредством сервиса popsters.ru для каждого отдельного сообщества были получены данные о количестве репостов за каждый день с 01.03.2024 по 31.05.2024 г. Длинные ряды репостной активности пользователей являются ключевым показателем состояния группы, поскольку репост следует рассматривать как фундаментальный акт рефлексии (приёма и передачи месседжей) в сети. Чтобы протестировать эти ряды на наличие розового шума, они были подвергнуты спектральному анализу, для чего использовался модуль Fourier analysis в Statsoft Statistica. Если в спектральной плотности мощности обнаруживается степенной закон, то показатель степенного закона (α), приблизительно равный 1 (в пределах от 0,5 до 1,5), позволяет трактовать ряд/процесс как розовый шум – рисунок 1. Величина α в данном исследовании используется как индикатор мобилизованного состояния сообществ, если находится в обозначенных пределах. Для каждой величины α рассчитан коэффициент R^2, который указывает на её репрезентативность. Из тестирования на розовый шум были исключены группы, чьи динамические ряды содержали менее 20% точек данных.

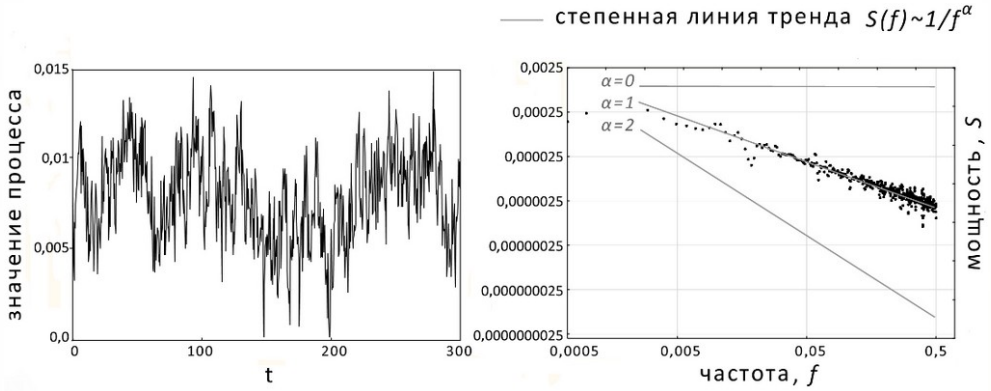


Рисунок 1. Пример розового шума. Слева – динамический ряд (сигнал, процесс); справа – спектрограмма (спектральная плотность мощности) представленного ряда (Жуков & Лямин, 2017)

Figure 1. Example of pink noise. On the left there is a time series (signal, process); on the right there is a spectrogram (power spectral density) of the presented series (Zhukov & Lyamin, 2017)

Все исходные ряды для спектрального анализа доступны онлайн на сайте Центра фрактального моделирования – ЦФМ (Жуков & Ловцов, 2024).

Инструментарий теории СОК весьма удобен для мониторинга состояний сетевых сообществ, поскольку опирается на доступные данные и хорошо разработанные объяснительные модели.

Помимо индекса мобилизации, для каждого узла в Gephi были вычислены общая степень (сумма входящих и исходящих связей) и центральность по посредничеству, показывающая, в какой мере данный узел служит посредником в коммуникации остальных узлов сети. Обе метрики предназначены для поиска влиятельных узлов.

Наконец, мы вычислили корреляции Пирсона между всеми упомянутыми выше характеристиками узлов. В случае, если бы статистические связи были бы обнаружены, это дало бы импульс для построения гипотез о функционировании и эволюции сетевых сообществ.

Результаты

Картографированный кластер представлен на рисунке 2. Распределение сообществ по конгломератам дано в таблице 2. Для укладки графа на рисунках 2, 3 и 4 применён алгоритм OpenOrd, который учитывает количество (но не силу) связей между сообществами, чтобы стянуть их в скопления. Визуальная плотность отражает структурную связанность.

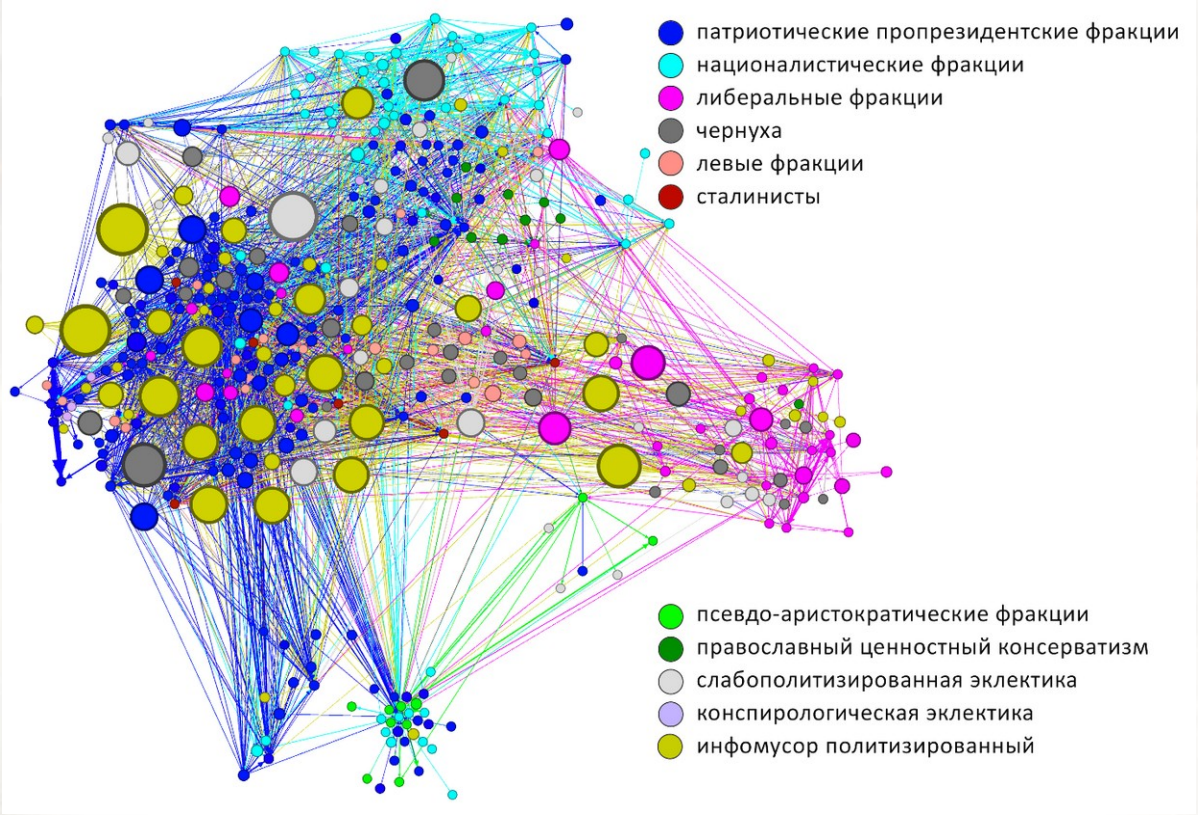


Рисунок 2. Кластер политизированных сообществ в ВК по состоянию на 31.05.2024 г.; диаметр узлов пропорционален количеству участников сообществ

Figure 2. Cluster of politicized communities in VK, 05.31.2024; the diameter of the nodes is proportional to the number of community participants

По числу сообществ абсолютным лидером является пропрезидентский патриотический конгломерат, в котором, как и в других крупных конгломератах, различимы несколько скоплений идейно-родственных узлов – фракций. Наиболее крупные сообщества относятся к эклектичным конгломератам политизированного инфомусора, слабополитизированной эклектики и «чернухи» (шокирующих низкопробных новостей).

Сведения о всех узлах, включая полные результаты, представленные далее в обобщённом виде, собраны в файле Gephi и размещены на сайте ЦФМ (Жуков & Ловцов, 2024).

Таблица 1 содержит сведения об обобщённых силах связей между конгломератами. Здесь представлены величины, которые являются своего рода индексом Хирша (h-индексом) для межконгломератных связей. Он рассчитан на основании веса входящих связей и означает, что не менее h межгрупповых связей имеют вес не менее h %. Этот индекс показывает, насколько велико количество весомых связей между отдельными группами из разных политических конгломератов.

Table 1. Strength of connections between conglomerates, May 31, 2024

Таблица 1. Сила связей между конгломератами по состоянию на 31.05.2024 г.

конгломерат (цель)	конгломерат (источник)	H-индекс для входящих связей
инфомусор политизированный	патриотические пропрезидентские фракции	8
	националисты	8
	либералы	7
	слабополитизированная эклектика	6
	«чернуха»	4
	сталинисты	3
	левые	2
	псевдо-аристократические фракции	1
конспирологическая эклектика	патриотические пропрезидентские фракции	7
сталинисты	патриотические пропрезидентские фракции	10
	националисты	10
	слабополитизированная эклектика	10
	инфомусор политизированный	9
	левые	8
	либералы	7
	«чернуха»	6
левые	патриотические пропрезидентские фракции	10
	инфомусор политизированный	10
	сталинисты	4
	слабополитизированная эклектика	4
	либералы	4
	националисты	4
	«чернуха»	3
либералы	инфомусор политизированный	11
	«чернуха»	8
	слабополитизированная эклектика	8
	патриотические пропрезидентские фракции	7
	православный ценностный консерватизм	7

	националисты	5
	сталинисты	5
	левые	3
	псевдо-аристократические фракции	2
националисты	патриотические пропрезидентские фракции	12
	инфомусор политизированный	12
	слабополитизированная эклектика	12
	сталинисты	11
	либералы	7
	«чернуха»	7
	псевдо-аристократические фракции	7
	православный ценностный консерватизм	6
	левые	5
патриотические пропрезидентские фракции	националисты	13
	инфомусор политизированный	11
	слабополитизированная эклектика	10
	левые	8
	«чернуха»	8
	сталинисты	6
	либералы	6
	конспирология, эклектика	5
	псевдо-аристократические фракции	3
псевдо-аристократические фракции	патриотические пропрезидентские фракции	7
	националисты	6
	инфомусор политизированный	6
	либералы	6
	слабополитизированная эклектика	6
	православный ценностный консерватизм	2
православный ценностный консерватизм	либералы	4
	националисты	4
	псевдо-аристократические фракции	1
слабополитизированная эклектика	националисты	7
	либералы	5

	инфомусор политизированный	4
	псевдо-аристократические фракции	4
	патриотические пропрезидентские фракции	3
	сталинисты	1
	левые	1
	«чернуха»	1
«чернуха»	либералы	9
	инфомусор политизированный	9
	слабополитизированная эклектика	3
	патриотические пропрезидентские фракции	2
	сталинисты	1
	левые	1
	националисты	1

Во всём кластере было зафиксировано 3805 связей, из которых лишь 1582 – внутриконгломератные. Сеть в целом нельзя характеризовать как абсолютно разобщённую и раздробленную по идейно-политическому критерию.

Ведущие конгломераты сильно связаны с инфомусором и слабовыраженной эклектикой. Это, возможно, пока «дикое поле», где идёт охота на неофитов.

Индекс чистоты для каждого узла был вычислен на основе таблицы связей, где узлы-цели и узлы-источники имели категориальную величину (принадлежность к тому или иному конгломерату). Индекс чистоты – это доля внутриконгломератных связей (как исходящих, так и входящих) узла. Этот индекс с высокой вероятностью указывает на эхо-камеры, поскольку следует предположить, что участники и/или модераторы эхо-камер не склонны мириться с присутствием в своих рядах некоторого заметного количества участников из других конгломератов. Индекс чистоты не рассчитывался для сообществ, имеющие менее 5 связей.

Таблица 2 даёт представление об интенции сообществ в конгломератах к образованию эхо-камер и, косвенно, об уровне идейной консолидации конгломератов. Здесь показана средняя величина индекса чистоты по каждому конгломерату и количество «чистых» сообществ. На рисунке 3 визуально представлено распределение индекса чистоты в кластере.

Table 2. Purity index of politicized communities in VK, 05.31.2024

Таблица 2. Индекс чистоты политизированных сообществ в ВК по состоянию на 31.05.2024 г.

конгломераты	**средний индекс чистоты***	**общее количество сообществ, ед.**	**доля сообществ с индексом чистоты выше 0,5, %**	**Ньюмен**
инфомусор политизированный	0,249	51	0,0	н/д
конспирологическая эклектика		4	0,0	н/д
левые	0,075	18	0,0	н/д
либералы	0,363	39	15,4	-0,1179 *p*=0,342
националисты	0,404	56	16,1	0,4279 *p*=0,000
патриотические пропрезидентские фракции	0,765	137	32,8	0,1060 *p*=0,038
православный ценностный консерватизм		10	0,0	н/д
псевдо-аристократических фракции	0,164	10	0,0	н/д
слабополитизированная эклектика	0,109	28	0,0	н/д
сталинисты	0,057	6	0,0	0,6700 *p*=0,069
«чернуха»	0,171	30	0,0	н/д
ВСЕ				0,2391 *p*=0,000

* – среди сообществ, для которых индекс чистоты был рассчитан.
н/д – недостаточно данных о внутриконгломератных связях узлов, имеющих индекс чистоты.

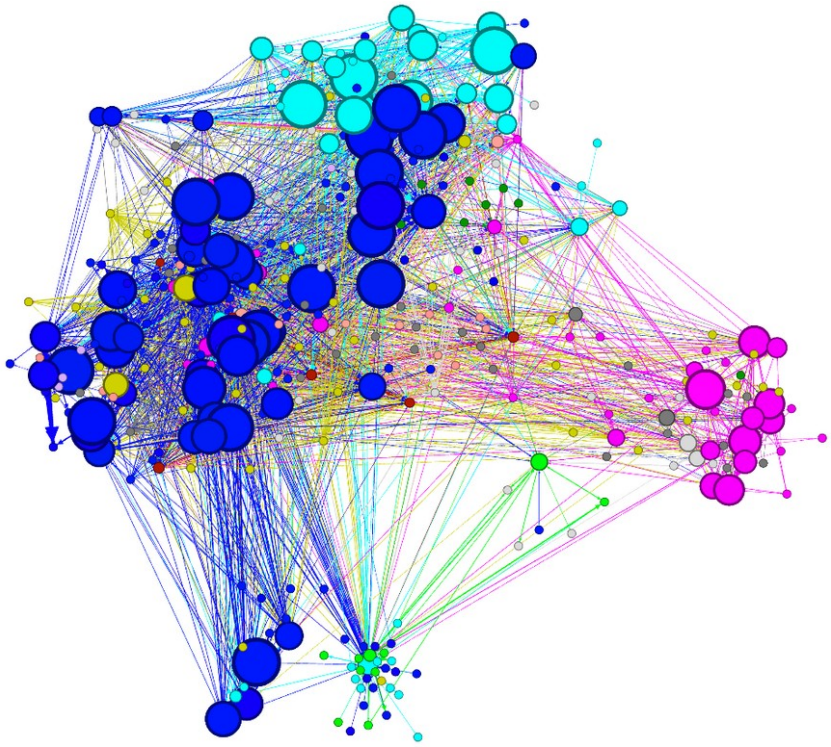


Рисунок 3. Кластер политизированных сообществ в ВК по состоянию на 31.05.2024 г.; диаметр узлов пропорционален индексу чистоты; легенда представлена на рисунке 2

Figure 3. Cluster of politicized communities in VK, 05/31/2024; the diameter of the nodes is proportional to the purity index; the legend is presented in Figure 2

Рисунок 3 и таблица 2 указывают на конгломераты, которые обладают, очевидно, наибольшим потенциалом к формированию и распространению политических идей в сети. Это пропрезидентские патриотические фракции, националистические фракции и либеральные фракции. Только эти конгломераты оказались способны создать внутри себя отдельные острова (а в случае с пропрезидентским конгломератом – целый континент) единомыслия. Среди подобных сообществ отметим (см. таблицу 6): «Вежливые Люди | Спецоперация Z», «Третья мировая война», «Великая Россия – эту страну не победить!», «Новости RT на русском», «Лентач», «Град», «Доднесь тяготеет». Тем не менее, «чистые» сообщества остаются в меньшинстве.

Индекс Ньюмена традиционно вычисляется на основании общей степени узлов; однако нет препятствий для рассмотрения ассортативности по другим признакам. Действуя в духе подхода Ньюмена, мы вычисли коэффициент корреляции Пирсона для индексов чистоты в таблице внутриконгломератных связей отдельно для каждого конгломерата – таблица 2. Это дало представление о том, насколько сильно «чистые» сообщества в каждом конгломерате стремятся соединиться друг с другом и избегают «смешанных» сообществ, пусть даже относящихся к тому же конгломерату. Мы полагаем, что высокий

коэффициент Ньюмена в такой трактовке укажет на образование в центрах конгломератов своего рода чёрных дыр – эхо-камер, состоящих из нескольких связанных сообществ.

«Чистые» группы, вероятно, стремятся связываться преимущественно друг с другом, создавая мощное ядро, лишь в националистическом конгломерате. Но даже здесь коэффициент корреляции не высок и не предоставляет возможности для однозначных трактовок. Пропрезидентские патриотические фракции, хотя и включают в себя множество «чистых» групп, имеют невысокий индекс ассортативности. Интерпретировать результаты сталинистов мешает высокая величина *p*. Заметим, что для всего картографированного кластера индекс Ньюмена равен 0,2.

На рисунке 4 акцентированы мобилизованные сообщества. Примеры спектрограмм, проанализированных для выявления розового шума, представлены на рисунке 5. Таблица 3 содержит сведения о среднем уровне мобилизации по конгломератам.

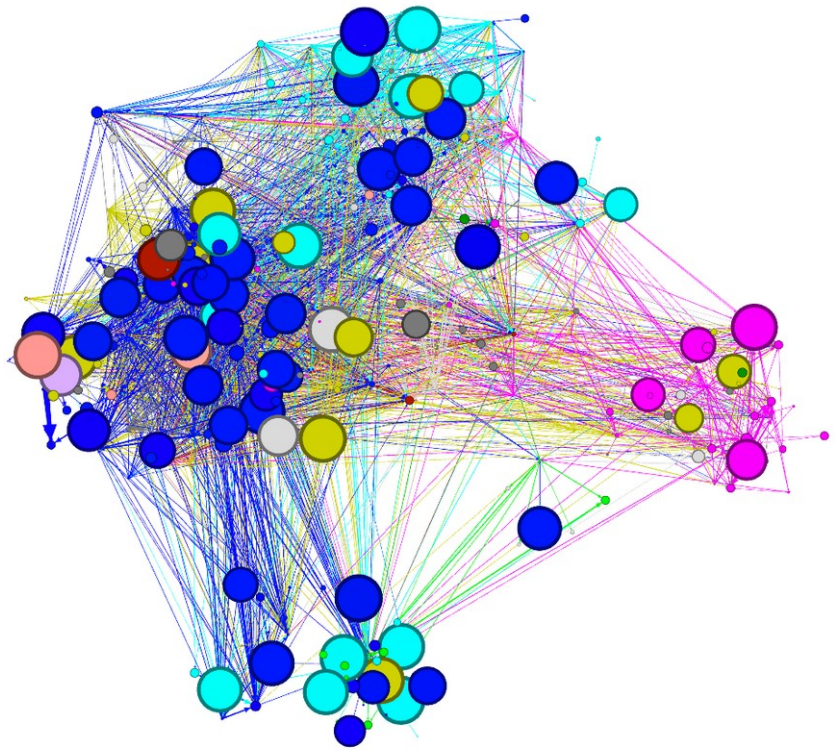


Рисунок 4. Кластер политизированных сообществ в ВК по состоянию на 31.05.2024 г.; диаметр узлов пропорционален индексу мобилизации с 01.03.2024 по 31.05.2024 г; легенда представлена на рисунке 2

Figure 4. Cluster of politicized communities in VK, 31.05.2024; the diameter of the nodes is proportional to the mobilization index from 01.03.2024 to 31.05.2024; the legend is presented in Figure 2

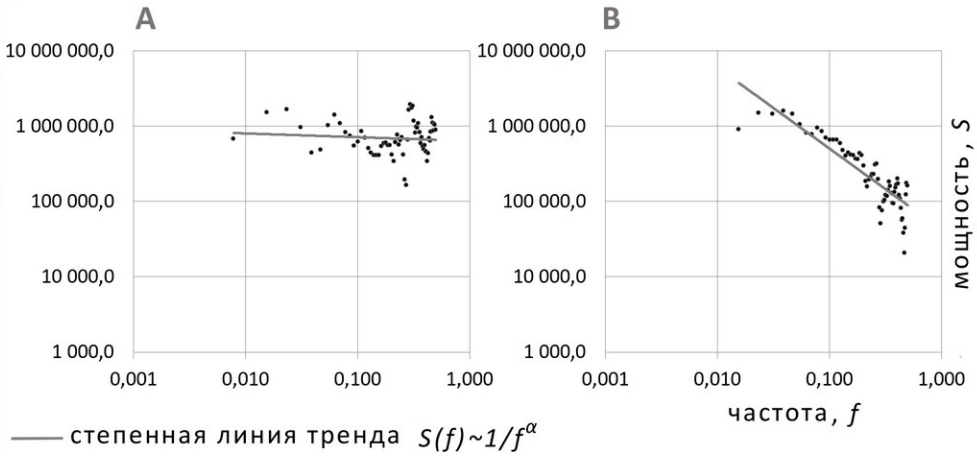


Рисунок 5. Спектрограммы репостной активности в ВК с 01.03.2024 по 31.05.2024 г.
А – «Наука и факты | Что будет, если...?» (α = 0,05; R^2 = 0,0094);
В – «Патриоты России» (α = 0,862; R^2 = 0,6181)

Figure 5. Spectrograms of repost activity in VK from 01.03.2024 to 31.05.2024.
A – "Science and Facts | What will happen if...?" (α = 0.05; R^2 = 0.0094);
B – "Patriots of Russia" (α = 0.862; R^2 = 0.6181)

Table 3. Political mobilization in VK from 01.03.2024 to 31.05.2024

Таблица 3. Политическая мобилизация в ВК с 01.03.2024 по 31.05.2024 г.

конгломерат	всего сообществ в конгломерате, ед.	мобилизованные сообщества, ед.	доля мобилизованных сообществ, %
инфомусор политизированный	51	10	19,61
конспирологическая эклектика	4	1	25,00
левые	18	2	11,11
либералы	39	4	10,26
националисты	56	15	26,79
патриотические пропрезидентские фракции	137	38	27,74
православный ценностный консерватизм	10	0	0,00
псевдо-аристократические фракции	10	0	0,00
слабополитизированная эклектика	28	2	7,14
сталинисты	6	1	16,67
«чернуха»	30	2	6,67
ВСЕ	389	75	19,28

Высокий уровень мобилизации характерен для националистических и, особенно, для пропрезидентских патриотических фракций. Учитывая, что патриотические сообщества многочисленны, высокая доля мобилизованных групп среди них указывает на выдающийся уровень мобилизации этого конгломерата.

Мы попытались найти подтверждения гипотезе о том, что мобилизованные сообщества обычно являются эхо-камерами и наоборот – эхо-камеры склонны к высокой мобилизации. Более того, если бы мобилизованные «чистые» сообщества неизменно имели бы высокую центральность по посредничеству, такие группы являлись бы ключевыми фигурами в сетевой политике. Они могли бы фильтровать каналы информации и инициировать информационные лавины, унифицируя и подчиняя сетевое пространство вокруг себя. Однако корреляционный анализ (таблица 4) не подтвердил эти гипотезы.

Table 4. Correlation matrix **Таблица 4. Корреляционная матрица**

	размер сообщества, чел.	**индекс мобилизации**	**индекс чистоты**	**общая степень**	**центральность по посредничеству**
размер сообщества	1,0				
индекс мобилизации	0,2076 *p*=0,033	1,0			
индекс чистоты	0,2029 *p*=0,037	0,0832 *p*=0,397	1,0		
общая степень	-0,1977 *p*=0,042	-0,0609 *p*=0,535	-0,2875 *p*=0,003	1,0	
центральность по посредничеству	-0,0475 *p*=0,629	-0,0019 *p*=0,984	-0,3189 *p*=0,001	0,6800 *p*=0,000	1,0

Коэффициенты корреляции не дают возможности говорить о гипотетической связи между рассчитанными свойствами узлов (кроме тривиальной корреляции между общей степенью и центральностью по посредничеству). Это свидетельствует о том, что исследуемые феномены являются независимыми друг от друга свойствами сообществ и, в значительной мере, обусловлены их внутренней жизнью, их тематической и пользовательской политикой, групповыми интересами и целями.

Коэффициент корреляции между общей степенью (количеством связей узла) и индексом чистоты малоинфомативен. Однако на корреляционной диаграмме (рисунок 6) наблюдается любопытная группировка сообществ в две последовательности. Эти последовательности, возможно, составлены двумя разными типами сообществ с разные закономерностью развития. Последовательность В – сообщества, которые могут функционировать как эхо-камеры только в том случае, если отсекают связи с внешним миром. При увеличении количества связей такие общества теряют чистоту. Сообщества последовательности А, напротив, увеличивают чистоту по мере роста связей. Они активно ищут своё место в конгломерате, осуществляют идейную экспансию, выстраивают связи с родственным окружением и, наконец, превращаются в посредников, которые контролируют и модерируют большие потоки информации

(см. таблицы 5 и 6, столбец «тип»). Конечно, эта гипотеза требует дополнительных эмпирических подтверждений.

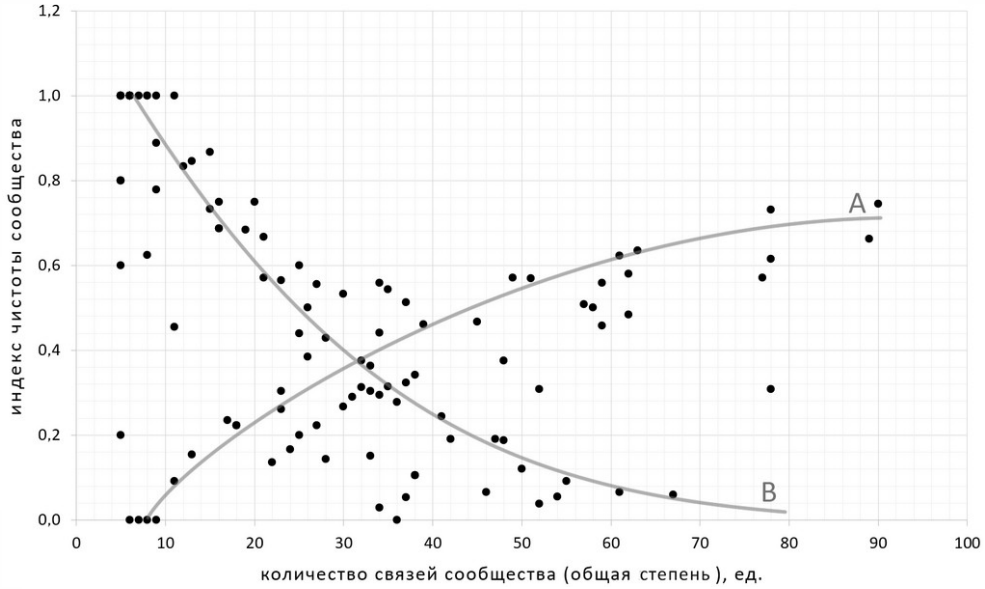


Рисунок 6. Корреляционная диаграмма; в расчёт принимались лишь значимые (с весом более 1%) связи

Figure 6. Correlation diagram; only significant connections (weighting more than 1%) were taken into account

Table 5. Nodes of the politicized cluster in VK with high indicators for the cluster as a whole, 01.03.2024 – 31.05.2024

Таблица 5. Узлы политизированного кластера в ВК, имеющие высокие показатели в целом по кластеру, 01.03.2024 – 31.05.2024 г.

название	конгломерат	участники, тыс. чел.	α	индекс чистоты	общая степень значимых связей ****	тип	общая степень	центральность по посредничеству
Вежливые Люди | Спецоперация Z	ППФ*	203,6	0,63	0,73	78	A	142	0,0501
Андрей Фурсов	ППФ*	145,1	0,85	0,56	59		105	0,0316
Россия | Russian Federation	ППФ*	174,5	0,51	0,51	57	A	89	0,0068

Новости RT на русском	ППФ*	1434,6	0,96	0,87	15	B	56	0,0124
ВЕЛИКАЯ РОССИЯ – ЭТУ СТРАНУ НЕ ПОБЕДИТЬ!	ППФ*	484,8	0,66	0,68	19	B	49	0,0083
ТАСС	ППФ*	966,7	0,67	1,00	8	B	36	0,0172
ДОДНЕСЬ ТЯГОТЕЕТ	-либ.**	10,5	1,09	0,60	25	B	32	0,0121
Град	нац.***	126,5	1,01	0,85	13	B	26	0,0002
ТРЕТЬЯ МИРОВАЯ ВОЙНА	ППФ*	362,7	0,81	0,78	9	B	21	0,0009
РОССИЯ 2	ППФ*	230,4	0,70	0,89	9	B	19	0,0026
IZ.RU	ППФ*	572,7	0,76	0,80	5	B	12	0,0018
ДОНЕЦК ДНР НОВОСТИ СВО ДОНБАСС РОССИЯ НОВОРОССИЯ	ППФ*	421,2	0,96	1,00	5	B	11	0,0002

* ППФ – пропрезидентские патриотические фракции.
** либ. – либералы.
*** нац. – националисты.
**** – без учёта связей с весом менее 1%.

Table 6. Nodes of the politicized cluster in VK with high indicators in their conglomerate, 01.03.2024 – 31.05.2024, sample; full version available online (Zhukov & Lovtsov, 2024)

Таблица 6. Узлы политизированного кластера в ВК, имеющие высокие показатели в своём конгломерате, 01.03.2024 – 31.05.2024 г., |выборка; полная версия доступна онлайн (Жуков & Ловцов, 2024)

название	конгломерат	участники, тыс. чел.	α	индекс чистоты	общая степень значимых связей ******	тип	общая степень	центральность по посредничеству
Секира Лектора	ИП*	205,0	-0,26	0,43	28		41	0,0319
Крамола	ИП*	207,1		0,11	38		67	0,0118
Свободная Пресса	ИП*	88,3	0,21	0,46	39	A	44	0,0065
История Человечества	ИП*	4523,2	1,23				49	0,0051
История|History	ИП*	2808,3	1,07				31	0,0031

Большая Игра | История и Факты	левые	275,3	-0,33	0,00	36		59	0,0386
ТАЙНОЕ НЕПОЗНАННОЕ ۞ СКРЫТЫЕ ФАКТЫ	левые	219,5	-0,34	0,11	38		67	0,0315
Коммунистическая партия РФ (КПРФ)	левые	107,5	0,15	0,12	50	B	60	0,0265
Сталинский букварь	левые	73,7	1,29				4	0,0000
Красная Линия	левые	16,4	0,74				2	0,0000
HistoryPorn	либ.**	1443,7	0,45	0,63	8	B	35	0,0467
Илья Варламов	либ.**	299,0	0,73	0,38	26		40	0,0448
Liberty News	либ.**	182,1	0,23	0,03	34		44	0,0373
Лентач	либ.**	2448,6	0,04	0,80	5	B	34	0,0265
Скажи Гордеевой	либ.**	58,1		0,57	21	B	31	0,0131
ДОДНЕСЬ ТЯГОТЕЕТ	либ.**	10,5	1,09	0,60	25	B	32	0,0121
Нетолерантная Русь	нац.***	66,4	0,31	0,19	42	B	67	0,0658
РУССКОЕ ОБОЗРЕНИЕ || РОССИЯ || ПУТИН	нац.***	296,9	1,09	0,09	36		94	0,0381
Исторический Вольнодумец VK	нац.***	43,0	1,14	0,31	35		51	0,0145
Правые	нац.***	149,5	0,57	0,17	24	A	30	0,0054
Град	нац.***	126,5	1,01	0,85	13	B	26	0,0002
Вежливые Люди | Спецоперация Z	ППФ***	203,6	0,63	0,73	78	A	142	0,0501
Новости RT на русском	ППФ***	1434,6	0,96	0,87	15	B	56	0,0124
ВЕЛИКАЯ РОССИЯ – ЭТУ СТРАНУ НЕ ПОБЕДИТЬ!	ППФ***	484,8	0,66	0,68	19	B	49	0,0083
ТРЕТЬЯ МИРОВАЯ ВОЙНА	ППФ***	362,7	0,81	0,78	9	B	21	0,0009
ДОНЕЦК ДНР НОВОСТИ СВО ДОНБАСС РОССИЯ НОВОРОССИЯ	ППФ***	421,2	0,96	1,00	5	B	11	0,0002
Дореволюционная Россия | Российская Империя	ПАФ****	73,3	0,04	0,11	38		53	0,0514
Русская эмиграция | Русская эмиграція	ПАФ****	37,8	-0,11	0,22	18	A	29	0,0239
Наука и Техника	СЭ*****	6804,2	-0,28				69	0,0211
ANTROPOGENEZ.RU: эволюция человека	СЭ*****	276,9	-0,13	0,24	17	A	28	0,0125
Лапша Медиа	СЭ*****	1088,0	1,13				9	0,0023
Весёлый чекист	сталинисты	66,5	0,05	0,07	8	A	86	0,0384
МИНИСТЕРСТВО ПРАВДЫ	сталинисты	37,9	0,20	0,07	9	A	70	0,0330

Товарищ Сталин, я Вам докладываю:	сталинисты	67,7	0,22	0,06	38	100	0,0231
Политштурм	сталинисты	37,1	0,85			2	0,0000
Загнивающий Запад	«чернуха»	242,3		0,20	25	35	0,0191
ПЛОХИЕ НОВОСТИ 2	«чернуха»	114,6	0,26	0,14	28	32	0,0119
ТРЕВОЖНЫЕ НОВОСТИ	«чернуха»	1824,3	0,56			4	0,0000
РУССКИЙ МИР	«чернуха»	1039,9	0,53			1	0,0000

* ИП – инфомусор политизированный.
** либ. – либералы.
*** нац. – националисты.*** ППФ – пропрезидентские патриотические фракции.
**** ПАФ – псевдо-аристократических фракции.
***** СЭ – слобополитизированная эклектика.
****** – без учёта связей с весом менее 1%.

Применённый в этом исследовании комплекс метрик является удобным инструментарием для изучения состояния не только крупных сетевых кластеров, но и отдельных сообществ. В таблице 5 представлены узлы, которые одновременно имеют индекс мобилизации 1±0,5, индекс чистоты > 0,5, общую степень > 10. В таблице 6 размещены сообщества, являющиеся лидерами по комплексу показателей в ключевых конгломератах. Видно, что для отдельных сообществ все упомянутые показатели (или их большинство) могут быть высокими, что, вероятно, позволяет этим сообществам играть (во всяком случае некоторое время) выдающуюся роль в сети.

Выводы

Мы вынуждены опровергнуть представление о том, что вся сетевая общественность заключена в несколько непроницаемых эхо-камер. Как минимум, есть обширная «ничейная земля» – многочисленные разнородные сообщества, за которые ведут конкуренцию ведущие политизированные конгломераты. Для вычисления эхо-камер мы применили индекс чистоты, который указывает на то, как часто категория (конгломерат) узла-источника, совпадает с категорией узла-цели. Сообщества, представляющие собой эхо-камеры и, очевидно, являющиеся образцами идейно-политического единомыслия, присутствуют в трёх конгломератах – в пропрезидентских патриотических фракциях, в националистические фракциях и в либеральных фракциях. Нигде «чистые» сообщества не составляют большинства.

Однако, возможно, они играют ключевую роль в своих конгломератах?

Коэффициент Ньюмена для индексов чистоты, вычисленный отдельно по каждому конгломерату, во всех случаях за одним исключением оказался низким. Только среди националистических фракций обозначилась тенденция «чистых» сообществ коммуницировать преимущественно друг с другом, что, очевидно, способствует формированию в перспективе влиятельной

(в масштабе конгломерата) эхо-камеры из нескольких сообществ. Однако этот процесс далёк от завершения.

Для вычисления индекса политической мобилизации сообществ был привлечён инструментарий теории самоорганизованной критичности. Абсолютным лидером по количеству мобилизованных групп является конгломерат пропрезидентских патриотических фракций.

Не обнаружена корреляция центральности по посредничеству, индекса чистоты и индекса мобилизации узлов. Ни чистота, ни центральность сами по себе не стимулируют мобилизацию. Тем не менее, отдельные сообщества сочетают высокие величины нескольких упомянутых индексов, что делает такие сообщества, очевидно, весьма влиятельными.

Мобилизованные сообщества, с точки зрения теории самоорганизованной критичности, характеризуются сильной вовлечённостью пользователей, лёгкими и быстрыми откликами участников на внутригрупповые месседжи и события, склонностью к информационным лавинам. Внезапные и масштабные всплески активности группы способны, очевидно, оказать влияние на поведение пользователей не только в виртуальной, но и в реальной жизни.

Предложенный инструментарий (индекс мобилизации на основе теории СОК) при изучении каждого конкретного сообщества, безусловно, требует соотнесения с результатами качественного анализа (в частности, с содержанием сообщества, политикой модераторов и поведением конкретных участников). Индекс мобилизации следует поэтому рассматривать как поисковый инструмент, который указывает исследователю на те сообщества, которые с наибольшей вероятностью являются эффективными сетевыми группами и могут воздействовать на представления и поведение своих участников. Заметим, что индекс мобилизации является весьма экономным: он позволяет посредством изучения одного динамического ряда охарактеризовать «состояние умов» в группе. Это весьма удобно для мониторинга больших сетевых кластеров.

Предложенная совокупность инструментов даёт возможность фиксировать качественные и количественные характеристики политизированной сетевой общественности: её состав, состояние и динамику. Сетевые отражения политических предпочтений людей, как правило, рассматриваются исследователями со скепсисом: таковые отражения оказываются слишком искажены многочисленными «накрутками» показателей и множеством малозначимых активностей пользователей. В этой работе мы показываем, что некоторые методы могут помочь отделить (в исследовании) реальные политические процессы в сети от имитационных феноменов.

Поскольку объектом данного исследования являлись преимущественно политизированные сообщества, постольку высокий уровень их мобилизации мы трактовали как мобилизацию политическую. Однако, полагаем, подобный подход может быть использован за пределами политологии – применительно

к сообществам, ключевые интересы которых находятся в других сферах. Уровень вовлечённости и сопричастности пользователей, мера открытости или обособленности сообществ – формальная фиксация этих свойств может оказаться полезной при решении широкого спектра задач, начиная от маркетинговых исследований и заканчивая фундаментальными социологическими изысканиями.

Финансирование

Исследование выполнено за счёт гранта Российского научного фонда № 24-28-00619, https://rscf.ru/project/24-28-00619/

The research was conducted with funding from Russian Science Foundation grant No. 24-28-00619, https://rscf.ru/project/24-28-00619/

Список литературы

Açıkalın, Ş. N., & Artun, E. C. (2019). The Concept of self-organized criticality: The case study of the Arab Uprising. In Ş. Ş. Erçetin & N. Potas (Eds.), *Chaos, Complexity and Leadership 2017* (pp. 73-85). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-89875-9_7

Baltar, F., & Brunet, I. (2012). Social Research 2.0: Virtual Snowball Sampling Method Using Facebook**. *Internet Research*, 22(1), 57–74. https://doi.org/10.1108/10662241211199960

Bennett, W. L. (2012). The Personalization of Politics: Political Identity, Social Media, and Changing Patterns of Participation. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 644(1), 20–39. https://doi.org/10.1177/0002716212451428

Bixby, S. (2016, October 1). "The End of Trump": How Facebook** Deepens Millennials' Confirmation Bias. *The Guardian*. https://www.theguardian.com/us-news/2016/oct/01/millennials-facebook-politics-bias-social-media

Brunk, G. G. (2001). Self-Organized Criticality: A New Theory of Political Behaviour and Some of Its Implications. *British Journal of Political Science*, 31(2), 427–445. https://doi.org/10.1017/S0007123401000163

Bykov, I. A., & Martyanov, D. S. (2021). Studying Political Communities in VK.com with Network Analysis. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3(1), 64–78. https://doi.org/10.46539/gmd.v3i1.144

Dmitriev, A., & Dmitriev, V. (2021). Identification of Self-Organized Critical State on Twitter Based on the Retweets' Time Series Analysis. *Complexity*, 2021(1), 6612785. https://doi.org/10.1155/2021/6612785

Garrett, R. K. (2009). Echo Chambers Online?: Politically Motivated Selective Exposure among Internet News Users. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(2), 265–285. https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2009.01440.x

Howe, A. C., Tindall, D. B., & Stoddart, M. C. J. (2023). Drivers of Tie Formation in the Canadian Climate Change Policy Network: Belief Homophily and Social Structural Processes. *Social Networks*, 75, 107–117. https://doi.org/10.1016/j.socnet.2021.06.004

Lu, P., Yang, H., Li, M., & Zhang, Z. (2021). The Sandpile Model and Empire Dynamics. *Chaos, Solitons & Fractals*, 143, 110615. https://doi.org/10.1016/j.chaos.2020.110615

McPherson, M., Smith-Lovin, L., & Cook, J. M. (2001). Birds of a Feather: Homophily in Social Networks. *Annual Review of Sociology*, 27(1), 415–444. https://doi.org/10.1146/annurev.soc.27.1.415

Newman, M. E. J. (2002). Assortative Mixing in Networks. *Physical Review Letters*, 89(20), 208701. https://doi.org/10.1103/PhysRevLett.89.208701

Newman, M. E. J. (2003). Mixing Patterns in Networks. *Physical Review E*, 67(2), 026126. https://doi.org/10.1103/PhysRevE.67.026126

Picoli, S., Castillo-Mussot, M. D., Ribeiro, H. V., Lenzi, E. K., & Mendes, R. S. (2014). Universal Bursty Behaviour in Human Violent Conflicts. *Scientific Reports*, 4(1), 4773. https://doi.org/10.1038/srep04773

Roberts, D. C., & Turcotte, D. L. (1998). Fractality and Self-Organized Criticality of Wars. *Fractals*, 6(4), 351–357. https://doi.org/10.1142/S0218348X98000407

Rossetti, G., Citraro, S., & Milli, L. (2021). Conformity: A Path-Aware Homophily Measure for Node-Attributed Networks. *IEEE Intelligent Systems*, 36(1), 25–34. https://doi.org/10.1109/MIS.2021.3051291

Shimada, I., & Koyama, T. (2015). A Theory for Complex Systems Social Change: An Application of a General "Criticality" Model. *Interdisciplinary Description of Complex Systems*, 13(3), 342–353. https://doi.org/10.7906/indecs.13.3.1

Tadić, B., Dankulov, M. M., & Melnik, R. (2017). Mechanisms of Self-Organized Criticality in Social Processes of Knowledge Creation. *Physical Review E*, 96(3), 032307. https://doi.org/10.1103/PhysRevE.96.032307

Tadić, B., & Melnik, R. (2021). Self-Organised Critical Dynamics as a Key to Fundamental Features of Complexity in Physical, Biological, and Social Networks. *Dynamics*, 1(2), 181–197. https://doi.org/10.3390/dynamics1020011

Tadić, B., Mitrović Dankulov, M., & Melnik, R. (2023). Evolving Cycles and Self-Organised Criticality in Social Dynamics. *Chaos, Solitons & Fractals*, 171, 113459. https://doi.org/10.1016/j.chaos.2023.113459

Turcotte, D. L., & Rundle, J. B. (2002). Self-Organized Complexity in the Physical, Biological, and Social Sciences. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 99(1), 2463–2465. https://doi.org/10.1073/pnas.012579399

Zhukov, D. (2022). How the Theory of Self-Organized Criticality Explains Punctuated Equilibrium In social Systems. *Methodological Innovations*, 15(2), 163–177. https://doi.org/10.1177/20597991221100427

Бак, П. (2013). *Как работает природа: Теория самоорганизованной критичности*. УРСС.

Бородкин, Л. И. (2019). Вызовы нестабильности: Концепции синергетики в изучении исторического развития России. *Уральский исторический вестник*, 2, 127–136. https://doi.org/10.30759/1728-9718-2019-2(63)-127-136

Володенков, С. В., Федорченко, С. Н., & Печенкин, Н. М. (2023). Возможности и особенности формирования мировоззрения в цифровой коммуникационной среде: По материалам экспертного исследования. *Политическая экспертиза: ПОЛИТЭКС*, 19(1), 58–79. https://doi.org/10.21638/spbu23.2023.105

Жуков, Д. С., & Ловцов, В. А. (2024, September 18). *БД Политизированные сообщества в ВК по состоянию на 31.05.2024 г.* Сайт Центра фрактального моделирования социальных и политических процессов. http://ineternum.ru/polit-net-2024/

Жуков, Д. С., & Лямин, С. К. (2017). Революции в Сети: Приложение теории самоорганизованной критичности к изучению протестных движений. *Историческая информатика*, 4, 11–43. https://doi.org/10.7256/2585-7797.2017.4.24559

Малинецкий, Г. Г. (2013). Чудо самоорганизованной критичности: Вступительная статья. В П. Бак, *Как работает природа: Теория самоорганизованной критичности* (сс. 13–46). УРСС.

Подлазов, А. В. (2001). *Новые математические модели, методы и характеристики в теории самоорганизованной критичности* [Диссертация кандидата физико-математических наук]. Ордена Ленина Институт прикладной математики им. М.В. Келдыша РАН.

Сморгунов, Л. В. (2021). Цифровизация и сетевая эффективность государственной управляемости. *Политическая наука*, 3, 13–36. https://doi.org/10.31249/poln/2021.03.01

Федорченко, С. Н. (2023). Государство-цивилизация в цифровой ойкумене. *Журнал политических исследований*, 7(1), 3–26. https://doi.org/10.12737/2587-6295-2023-7-1-3-26

** – принадлежит организации, признанной экстремистской на территории Российской Федерации

References

Açıkalın, Ş. N., & Artun, E. C. (2019). The Concept of Self-Organized Criticality: The Case Study of the Arab Uprising. In Ş. Ş. Erçetin & N. Potas (Eds.), *Chaos, Complexity and Leadership 2017* (pp. 73-85). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-89875-9_7

Bak, P. (2013). *How Nature Works: A Theory of Self-Organized Criticality*. URSS. (In Russian).

Baltar, F., & Brunet, I. (2012). Social Research 2.0: Virtual Snowball Sampling Method Using Facebook**. *Internet Research*, 22(1), 57–74. https://doi.org/10.1108/10662241211199960

Bennett, W. L. (2012). The Personalization of Politics: Political Identity, Social Media, and Changing Patterns of Participation. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 644(1), 20–39. https://doi.org/10.1177/0002716212451428

Bixby, S. (2016, October 1). "The end of Trump": How Facebook** Deepens Millennials' Confirmation bias. *The Guardian*. https://www.theguardian.com/us-news/2016/oct/01/millennials-facebook-politics-bias-social-media

Borodkin, L. I. (2019). Challenges of Instability: The Concepts of Synergetics in Studying the Historical Development of Russia. *Ural Historical Journal*, 2, 127–136. https://doi.org/10.30759/1728-9718-2019-2(63)-127-136 (In Russian).

Brunk, G. G. (2001). Self-Organized Criticality: A New Theory of Political Behaviour and Some of Its Implications. *British Journal of Political Science*, 31(2), 427–445. https://doi.org/10.1017/S0007123401000163

Bykov, I. A., & Martyanov, D. S. (2021). Studying Political Communities in VK.com with Network Analysis. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 3(1), 64–78. https://doi.org/10.46539/gmd.v3i1.144

Dmitriev, A., & Dmitriev, V. (2021). Identification of Self-Organized Critical State on Twitter Based on the Retweets' Time Series Analysis. *Complexity*, 2021(1), 6612785. https://doi.org/10.1155/2021/6612785

Fedorchenko, S. N. (2023). State-Civilization in the Digital Ecumene. *Journal of Political Research*, 7(1), 3–26. https://doi.org/10.12737/2587-6295-2023-7-1-3-26 (In Russian).

Garrett, R. K. (2009). Echo Chambers Online?: Politically Motivated Selective Exposure among Internet News Users. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(2), 265–285. https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2009.01440.x

Howe, A. C., Tindall, D. B., & Stoddart, M. C. J. (2023). Drivers of Tie Formation in the Canadian Climate Change Policy Network: Belief Homophily and Social Structural Processes. *Social Networks*, 75, 107–117. https://doi.org/10.1016/j.socnet.2021.06.004

Lu, P., Yang, H., Li, M., & Zhang, Z. (2021). The Sandpile Model and Empire Dynamics. *Chaos, Solitons & Fractals*, 143, 110615. https://doi.org/10.1016/j.chaos.2020.110615

Malinetsky, G. G. (2013). The Miracle of Self-Organized Criticality: Introductory Article. In P. Bak, *How Nature Works*: A *Theory of Self-Organized Criticality* (pp. 13–46). URSS. (In Russian).

McPherson, M., Smith-Lovin, L., & Cook, J. M. (2001). Birds of a Feather: Homophily in Social Networks. *Annual Review of Sociology*, 27(1), 415–444. https://doi.org/10.1146/annurev.soc.27.1.415

Newman, M. E. J. (2002). Assortative Mixing in Networks. *Physical Review Letters*, 89(20), 208701. https://doi.org/10.1103/PhysRevLett.89.208701

Newman, M. E. J. (2003). Mixing Patterns in Networks. *Physical Review E*, 67(2), 026126. https://doi.org/10.1103/PhysRevE.67.026126

Picoli, S., Castillo-Mussot, M. D., Ribeiro, H. V., Lenzi, E. K., & Mendes, R. S. (2014). Universal Bursty Behaviour in Human Violent Conflicts. *Scientific Reports*, 4(1), 4773. https://doi.org/10.1038/srep04773

Podlazov, A. V. (2001). *New Mathematical Models, Methods and Characteristics in the Theory of Self-Organized Criticality* [PhD Dissertation]. Order of Lenin Institute of Applied Mathematics named after M.V. Keldysh, RAS. (In Russian).

Roberts, D. C., & Turcotte, D. L. (1998). Fractality and Self-Organized Criticality of Wars. *Fractals*, 6(4), 351–357. https://doi.org/10.1142/S0218348X98000407

Rossetti, G., Citraro, S., & Milli, L. (2021). Conformity: A Path-Aware Homophily Measure for Node-Attributed Networks. *IEEE Intelligent Systems*, 36(1), 25–34. https://doi.org/10.1109/MIS.2021.3051291

Shimada, I., & Koyama, T. (2015). A Theory for Complex Systems Social Change: An Application of a General "Criticality" Model. *Interdisciplinary Description of Complex Systems*, 13(3), 342–353. https://doi.org/10.7906/indecs.13.3.1

Smorgunov, L. V. (2021). Digitalization and Network Effectiveness of Public Governability. *Political Science (RU)*, 3, 13–36. https://doi.org/10.31249/poln/2021.03.01 (In Russian).

Tadić, B., & Melnik, R. (2021). Self-Organised Critical Dynamics as a Key to Fundamental Features of Complexity in Physical, Biological, and Social Networks. *Dynamics*, 1(2), 181–197. https://doi.org/10.3390/dynamics1020011

Tadić, B., Dankulov, M. M., & Melnik, R. (2017). Mechanisms of Self-Organized Criticality in Social Processes of Knowledge Creation. *Physical Review E*, 96(3), 032307. https://doi.org/10.1103/PhysRevE.96.032307

Tadić, B., Mitrović Dankulov, M., & Melnik, R. (2023). Evolving Cycles and Self-Organised Criticality In social Dynamics. *Chaos, Solitons & Fractals*, 171, 113459. https://doi.org/10.1016/j.chaos.2023.113459

Turcotte, D. L., & Rundle, J. B. (2002). Self-Organized Complexity in the Physical, Biological, and Social Sciences. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 99(1), 2463–2465. https://doi.org/10.1073/pnas.012579399

Volodenkov, S. V., Fedorchenko, S. N., & Pechenkin, N. M. (2023). Opportunities and Features of the Worldview Formation in the Digital Communication Environment: Based on the Materials of an Expert Study. *Political Expertise: POLITEX*, 19(1), 58–79. https://doi.org/10.21638/spbu23.2023.105 (In Russian).

Zhukov, D. (2022). How the Theory of Self-Organized Criticality Explains Punctuated Equilibrium in social Systems. *Methodological Innovations*, 15(2), 163–177. https://doi.org/10.1177/20597991221100427

Zhukov, D. S., & Lovtsov, V. A. (2024, September 18). *DB Politicized communities in VK as of 31.05.2024*. Site of the Center for Fractal Modeling of Social and Political Processes. http://ineternum.ru/polit-net-2024/ (In Russian).

Zhukov, D. S., & Lyamin, S. K. (2017). Revolution in the Internet: Self-Organized Criticality Theory to Study Protest Movements. *Historical informatics*, 4, 11–43. https://doi.org/10.7256/2585-7797.2017.4.24559 (In Russian).

** – belongs to an organization recognized as extremist in the Russian Federation

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Сеть: связь, резонанс, контроль | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.585

Local “Memory Wars” and the Phenomenon of “Cancellation” in the Media of “Accommodative Culture” (Case of Republic of Tatarstan)

Alexander V. Ovchinnikov

Tomsk State University; Kazan State Power Engineering University. Tomsk, Kazan, Russia.
Email: ovchinnikov8_831[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0003-0831-0786

Received: 21 October 2024 | Revised: 10 February 2025 | Accepted: 18 February 2025

Abstract

The article examines the problem of theory and practice of studying the internal Russian regional “memory wars”, which unfold, as a rule, in the local media and are accompanied by the phenomenon of “corporate cancellation”. It is stated that today the analysis of the ideological content of “memory wars” (“what is being argued about”) prevails in scientific practices of solving this problem, whereas it is more important to understand the socio-political mechanisms of the emergence of “conflicts of the past” in specific conditions of a non-“agonal” (not “Western”) types of culture.

The aim of the study is to create a methodological model for analyzing the internal Russian regional “memory wars”. As a result of the research, the main provisions on the study of “memory wars” in the media of “accommodative culture” and the predominance of “corporate cancellation” mechanisms over the “culture of cancellation” were formulated. The dispute is going on between “Bulgarians” and “Tatars” about the origin of the Tatars and the difficulty of official recognition of the Kryashens (“Tatars- christians”) as a people other than Tatar, as well as polemics continues between Ufa and Kazan scientists about the ethnicity of the population living in the northwestern territories of contemporary Bashkortostan and about some archaeological objects located there. The main conclusion of the study is the statement of the secondary role of the factual content of the “memory wars”, the “deep” specifics of which are determined by “external” socio-political and even economic conditions, expressed in the implementation of “corporate abolition”. This conclusion is intended for the attention of social philosophers, anthropologists and historians.

Keywords

Wars of Memory; Cancellation; Culture of Cancellation; Corporate Cancellation; Agonistic Culture; Accommodative Culture; Battle of Historians; Kryashens; Chishminsky Mausoleums; the North-Western Dialect of the Bashkir Language

This work is licensed under a Creative Commons “Attribution” 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Network: Connection, Resonance, Control | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.585

«Войны памяти» местного значения и феномен «отмены» в медийных условиях «аккомодативной культуры» (кейс Республики Татарстан)

Овчинников Александр Викторович

Томский государственный университет; Казанский государственный энергетический университет. Томск, Казань, Россия. Email: ovchinnikov8_831[at]mail.ru
ORCID https://orcid.org/0000-0003-0831-0786

Рукопись получена: 21 октября 2024 | Пересмотрена: 10 февраля 2025 | Принята: 18 февраля 2025

Аннотация

Исследуются проблемы теории и практики изучения внутрироссийских региональных «войн памяти». Они разворачиваются, как правило, в местном массмедийном пространстве и сопровождаются феноменом «корпоративной отмены». Констатируется, что на сегодняшний день в научных практиках решения означенных проблем преобладает анализ идейного содержания «войн памяти» («о чем спорят»). По мнению автора, важнее понять социально-политические механизмы возникновения «конфликтов о прошлом» в специфических условиях не «агонального» («незападного») типа культуры. Целью исследования является создание методологической модели анализа внутрироссийских региональных «войн памяти». В результате исследования были сформулированы основные положения по изучению этого феномена в медийных условиях «аккомодативной культуры» и преобладания «корпоративной культуры» над «культурой отмены». С новых теоретических позиций проанализированы спор между «булгаристами» и «татаристами» о происхождении татар, сложности официального признания кряшен («крещеных татар») «отдельным народом», полемика между уфимскими и казанскими учёными об этнической принадлежности проживающего на северо-западных территориях современного Башкортостана населения. Главным выводом стало утверждение о второстепенной роли фактологического содержания «войн памяти», «глубинную» специфику которых определяют «внешние» социально-политические и даже экономические условия, выражающиеся в практиках «корпоративной отмены». Данный вывод рассчитан на внимание социальных философов, антропологов и историков.

Ключевые слова

войны памяти; отмена; культура отмены; корпоративная отмена; агонистическая культура; аккомодативная культура; битва историков; кряшены; Чишминские мавзолеи; северо-западный диалект башкирского языка

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0

Введение

Актуальность изучения «войн памяти» как прежде всего политического феномена (Давиденко, 2022) обусловлена их широким общественным резонансом. Он может способствовать формированию негативного образа отдельных государств и этносоциальных групп, а также быть составляющей «квазиобоснования» различных, даже военного характера, практик. В цифровой век негативные последствия «войн памяти» и вовлеченность в них значительно возрастают. Доступность массмедиа, возможность почти каждому (например, через комментирование) участвовать в формировании контента, превращают споры о прошлом из удела отдельных интеллектуалов (как то было ранее, например, в случае споров богословских) в массовое явление.

В реалиях современной федеративной России особо опасны актуализируемые СМИ региональные или даже межрегиональные «войны памяти». Они не способствуют единству соседствующих элит, а иногда ставят вопрос об «исторической» легитимности государственных органов власти на отдельно взятой территории. Особо следует отметить, что «войны памяти» сложно разделить на академические споры и перепалки публицистов. Даже в том случае, если дискутируют учёные, законы логики в запале полемики не всегда соблюдаются. Их перевешивают эмоциональные переживания и политическая целесообразность.

Понятие «войн памяти», на мой взгляд, корректно применить для характеризуемых далее социально-политических явлений. В отличие, например, от внешне нейтрального «мнемонического (мемориального) конфликта», оно является «*общеупотребительным в современных исследованиях коллективной памяти для характеристики ее конфликтности*» (Давиденко, 2022, с. 85). Оно также устоялось в посвященной постсоветскому пространству литературе (Бордюгов, 2011) и позволяет вести дискуссию на «одном языке». Оно эвристически ценно для компаративистских исследований, хотя понимание термина разными авторами часто зависит от методологии и целей их работ (это заставляет с осторожностью подходить к попыткам выработки однозначного определения термина). «Войн памяти» не бывает без порождающих их межэлитных противоречий, которые, в крайнем случае, могут разрешаться демонстрацией или применением подконтрольных экономических, политических и иных (в том числе силовых) ресурсов (см. многочисленные примеры республик бывшего СССР). Сами участники «войн памяти» склонны воспринимать свою академическую и медийную активность в качестве не «конфликта», а именно «войны», неких «символических боевых действий». Например, спор между «булгаристами» и «татаристами» в Татарстане его участники называли «академической войной» или «битвой историков»

(Исхаков, 2011), а дискуссию об этнокультурной атрибуции золотоордынских мавзолеев в Башкортостане «эпизодами войн памяти»[1].

Российские «войны памяти» не являются частью агонистической культуры, в рамках которой, как известно, в «споре рождается истина»[2]. Это обусловливает важность поиска новых оснований теоретического анализа. Одним из них мог бы стать концепт «культуры отмены», который все активнее используется в общественном и научном дискурсах, а также на страницах СМИ (Broder, 2024).

«Войны памяти» можно интерпретировать как «отмену» того или иного исторического персонажа или целого исторического нарратива другого народа или государства. Важной проблемой является выяснение механизма «отмены». Стремление его понять привело меня к попытке обосновать новый, на мой взгляд, более адекватный для российских условий концепт «корпоративной отмены» (Овчинников, 2023). Корпоративная отмена не является следствием «внутренней логики» развития науки, не зависит от накопленных научных фактов. Она кардинальным образом отличается от описанных Т. Куном смен парадигм в ходе научных революций (Kuhn, 1970). Подобную отмену сложно анализировать в рамках «западной» агонистической культуры. Исходя из этого, мною предложено понятие «аккомодативной культуры». Оно учитывает социальные аспекты конструирования содержания исторических мифов. В известном фундаментальном труде В. А. Шнирельмана о «войнах памяти» решающий акцент был сделан на изучении «борьбы идей» в контексте противостояния элит (Шнирельман, 2003), тогда как, на мой взгляд, сами идеи были лишь «эхом» определённых социально-политических практик.

Таким образом, заявленный в формулировке темы комплексный анализ «войн памяти» и феномена «отмены», а также порождающих их условий, в том числе массмедийных, является актуальным объектом изучения как в академическом, так и общественно-политическом дискурсах.

Методология исследования

Применимое для развитого гражданского общества понятие «культура отмены» не отражает российской действительности. Для последней не характерно наличие многих «договаривающихся» об «отмене» акторов. Наоборот, существует один или несколько центров силы, взаимодействие с которым или между которыми запускают механизм «отмены». Например, дискуссии о минувшем являются результатом взаимодействия многих корпораций (от профессиональных академических до массмедийных), сгруппированных под патронажем Федерального центра и регионов. Массмедиа выступают

1 «Эпизоды войн памяти»: смогут ли татары отстоять свое культурное наследие? (2023, октябрь 29). *Деловая электронная газета «Бизнес Online»*. https://www.business-gazeta.ru/article/611996

2 Феномен агона (от древнегреческого ἀγών – борьба, состязание) – имманентная составляющая «западного» мира, с возникшим здесь же современным социальным институтом науки и официально допускаемыми (не ритуальными с предрешенными итогами) дискуссиями.

частью механизма «отмены», но ни в коем случае не самостоятельным, тем более инициативным, игроком.

«Корпоративная отмена» представляется удачным теоретическим концептом. Он позволяет учесть «слабость» отдельных индивидов и их добровольных ассоциаций в инициировании и осуществлении «отмены». Её практики, как отмечалось выше, не укладываются в стандарты агонистической культуры. Для подобных реалий, на мой взгляд, более корректно понятие «аккомодативной» (от латинского “accomodatio”, т.е. «приспособление») культуры. Оно учитывает результирующие в соответствующие мировоззрение и социальное поведение зависимость человека от коллектива и необходимость приспособления к нему. Одними из самых значимых коллективов, от которых считаются априори зависимыми и к которым причисляют, иногда без согласия на то, по факту рождения, являются этнические группы (в России они обычно именуются «этносами» или «национальностями»).

Современные внутрироссийские «войны памяти» (как и на всем постсоветском пространстве) почти всегда ведутся в рамках аккомодативного этнонационального дискурса, т. е. этнической картины мира (Бордюгов, 2011). В этой системе координат этничность позиционируется важнейшей характеристикой человека и наделяется почти сакральными свойствами. В мифическом этническом времени прошлое и настоящее тесно связаны: первое плавно переходит во второе и, якобы, «объясняет» его. С научной же точки зрения (речь идёт о конструктивизме) всё наоборот: здесь и сейчас конструируются представления «о минувшем», которые используются в актуальном социально-политическом взаимодействии. Поэтому неудивительно, что в формировании этноориентированного прошлого главную роль играют сильные политические акторы. В качестве сильнейшего из них в России традиционно выступает государство.

Создаваемая политическими и интеллектуальными элитами этноориентированная картина прошлого структурно совпадает с основными характеристиками мифа. Согласно К. Леви-Строссу, в мифе присутствуют уравновешиваемые медиатором бинарные оппозиции (Леви-Стросс К, с. 262-264). Бинарность мифа могла стать отправной точкой начала процессов социального обмена, для которого также характерно наличие антагонистических, но взаимодействующих друг с другом, сторон.

«Отмена» означает исключение из обменных процессов одной стороны. Практически любая мифологическая и идеологическая система подразумевает наличие актанта «отмены». «Отменённое» или «отменённые» служат своеобразным «трамплином» для «раскручивания» дальнейшего «объясняющего повествования». В качестве примера можно привести «отмену» по итогам титаномахии богов-титанов во главе с Кроносом младшим поколением возглавляемых Зевсом олимпийских богов в древнегреческой мифологии[1],

1 Миф об оказавшихся в изоляции в Тартаре, но при этом живых некоторых титанах, на мой взгляд, отражает реальные практики отмены как исключения из процессов социального и иных видов обмена.

современности в мифе о «золотом веке» или в утопиях, других «цивилизаций» при т. н. «цивилизационном понимании истории». Видимо, «отмена» служит внешним выражением бинарности мифа. Социальный характер, на мой взгляд, носит и медиатор, который «примиряет» противоречия, вернее, удерживает их в нужном ему радиусе бриколажа.

Сильный медиатор цементирует бинарные оппозиции, не позволяя одной логически «отменить» другую и тем самым завершить дискуссию. Возможно, в этом дискурсе можно анализировать изучаемые социальными психологами различия между «восточной» «холистической» (ориентированной на окружающий контекст) и «западной» «аналитической» (стремящейся к логической непротиворечивости) системами познания мира (Нисбетт, 2011). Это также выражается в коллективистских типах общественного взаимодействия, недемократических политических режимах и, что важно в контексте данной статьи, замене методологии обществоведческих наук неверифицируемыми мифологемами и идеологемами.

Ожесточённость «войн памяти» можно объяснить столкновением разных заключённых в бриколаж особыми социально-политическими условиями исторических нарративов. Например, с 1990-х гг. серьёзную роль в структуре российской политической элиты играют её региональные группы со своими вполне очерченными идеологическими интересами, частью которых являются конструкты истории. Региональное официальное историописание в новой России прошло неоднозначный путь от стремления к «суверенности» до нынешнего встраивания в общероссийский исторический канон с одновременным сохранением «автономии» (Овчинников, 2023). Источники свидетельствуют о том, что такое «творчество» – не инициатива отдельных «несистемных одиночек» с ограниченными ресурсами по академической «легитимации» и широкому распространению своих взглядов. Это «корпоративный продукт», в производстве и трансляции которого участвуют тесно связанные друг с другом местные административные, академические, образовательные, общественно-политические организации и особенно массмедиа.

В условиях активного внутри- и межкорпоративного взаимодействия содержание конструктов прошлого оказывается в тесной зависимости от множества факторов, причём очевидная формула: «Местное начальство сказало, местные историки написали, местные СМИ распространили», – оказывается упрощённой. «Войны памяти» связаны не столько с тем, что противоборствующие стороны хотят доказать друг другу, сколько с часто скрытой от посторонних логикой корпоративного существования. Здесь большую роль играет фактор «корпоративной отмены» отдельного автора, идеи или комплекса взглядов, целого академического учреждения (примеры чего в большом количестве можно найти в истории советской науки).

Учитывая, что содержание мифа – прямое продолжение породивших его социально-политических и экономических условий, вполне оправдано

выдвинуть гипотезу о региональных «войнах памяти» как следствии специфической организации академических сообществ, особенностей рекрутирования в их ряды, а также межкорпоративного взаимодействия различных дискретных внутри, но вертикально соподчинённых корпораций: от властных до СМИ. Такой подход позволяет уйти от «этнического» объяснения «войн памяти»[1] и приблизиться к пониманию корпоративной идентичности, которая преобладает над общенациональной (т. е. общероссийской).

В современных memory studies выделяют антагонистический (конфликтный), космополитический и агонистический режимы памяти и связывают их с типами политических режимов (Летняков, 2023). Авторитарные политии склонны «конфликтовать о прошлом» с соседями, но исследователи мало обращают внимание на то, что внутри таких нарративов обычно царит почти полное согласие, хотя и имеются потенциально бинарные оппозиции Примером тому являлись истории автономных и союзных республик внутри «истории СССР». Согласно предлагаемой мною теоретической модели, их конфликтогенный потенциал сглаживался медиатором коммунистической идеологии, в свою очередь, непримиримой к «буржуазным фальсификаторам истории».

В космополитическом режиме памяти медиатором служат не всеми признаваемые общечеловеческие нормы морали и этики. Потенциальная возможность конфликта здесь не исчезает, что делает данный режим памяти схожим с антагонистическим. В обоих случаях имеет место попытка фиксации определённой модели прошлого, которая рано или поздно вступает в противоречие с современными актуальными реалиями и приводит к «войнам памяти». Эти два режима памяти так или иначе «отменяют» историю как науку, вынуждая её подстраиваться под иррациональные постулаты. Представляется оправданным объединить антагонистический и космополитический режимы памяти в рамках понятия аккомодативной культуры, что позволит учитывать политические и психологические аспекты воображения прошлого.

Агонистическая память (Bull & Hansen) основана на признании свободы и равноправия (Erll, 2009) всех акторов конструирования истории, которая таким образом не застывает в некой «правильной схеме», а представляет собой процесс «постоянных состязательных переговоров» о прошлом. Профессиональные историки оказываются лишь одной из сторон регулярного состязания, с уважением относясь к правам других его участников (государств, этнических и гендерных групп, меньшинств и т.д.). В аккомодативной же культуре прошедшее один раз «соревнование» на долгое время определяет «мнемонического победителя», при этом на постоянной основе отказывая в реванше «проигравшим» (см., например, образы российских дореволюционных политических партий в советской исторической науке).

1 На мой взгляд, это то же самое, что пытаться объяснять миф схемами другого мифа.

Медиасреда является оптимальной площадкой для реализации норм агонистической культуры. Имеющиеся здесь «правила игры» позволяют регулярно соотносить прошлое с настоящим и осуществлять механизмы «культуры отмены». Принципиально иное положение дел в массмедиа аккомодативной культуры, которые, как и все участники игры, подстраиваются под один «центр силы» и становятся одним из многих звеньев корпоративной отмены.

В подтверждение выдвигаемых теоретических положений далее приведены наиболее показательные кейсы «войн памяти» в Татарстане. Их реальные причины возникновения так или иначе заключаются в корпоративной отмене и связаны с медийными условиями аккомодативной культуры.

Выбор Татарстана в качестве объекта рассмотрения не случаен. Ещё в советское время здесь начал складываться свой канон этнонациональной истории, до поры находившийся в общих рамках «истории СССР» (Овчинников, 2017). Однако он уже тогда вступал в конфликт с этнонациональными нарративами других поволжских автономных республик. Примером тому могут служить активизировавшиеся в 1960-х гг. споры о «татарской» и «чувашской» составляющей «булгарского наследства».[1] С начала 1990-х гг. «История Татарстана и татарского народа» характеризовалась почти полной самостоятельностью и конфликтогенностью даже с общефедеральным историческим каноном.

В развитии регионального нарратива за последние 35 лет четко фиксируется ряд кейсов, отражающих социально-политические аспекты их конструирования и взаимодействия в виде «войн памяти» с узловыми точками других исторических нарративов. Первоначально речь пойдет о споре «булгаристов» и «татаристов», фактически обозначившем переход от автохтонизма к евразийским масштабам и повышение прежнего статуса Татарстана в составе Российской Федерации. Далее анализу подвергнется отказ от признания «истории кряшен» в качестве равной по академичности «истории татар», что свидетельствовало о внутрирегиональном монопольном укреплении позиций идеологемы «единой татарской нации». Наконец, будет исследована дискуссия между историками и языковедами Казани и Уфы об этноязыковой принадлежности населения современных северо-западных районов Башкортостана. Благодаря внушительному «информационному следу» эта «война памяти» детально осветила механизмы взаимодействия политических и академических элит Татарстана.

После рассмотрения основных кейсов будут намечены контуры нескольких новых, анализ которых в будущем, как я надеюсь, позволит развить выдвинутые в данной статье теоретические положения.

1 Интересным источником о дискуссиях между казанскими и чебоксарскими учеными служат частично опубликованные мною материалы писем основателя советского булгароведения А.П. Смирнова (1899-1974) (хранятся в Научной библиотеке им. Н. И. Лобачевского Казанского (Приволжского) Федерального университета (Овчинников, 2008, с. 273-278)).

«Битва историков» в общественном и академическом пространстве Татарстана 1990-х гг.

Эта «битва» связана с внутрикорпоративным замещением (корпоративной отменой) в структурах Академии наук Республики Татарстан (АН РТ) «старого» поколения историков и филологов («булгаристов») более «молодым» («татаристами»). К сторонникам «булгарской версии» происхождения татарского народа относились, прежде всего, М. З. Закиев (1928–2023) и С. Х. Алишев (1929–2015). Отстаиваемая ими точка зрения в советское время соответствовала идеологическим запросам как союзного руководства, так и местных элит, что обусловливало нормальное функционирование «экономики производства» символического капитала, когда последний обменивался на «околономенклатурные» блага.

Условия для запуска механизма корпоративной отмены сложились в конце 1980-х гг., когда контроль союзного центра ослаб, а руководство тогда ещё Татарской Автономной Советской Социалистической Республики задумалось о большей самостоятельности в своих внутренних политических и, главное, экономических делах. «Булгарская версия» происхождения татар в качестве символического капитала явно обесценивалась, что совпало с назревшей в Институте языка, литературы и истории (ИЯЛИ) им. Г. Ибрагимова Казанского филиала АН СССР сменой поколений. Относительно «молодые» сотрудники корпорации (Д. М. Исхаков (род. 1951 г.), Р. Г. Фахрутдинов (1937–2014), И. Л. Измайлов (род. 1960 г.) и др.), действуя в рамках проходившей параллельно «революции вторых секретарей», выступили с инициативой «отмены» «булгарской теории» и (в административном плане) самих «булгаристов» (М. З. Закиев в 1986–1996 гг. являлся директором ИЯЛИ, а в 1980–1990 гг. Председателем Верховного Совета ТАССР).

Предложенный «татаристами» идеологический конструкт условно можно назвать «ордынской версией происхождения татарского народа». Он выводил Татарстан за пределы средневолжской советской автономии на широкие просторы Евразии, и одновременно создавал основы концепта «единой татарской нации». «Предшественниками» государственности, кроме относительно скромной по занимаемой площади Волжской Булгарии, объявлялись крупнейшие политии древнего и средневекового мира.

В публичном пространстве СМИ, а также в скрытых от посторонних «коридорах власти» между «булгаристами» и «татаристами» и их «патронами» началась ожесточённая «война памяти», риторика которой часто выходила за академические рамки.[1] Например, в феврале 1993 г. на годовом собрании АН РТ «булгарист» академик М. З. Закиев обвинял своих оппонентов «татаристов» в том, что те «*начали действовать через президентский аппарат*». Он призвал Президента РТ М. Ш. Шаймиева обратить внимание на своего

1 См. также: Открытое письмо деятелей науки и культуры Президенту Татарстана М. Ш. Шаймиеву (1996, май 17). *Крис*.

советника по политическим вопросам (Исхаков, 2011). Стенографически его слова звучали следующим образом:

> «Некоторые татарские историки, не изучая никаких первоисточников, стараясь понять лишь труды европоцентристов, начали делать упор на том, что предки татар являются непременно пришельцами, а именно татаро-монгольскими завоевателями края. Как ни странно, такое направление в татарской истории усилилось после того, как Жириновский заявил, что, если он придет к власти, первым делом сошлет татар в Монголию, т.е. туда, откуда они пришли и, якобы, завоевали Поволжье. Сейчас эту концепцию – «татары-пришельцы» – даже рекомендуют в школьные учебники.
>
> Естественно, научно доказать правильность этого традиционного хлама они не смогли, но нашли другой путь – начали действовать через президентский аппарат.
>
> У нас в ИЯЛИ работает один кандидат – фамилия его Исхаков, у которого отсутствуют установившиеся взгляды на историю. Вот именно его Советник Президента (М. Ш. Шаймиева, - А. О.) Хакимов признал своим учителем и советником.
>
> При его помощи этот кандидат и путаник в науке и ещё 1–2 кандидата делают нажим на историков от имени Президента, чтобы историки не посмели выступать против их концепции о том, что предки татар – это татаро-монгольские завоеватели, пришельцы не имеют корней на этой земле, и дали согласие на включение этой концепции в школьные учебники.
>
> Я никогда не поверю тому, что Минтимер Шарипович (Шаймиев, — А. О.) настаивал на подрыве этнических корней своего народа на своих исконных землях.
>
> По-видимому, научная неразбериха идет на уровне его советника, который, откровенно игнорируя Отделение гуманитарных наук (АН РТ, - А.О.), научную политику ведет на уровне несостоявшихся ученых и нередко даёт зеленую дорогу традиционному хламу».[1]

Полемичные статьи печатались в популярных газетах и журналах, на некоторые из которых ещё с советского времени трудовым коллективам подписка была обязательна: «Казань»[2], «Молодежь Татарстана»[3], «Идель»[4], «Татар иле»[5], «Татарстан»[6].

Объёмные газетные и научные публикации, в отличие от ситуации культуры отмены, мало могли повлиять на «отмену» «булгарской версии». Скорее всего, это были «показательные выступления», способ «докричаться» не до «в добровольно-принудительном» порядке выписывающих печатную

1 Исхаков, Д. (1996). Был ли питекантроп татарином (или об академических завихрениях). *Молодежь Татарстана*, 16, 4

2 Фахрутдинов, Р. (1991). Золотая Орда и история татар. *Библиотека журнала «Казань»*, 9-10.

3 Измайлов, И. (1996) Будет ли преодолен кризис? *Молодежь Татарстана*. 24. 4; Закиев, М. З. (1996). Кем пишется татарская история и как? *Молодежь Татарстана*, 30, 4,5.

4 Исхаков, Д. (1996). О концептуальных проблемах создания истории татарского народа. Как нам писать свою историю? *Идел*, 3-4, 41-45.

5 Исхаков, Д. (1991). «Черное» постановление, или о духовном геноциде татарского народа. *Татар иле*, 10, 2.

6 Исхаков, И. & Измайлов, Д. (1995). Урок полуграмотной истории. *Татарстан*, 9, 102-111.

продукцию членов трудовых коллективов, а до «главного читателя». Он находился «у руля» перераспределения ресурсов и мог сделать «знаки на бумаге» частью обменных процессов.

Исходя из разрабатываемой теоретической модели, можно утверждать, что в официальном повествовании об истории Татарстана и татарского народа в силу определённых социально-политических условий сложились две антагонистические составляющие, временно удерживаемые медиатором в лице политической элиты региона. В ходе осуществления механизма корпоративной отмены «булгарская версия происхождения татар» была «отменена».

«Ордынский миф» смог стать легальным символическим капиталом, только включившись в межкорпоративный обмен академического сообщества и власти. Представляется неслучайным, что за, казалось бы, внутренним делом научного учреждения наблюдал первый Президент Татарстана М. Ш. Шаймиев. За ним было «последнее слово медиатора» во внешне научном споре. Властные корпорации региона, исходя из своих идеологических интересов, избрали «татаристскую» («ордынскую») версию истории и «этногенеза» (подробную фактологию дискуссии (см.: Исхаков, 2011).

«Последним аккордом» корпоративной отмены «булгаризма» стало выделение в 1996 г. из состава ИЯЛИ, согласно официальному Указу М. Ш. Шаймиева, Института истории им. Ш. Марджани АН РТ. Его директором был назначен упоминавшийся Советник Президента Татарстана по политическим вопросам, один из активных идеологов суверенитета республики в начале 1990-х гг., философ и физик по базовому образованию Р. С. Хакимов. Новая организация стала проводником «татаризма», превратившегося в важную составляющую идеологии региона. Отменённый «булгаризм» официально оказался уделом «публицистов-непрофессионалов». Такой процесс мог осуществиться только в медийных условиях аккомодативной культуры. Массмедиа агонистической культуры предоставили бы «булгаристам» гораздо больший простор для маневра.

Затруднения в реализации права на кряшенскую идентичность

Эти затруднения связаны с отсутствием (по крайней мере, до недавнего времени) у кряшенского национального движения поддерживающих его властных и академических структур. Это явно осложняло «сопротивляемость» корпоративной отмене.

Люди с кряшенской этнической идентичностью считают себя православным тюркоязычным народом, который в силу ряда причин сегодня причисляют к «единой татарской нации».[1] За пределами Татарстана многие

1 Амелина Я. (2010, ноябрь 12). «Я душой русский, сердцем — татарин». Всероссийская перепись населения-2010 и кряшены. *Интернет-газета «Столетие». Информационно-аналитическое издание Фонда Исторической перспективы.* https://www.stoletie.ru/obschestvo/ja_dushoj_russkij_serdcem--tatarin_2010-11-

исследователи присоединяются к мнению об «отдельном народе» (Илизарова, 2013). Важно отметить, что в данном случае значимы не научные категории и классификации, а мнение самих носителей идентичности.

В официальном академическом дискурсе Татарстана кряшены – крещёные после падения в 1552 г. Казанского ханства татары. Их предки, якобы, исповедовали ислам (Становление, 2022).

«Кряшенский вопрос» наиболее остро «резонировал» в 2001-2002 гг. в преддверии и ходе Всероссийской переписи населения. Институт этнологии и антропологии РАН не нашёл препятствий для фиксации в переписных листах «самостоятельной» этнической группы «кряшены». Такое положение дел вызвало недовольство в Казани и было расценено как попытка «разрушить единство татарской нации».

На страницах региональной печати и академических изданий появились сотни публикаций, в которых доказывалась «татарскость» кряшен (Соколовский, 2009, с. 55–68). Слаженность «корпоративной отмены» демонстрируют подсчеты составителя библиографического указателя по кряшеноведению Т. Г. Дунаевой (2008). Например, в 2001 г. из 500 вышедших в Татарстане и касающихся кряшен публикаций только 4 были позитивными, что свидетельствует о несоизмеримых медийных возможностях «отменяемой стороны»[1]. Исследователь отмечала проблему употребления в СМИ оскорбляющих кряшен некорректных терминов[2].

В механизме «корпоративной отмены» единым фронтом были задействованы многие (если не все, включая сельские районные газеты) региональные СМИ, организации науки, образования[3] и т. д. Все они транслировали идеологемы «татаризма», который, как указывалось выше, сам был результатом корпоративной отмены «булгаризма».

Данные события не были спором сторонников «татарскости» и «кряшенскости» в агональном смысле понятия спора. Вся «дискуссия» являлась бесконечным проговариванием более сильной стороной своих постулатов. Они представляли собой удерживаемый государственными структурами Татарстана бриколаж идей, никоим образом не вступающий в диалог с конструктами (включая мифологемы о прошлом) кряшенской идентичности. К доминирующей точке зрения можно было только аккомодироваться, что и сделала часть кряшенских активистов. Они вошли в состав созданных региональными властями после переписи 2002 г. общественных организаций и сосредоточили свою деятельность на достижении не политических,

12.htm

1 Союз кряшен России: «Татарский народ - искусственно сконструированный этнос» (2010, январь 29). *Информационное агенство «Регнум»*. https://regnum.ru/news/1248213?forprint

2 О развитии самосознания современных кряшен говорили в Казани. 2.02,2014 (2014, февраль 2). *Информационное Агенство «Татар-информ»*. https://www.tatar-inform.ru/news/o-razvitii-samosoznaniya-sovremennyh-kryashen-govorili-v-kazani

3 В 2002 г. я был студентом одного из казанских ВУЗов. Помню специальные лекции и даже срочно введенный спецкурс о этноконфессиональной структуре «единой татарской нации».

а культурных целей. Таким образом, сложности в реализации политических интересов людей с кряшенской идентичностью были обусловлены отсутствием поддержки в виде крупных корпоративных образований, как то наблюдалось в случае «татаризма». Под интересы последнего оказалась мобилизована мощная корпоративная вертикаль.

В 2010 г. в Институте истории им. Ш. Марджани АН РТ был создан «Центр изучения истории и культуры татар-кряшен и нагайбаков». Методологическими основаниями работ сотрудников «Центра» служат примордиализм и идеологема о кряшенах как «части татар». Последнее «доказывается» обширным историческим материалом. Силами «Центра» организован выпуск журнала «Кряшенское историческое обозрение»[1]. Научные публикации популяризируются в крупнейших СМИ Татарстана[2].

Исторический нарратив о «крещеных татарах», по мнению его создателей, должен «перевесить» современную идентичность кряшен, официально делая их частью татар (об исторических мифах самих кряшен см.: (Галиндабаева, 2019)). Такой подход корректно назвать (нео)колониальным, т. к. в общественном дискурсе он «отменяет» мнение реальных людей, делая его «с точки зрения науки» якобы «неправильным». Интересно отметить, что некоторые кряшенские активисты, согласно логике культуры отмены, пытались вмешиваться в публичный процесс защит сотрудниками «Центра» диссертационных работ, но всегда безуспешно (подробнее см.: Овчинников, 2020a).

Составной частью «корпоративной отмены» кряшенской идентичности, видимо, можно считать работы татарстанских этногенетиков, выводы которых укладываются в основные постулаты «татаризма» (Конюхова и др., с. 135). В глазах обывателя числовые данные генетики выглядят чем-то фундаментальным и сущностным, и потому могут сказать веское слово в сложении идентичности (Овчинников, 2020b).

К корпоративной отмене со стороны региональных филологов, на мой взгляд, относится «отказ» в признании самостоятельности кряшенского языка (подробнее см.: (Фокин, с. 123-131)).

Ситуация с противодействием «корпоративной отмене», кажется, стала меняться в 2023 г., когда по инициативе ряда представителей региональных властей уже «в пользу кряшен» произошла корпоративная отмена «этнотриллера» «Микулай». Художественный фильм был снят молодым татарским режиссёром Ильшатом Рахимбаем по одноимённой пьесе драматурга Мансура Гилязова. В обоих произведениях речь идёт о заброшенной кряшенской деревне, в которой проживает только один житель – умственно неполно-

1 Вышел первый номер научного журнала «Кряшенское историческое обозрение» (2015). *Институт истории им. Ш. Марджани*. http://татаровед.рф/news/23

2 Кряшенский вопрос получил ответ Института истории почти на тысяче страниц (2017, декабрь 20). *Информационное агентство «Реальное Время»* https://realnoevremya.ru/articles/84600-tatary-kryasheny-novaya-kniga-instituta-istorii-vyshla-v-kazani?utm_source=mobile&utm_medium=redirect&utm_campaign=mobile

ценный Микулай (Николай). Его образ наполнен описаниями физических недостатков, растления в малолетнем возрасте, инцеста. В то же время упоминается культуртрегерская роль татар по отношению к кряшенам. В фильме можно увидеть попытки «отуземнивания» жителей деревни Микулая. Он мастерит куклы, воображая их своими соседями и родственниками. Лица кукол внешне напоминают известные по этнографическим собраниям ритуальные маски племён, например, Океании. Также Микулай каждую ночь для указания маршрута пролетающим самолётам разжигает костры, что может показаться намёком на местный вариант «карго-культа».

В роли Микулая выступил известный актер «федерального уровня» Виктор Сухоруков. Съёмочная группа работала в одном из пригородных к Казани сельских районов при явном «режиме благоприятствования» со стороны властей. Жители ближних деревень организованно привлекались к съёмкам в качестве массовки. Премьера фильма в июне 2023 г. активно «пиарилась» в татарстанских СМИ. Голоса протеста (в стиле культуры отмены) кряшенских активистов оставались незамеченными. Режиссёр Ильшат Рахимбай надеялся, что премьеру посетят высшие чиновники Татарстана.

Ситуация кардинальным образом изменилась, когда недовольным содержанием фильма оказался генеральный директор крупной татарстанской корпорации «Ак Барс» и руководитель созданной ранее Казанским Кремлём «Общественной организации кряшен РТ», депутат Госсовета республики И. М. Егоров. Возможно, определённую роль сыграла опубликованная автором этих строк в одной из соцсетей и «замеченная наверху» рецензия на пьесу «Микулай». Активисты возглавляемой И. М. Егоровым организации начали активную критику фильма[1] (хотя ранее те же лица положительно отзывались о поставленных по одноименной пьесе спектаклях[2]). Подконтрольные холдингу «Ак Барс» финансовые структуры отказали Рахимбаю в покрытии расходов на создание фильма (о чем ранее имелась договорённость)[3]. Постепенно упоминания о «этнотриллере» в местных СМИ «сошли на нет». Это может свидетельствовать о корпоративной отмене, механизм которой, видимо, запустил интегрированный во власть крупный региональный чиновник, знакомый с неписаными правилами подобной «отмены» и аккомодационной культуры в целом[4].

1 «Мы заранее говорили, что будет скандал»: почему кряшены Татарстана хотят запретить «Микулая»? (2023, октябрь 1). *Деловая электронная газета «Бизнес Online»*. https://www.business-gazeta.ru/article/609020

2 Людмила Белоусова: «Бу – бер республика, бер ил генә түгел, бөтен дөнья фаҗигасе» (2020, март 9). *«Туганайлар»*. https://tuganaylar.ru/news/h%D3%99b%D3%99rl%D3%99r/lyudmila-belousova-bu-ber-respubika-ber-il-gen-tgel-bten-dnya-faigase

3 Ильшат Рахимбай: «Я понимал, что мы либо все передвигаем, либо газуем как рок-н-ролльщики (2022, ноябрь 1). *Информационное агенство «Реальное Время»*. https://realnoevremya-ru.turbopages.org/realnoevremya.ru/s/articles/237511-na-etno-triller-s-viktorom-suhorukovym-mikulay-sobirayut-dengi

4 Подробнее о материалах кейса см.: Овчинников, А. (2023, октябрь 18). «Микулай» открывает глаза: могут ли отменить фильм? *Информационное агентство «Реальное Время»*.

Связанный с корпоративной отменой «кряшенский» кейс свидетельствует о том, что в идеологеме «татаризма» присутствуют потенциально бинарные оппозиции. Они не превращаются в антагонистические по отношению друг к другу, а наоборот, удерживаются в бриколаже «единой нации», благодаря медиатору в лице политической элиты Татарстана, «аккомодирующей» другие потенциальные акторы «отмены». Иные мифологемы, например, кряшенская или, как будет показано далее, башкирского национализма не могут наладить с «татаризмом» диалог в силу аналогичной замкнутости в себе. Казалось бы, современные медийные площадки – идеальное место для проведения дискуссий, но в реальности они служат лишь транслятором одной версии прошлого и настоящего, «отменяя» при этом другие и других.

Дискуссия об этнической атрибуции населения северо-западных районов Башкортостана

Между академическими сообществами Казани и Уфы на сегодняшний день имеет место корпоративная отмена. За каждой отстаиваемой этнической мифологемой, в отличие от «кряшенского случая», стоит координируемая работа СМИ, учреждений науки и культуры, органов власти республиканского и районного уровней.

Главной причиной взаимной отмены является тесная связь этничности и государственности, в связи с чем этнический фактор влияет на распределение властных полномочий. Если в Башкортостане конструкты истории и современности башкирского народа отличаются автохтонностью и автономностью, то в случае Татарстана идеологема «единой нации» выходит за пределы республики и сталкивается с представлениями о «самостоятельных этносах» сибирских и астраханских татар[1] (ногаев[2]), мишар и т. д.

В Башкортостане можно наблюдать слаженную работу различных корпораций по трансляции идеи башкирской принадлежности населения северо-западных районов республики. Археологи и историки ведут линию преемственности от раннесредневековых археологических культур края до известных башкирских родов средневековья и нового времени, которые владели данными землями на предоставленных царским правительством вотчинных правах (Мажитов & Султанова, 2010). Этногенетики проводят соответствующие исследования (Балановская и др., 2017). Политологи, анализируя сложные процессы XX в., стремятся показать искусственный, привнесённый извне, характер татарской идентичности населения данных районов (научный

https://m.realnoevremya.ru/articles/293458-mikulaya-smogut-otmenit-mikulay-otkryvaet-glaza

1 Профессор Казанского федерального университета: «Идет процесс ликвидации самосознания и идентичности астраханских татар» (2020, март 20). *Деловая электронная газета «Бизнес Online»*. https://www.business-gazeta.ru/article/460505

2 Татарстанские деятели используют Ивана Грозного для провокаций в Астрахани (2020, март 25). *Ast-news.ru. Астраханские новости*. https://ast-news.ru/node/tatarstanskie-deyateli-ispolzuyut-ivana-groznogo-dlya-provokatsiy-v-astrakhani/

анализ проблемы см.: (Горенбург, 2004)). Башкортостанские СМИ отмечают научный характер утверждений о башкирском происхождении жителей северо-западного региона. Итогом удачного корпоративного взаимодействия стало признание Институтом языкознания РАН языка данных групп населения северо-западным диалектом башкирского.[1]

С казанской стороны «отмена» также выражается в слаженной работе многих корпораций, причём активность отдельно взятого учёного не определяет каких-либо значимых изменений в общем ходе дискуссии. Некоторые татарстанские историки обвиняют ряд башкортостанских коллег в предвзятом, по их мнению, истолковании ключевых вопросов древней и средневековой истории. Один из вышедших в Казани академических сборников именовался «Большая ложь историков Башкортостана» (2010). Показательна попытка археологов объявить локализованную в том числе и на северо-западе Башкортостана чияликскую археологическую культуру не угорской, чьё население считается одним из предков башкир, а тюрко-татарской (Измайлов, 2021).

Языковеды из академических учреждений Казани критикуют выделение северо-западного диалекта башкирского, однозначно считая его мензелинским говором татарского.[2] Мнение несогласных выносится за рамки науки.[3]

Главным идейным постулатом корпоративной отмены является утверждение о том, что башкиры в эпоху нового времени представляли собой не этническую, а сословную категорию. Татары в это время были именно «этносом», отдельных представителей которого, «записанных» в башкирское сословие, источники, якобы, ошибочно называют «башкирами». Данная схема служит основой интерпретации «Ревизских сказок» с дальнейшей трансляцией результатов по сложноустроенной корпоративной цепочке. Например, Институтом истории АН РТ в преддверии Всероссийской переписи населения-2020 было подготовлено соответствующее справочное издание «Татары Уфимского уезда» (2020). Книга презентовалась на конференции в здании филармонии граничащего с Башкортостаном Актанышского района Татарстана в январе 2021 г.

В день конференции бушевала метель, путь из Казани в Актаныш был далёким и небезопасным, но сотрудники академических учреждений все равно выехали в район. Программа конференции с указанием организаторов мероприятия и заявленных докладов является репрезентативным источником

1 Эксперт: Спор по северо-западному диалекту башкирского языка решают материалы XIX века (2021, июнь 23). *Информационное агентство «Башинформ»*. https://www.bashinform.ru/news/culture/2021-06-23/ekspert-spor-po-severo-zapadnomu-dialektu-bashkirskogo-yazyka-reshayut-materialy-xix-veka-2457688

2 «Когда в Башкирии говорят о «северо-западном диалекте», то имеют в виду татарский мензелинский» (2021, январь 25). kazanfirst.ru/interviews/538174

3 «О северо-западном диалекте башкирского языка говорят только блогеры» (2021, ноябрь 13). *Информационное агентство «Татаринформ»*. https://www.tatar-inform.ru/news/ucitelya-ne-mogli-sdelat-tatarami-sotnyu-dereven-dialektologi-razoblacili-lzivuyu-teori-5843035

по выявлению механизмов корпоративной отмены[1]. В дальнейшем практика просветительских конференций и «академических десантов» казанских учёных в приграничных с Башкортостаном районах стала регулярной[2]. Только за период лета и осени 2024 г. на официальном сайте Института истории АН РТ зафиксированы данные о 5 мероприятиях, так или иначе связанных с пропагандой идеологемы о татарской принадлежности населения северо-запада соседнего региона[3].

В стратегии и тактике «войн памяти» большая роль отводится переписям населения. Их официальные результаты активизируют социальный обмен, т. к. служат обоснованием принятия управленческих решений в областях экономики и культуры. Неудивительно, что активизируются и механизмы корпоративной отмены. Прошедшая в 2020 г. перепись оказалась неудачной для конструкта «татаризма» (число людей, назвавших себя татарами и учтённых таковыми, по сравнению с данными предыдущей переписи, уменьшилось почти на 600 тысяч человек)[4]. Это привело к активизации «ответственных» за идеологему и новому витку «войн памяти».

Поводом послужило строительство в Башкортостане комплекса Евразийского музея кочевых цивилизаций. Центральными объектами его экспозиции стали мавзолеи золотоордынского времени в Чишминском районе республики[5]. Исследователи памятников отмечали принципиальную невозможность

1 Программа Межрегиональной научно-практической конференции, посвященной 90-летию Актанышского района и 310-летию основания Актаныша «Историко-культурное наследие и современность Восточного Закамья» (2021, января, 15). *Институт истории им. Ш. Марджани АН РТ*. http://вики.татаровед.рф/data/pdf/program_Aktanysh.pdf

2 «Пограничная история»: что обсуждали татарстанские ученые в Муслюмово? (2024, сентябрь 23). «*Миллиард татар*». https://milliard.tatar/news/pogranicnaya-istoriya-cto-obsuzdali-tatarstanskie-ucenye-v-muslyumovo-6190

3 Институт истории им. Ш.Марджани АН РТ принимает участие в проекте «Академический десант» (2024, июнь 10). *Официальный сайт Института истории им. Ш. Марджани АН РТ*. http://татаровед.рф/news/1096; Руководитель Центра исследований Золотой Орды и татарских ханств им. М.А.Усманова Ильнур Миргалеев принял участие в работе круглого стола (Республика Башкортостан, Кушнаренковский район, с. Старые Тукмалы, 20 июля 2024 г.) (2024, июль 22). *Официальный сайт Института истории им. Ш. Марджани АН РТ*. http://татаровед.рф/news/1120; 19–20 сентября 2024 г. состоялась Всероссийская научно-практическая конференция «Татары Западного Приуралья: прошлое и настоящее» (2024, сентябрь 22). *Официальный сайт Института истории им. Ш. Марджани АН РТ*. http://татаровед.рф/news/1143; Международный Круглый стол «Татары в средневековой истории Евразии: проблемы источниковедения» (2024, октябрь 30). *Официальный сайт Института истории им. Ш. Марджани АН РТ*. http://татаровед.рф/news/1169; 28–29 ноября 2024 г. в Институте истории им. Ш.Марджани АН РТ прошла Всероссийская научная конференция «Татары в массовых источниках XVII – начала XX вв.: новые данные и методологические подходы» (2024, декабрь 2). *Официальный сайт Института истории им. Ш. Марджани АН РТ*. http://татаровед.рф/news/1191

4 Перепись-2020: татар и русских в России за десять лет стало меньше (2022, декабрь 31). *Информационное агентство «Реальное Время»*. https://m.realnoevremya.ru/articles/269763-tatar-v-rossii-stalo-menshe

5 «У нас свой путь»: Радий Хабиров создает «башкирский Болгар» под Уфой (2022, сентябрь 24). *Информационное агенство «Татаринформ»*. https://www.tatar-inform.ru/news/u-nas-svoi-put-radii-xabirov-

их атрибуции в качестве только «башкирских» или только «татарских» (Гарустович & Нечвалода, с. 351). Однако в октябре 2023 г. в крупнейших СМИ Татарстана появилась информация об отказе учёным из Казани в участии в работе научной конференции в Уфе. Причиной называлось желание организаторов видеть в основателях чишминских мавзолеев предков башкир[1].

В казанских медиа началась бурная кампания в защиту татарского культурного наследия. Археологи и историки архитектуры доказывали, что Чишминские мавзолеи построены из материалов с территории Волжской Булгарии[2] и типологически схожи с булгарскими памятниками[3]. Филологи указывали, что надписи на обнаруженных рядом с мавзолеями намогильных камнях содержат сведения, якобы, о татарах[4], не упоминая при этом названия башкирских родов.[5] Историки записали пространный видеоролик о строительстве Чишминских мавзолеев, по их мнению, татарами незадолго до монгольского нашествия.[6] Постепенно тон публикаций становился все более эмоциональным, их авторы прямо указывали на попытки лишить татар материальных свидетельств их истории.[7]

В дискуссии о чишминских мавзолеях публичное участие принял Президент АН РТ, доктор технических наук и брат Президента Республики Р. Н. Минниханов[8]. К месту заметить, что под его руководством коллективы институтов и центров Академии регулярно проводят друг с другом спортивные соревнования, специфика организации которых отражает корпоративную структуру учреждения в целом[9].

---

sozdaet-baskirskii-bolgar-pod-ufoi-5880298

1 Казанских историков не пустили на конференцию в Уфе (2023, октябрб 24). «*Бизнес Online*». https://www.business-gazeta.ru/news/611573

2 «Мавзолеи Чишмы были построены татарскими зодчими по устоявшейся в Поволжье системе каменного строительства» (интервью Г.Ф. Валеевой-Сулеймановой) (2023, октябрь 26). «*Миллиард татар*». https://milliard.tatar/news/mavzolei-cismy-byli-postroeny-tatarskimi-zodcimi-po-ustoyavseisya-v-povolze-sisteme-kamennogo-stroitelstva-4356

3 Вячеслав Баранов: «То, что мы наблюдаем в Чишме, это, безусловно, булгарские памятники» (2023, октябрь 2). «*Миллиард татар*». https://milliard.tatar/news/vyaceslav-baranov-to-cto-my-nablyudaem-v-cisme-eto-bezuslovno-bulgarskie-pamyatniki-4206

4 «Надписи на камнях у мавзолея Хусейн-бека в Чишмах относятся к концу XVII века, а не ко времени Тамерлана» (2023, ноябрь 21). «*Миллиард татар*». https://milliard.tatar/news/nadpisi-na-kamnyax-u-mavzoleya-xusein-beka-v-cismax-otnosyatsya-k-koncu-xvii-veka-a-ne-ko-vremeni-tamerlana-4502

5 «Чишминские мавзолеи в Башкирии: памятник Хусейн-беку очень схож с памятниками Булгара 1-го стиля» (2023, ноябрь 1). «*Миллиард татар*». https://milliard.tatar/news/cisminskie-mavzolei-v-baskirii-pamyatnik-xusein-beku-ocen-sxoz-s-pamyatnikami-bulgara-1-go-stilya-4396

6 Исхаков, Д. М, Хузин, Ф. Ш. (2023, ноябрь 15). Татары-кипчаки были в Волжской Булгарии ещё до монголов // Дзен. https://dzen.ru/video/watch/6550df7438414e117d62e692?utm_referrer=yandex.ru

7 «Эпизоды войн памяти»: смогут ли татары отстоять свое культурное наследие? (2023, октябрь 29). *Деловая электронная газета «Бизнес Online»*. https://www.business-gazeta.ru/article/611996

8 «Начинают перетягивать»: Рифкат Минниханов высказался о скандальных мавзолеях в Башкортостане (2023, октябрь 26). *Деловая электронная газета «Бизнес Online»*. https://www.business-gazeta.ru/news/611771

9 Сотрудники Академии наук РТ приняли участие во Всероссийском дне бега (2023, сентябрь 16). *Официальный сайт Академии наук Республики Татарстан*. https://www.antat.ru/ru/news/16699/

«Чишминская кампания» в татарстанских СМИ длилась примерно месяц и закончилась так же резко, как и началась[1]. Было объявлено о победе, которая почему-то связывалась с решением о создании на базе АН РТ Международного центра исследований истории и культуры народов Степной Евразии[2]. Иными словами, как и в кейсах спора «булгаристов» и «татаристов», а также «кряшенского вопроса», одна из эскалаций данной «войны памяти» завершилась созданием новой академической структуры. Источники позволяют утверждать о её патронировании на высшем уровне региональной власти[3]. Не достижение логической, в агональном смысле, победы в дискуссии, а именно кадровые решения, видимо, и были главной целью активности многих участников корпоративной отмены.

К кейсам корпоративной отмены можно отнести ещё много интересных сюжетов региональных «войн памяти», но механизм «отмены» в медийных условиях аккомодативной культуры будет идентичным.

Например, итогом многолетних работ археологов стало признание в том числе (пра)славянского характера населения именьковской археологической культуры, занимавшей в IV–VII вв. н. э. часть территории Татарстана. В данном случае академическое знание оказывается не «в формате» официального регионального историописания (Овчинников, 2016). Сведения о «славянском присутствии» полуторатысячелетней давности сложно найти на страницах местных учебников, научных статей и периодических изданий, что свидетельствует о консолидированной корпоративной отмене. Появляющиеся сообщения в СМИ «купируются» игнорированием или не всегда корректной критикой.[4] Однако при взаимодействии с академическими корпорациями из других регионов, например, в фундаментальных обобщающих научных трудах АН РТ, этноязыковая атрибуция раннесредневекового населения края в качестве (пра)славян все же имеет место (Кляшторный & Старостин, 2002, с. 210–217; Сташенков & Вязов, 2022, с. 364–387).

Примером корпоративной отмены можно назвать слаженную критику работ генетиков (Балановская и др., 2016), постулирующих несхожесть гено-

1 Началась кампания 24.10.2023 с сообщений об отказе казанским ученым в работе уфимской конференции, а завершилась примерно 27.11.2023 официальным объявлением о создании на базе АН РТ нового Центра. За это время в крупнейших СМИ Татарстана было опубликовано порядка 20 статей и интервью, так или иначе касающихся Чишминских мавзолеев в Башкортостане. На портале «Миллиард татар» даже появилась соответствующая рубрика (Новости по рубрике – История булгаро-ордынских мавзолеев в Башкирии (б.д.). «*Миллиард татар*». https://milliard.tatar/news/rubric/list/mavzolei-v-bashkirii

2 Наш ответ Чемберлену: «мягкая сила» Рифката Минниханова накроет Степную Евразию (2023, ноябрь 27). *Деловая электронная газета «Бизнес Online»*. https://www.business-gazeta.ru/article/615015

3 Минниханов назвал пользу от будущего центра истории и культуры народов Степной Евразии (2024, март 25). *Деловая электронная газета «Бизнес Online»*. https://www.business-gazeta.ru/news/627552?utm_source=yxnews&utm_medium=desktop&utm_referrer=https%3A%2F%2Fdzen.ru%2Fnews%2Fsearch%3Ftext%3D

4 «Нет никаких оснований предполагать, что до булгар в Среднем Поволжье существовало неизвестное науке государство» (2023, сентябрь 6). «*Миллиард татар*». https://milliard.tatar/news/net-nikakix-osnovanii-predpolagat-cto-do-bulgar-v-srednem-povolze-sushhestvovalo-neizvestnoe-nauke-gosudarstvo-4054

фондов «популяций» татар[1]. Создание альтернативного «ДНК-проекта», доказывающего историко-генетическое «единство татарской нации» (Генофонд, 2021), и популяризация этих выводов в региональных СМИ[2] в дискурсе корпоративной отмены и аккомодативной культуры вполне ожидаемы.

Явно не к культуре отмены относятся наблюдаемые в последние годы административные запреты на проведение в Казани «митинга памяти о воинах, погибших при защите города от войск Ивана IV в 1552 г.» Ранее в 1990-е гг. «День памяти» актуализировался СМИ, интеллигенцией (особенно историками) и сопровождался многотысячными координируемыми манифестациями. Потребность в них для региональных элит с усилением «вертикали власти» отпала (Овчинников & Ершова, 2020).

Зависимость «войн памяти» от силы стоящих за спорящими корпораций демонстрирует кейс отсутствия региональной корпоративной отмены на введённый в 2023 г. вузовский курс «Основы российской государственности». Одно из учебных пособий курса «фрондирует» ключевым идеологемам «татаризма» (концепту «единой татарской нации», опровержению существования монголо-татарского ига и т. д.).[3] В ответ было зафиксировано лишь одно осторожное выступление[4], при этом не ставшее поводом для разворачивания единого фронта корпоративной отмены. Примерно 10 годами ранее татарстанские историки, поддержанные местными СМИ и чиновниками, смогли добиться изъятия из федеральных учебников истории термина «монголо-татарское иго»[5].

Выводы. К новым контурам осмысления известных проблем

Результаты проведенного на материалах Татарстана исследования дают основания утверждать о тесной связи социально-политических практик «войн памяти», механизмов отмены, структуры мифа и условий аккомодативной культуры в целом. Наиболее наглядно такая связь фиксируется в массмедиа, которые являются площадкой для «войн памяти». Последние отличаются бескомпромиссностью и ожесточенностью в случае отсутствия внешних, связанных с агональной культурой, предпосылок для логичной «культуры

1 «Эта статья – стремление доказать, что татарской нации не существует» (2016, декабрь 18). *Деловая электронная газета «Бизнес Online»*. https://www.business-gazeta.ru/article/332180

2 «Мы однозначно доказали, что татарский народ не некая «сборная» под одним именем, а единая общность» (2022, январь 15). *Деловая электронная газета «Бизнес Online»*. https://www.business-gazeta.ru/article/536057

3 Александр Овчинников: «История Татарстана в новом учебнике – «смена вех» или банальная спешка? (2023, сентябрь 12). *Информационное агентство «Реальное Время»*. https://realnoevremya.ru/articles/290238-aleksandr-ovchinnikov-smena-veh-ili-banalnaya-speshka

4 Татары в учебных пособиях по основам российской государственности (2023, ноябрь 1). *Youtube. Канал Института истории им. Ш. Марджани*. https://www.youtube.com/watch?v=GGk04YNRUW8

5 Учебники по истории без «татаро-монгольского ига» поднимут имидж татар – ученые РТ (2013, октябрь 31). *РБК*. https://rt.rbc.ru/tatarstan/31/10/2013/55928d2e9a794751dc830363

отмены» составляющих конструкты элементов. Потенциальная невозможность всем заинтересованным акторам «договориться о прошлом» результирует в малопластичный бриколаж, контролируемый, как правило, лишь одним или несколькими «центрами силы». Столкновение двух порождённых условиями аккомодативной культуры идеологемных бриколажей приводит к алогичным «спорам о прошлом», в том числе и в массмедиа, которые оказываются одним из звеньев корпоративной отмены. Таким образом, собственно предмет дискуссий в «войнах памяти» становится второстепенным по отношению к структуре (само)организации социума.

Проанализированные кейсы «войн памяти» при ближайшем рассмотрении оказались лишь эпизодами внутри- и межкорпоративного взаимодействий и следствием наличия группы акторов, имеющих возможность перераспределять ресурсы. Конечной целью изученных публичных споров являлось инициирование создания новых структур в уже имеющихся академических корпорациях. Региональные СМИ участвовали в игре потому, что её предсказуемый результат был в их собственных интересах как части «корпоративной вертикали».

Таким образом, изложенный материал позволяет очертить контуры теоретической модели изучения «войн памяти». Первостепенная роль здесь отводится нюансам аккомодации большинства акторов к внешним условиям, не позволяющим конструктам прошлого выйти за рамки определённого бриколажа, и вступить в агональный диалог с иными взглядами. Представляется, что вырабатываемый язык описания известных проблем открывает широкие возможности для исследований компаративистского характера в областях антропологии, политологии, социальной философии и историографии.

Благодарности

Исследование выполнено за счет гранта Российского научного фонда № 23-18-00465, https://rscf.ru/project/23-18-00465/

Список литературы

Broder, J. L. (2024). Complex Dynamics of Cancel Culture in the Media. In G. J. Rich, V. K. Kumar, & F. H. Farley (Eds.), *Handbook of Media Psychology* (pp. 243–257). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-56537-3_17

Bull, A. C., & Hansen, H. L. (2016). On agonistic memory. *Memory Studies*, 9(4), 390–404. https://doi.org/10.1177/1750698015615935

Erll, A. (2009). Wars We Have Seen: Literature As a Medium of Collective Memory in the "Age of Extremes." In *Memories and Representations of War: The Case of World War I and World War II* (pp. 25–43). Brill Rodopi. https://doi.org/10.1163/9789042026292_003

Kuhn, T. (1970). *The Structure of Scientific Revolutions* (2nd, Ed.). University of Chicago Press Ltd.

Балановская, Е. В., Агджоян, А. Т., Жабагин, М. К., Юсупов, Ю. М., Схаляхо, Р. А., Долинина, Д. О., Падюкова, А. Д., Кузнецова, М. А., Маркина, Н. В., Атраментова, Л. А., Лавряшина, М. Б., & Балановский, О. П. (2016). Татары Евразии: Своеобразие генофондов крымских, поволжских и сибирских татар. *Вестник Московского университета. Серия 23: Антропология*, 3, 75–85.

Балановская, Е. В., Юсупов, Ю. М., Схаляхо, Р. А., Степанов, Г. Д., Асылгужин, Р. Р., Жабагин, М. К., Балаганская, О. А., Султанова, Г. Д., Борисова, Е. Б., Дараган, Д. М., & Балановский, О. П. (2017). Генетические портреты семи кланов северо-западных башкир: Вклад финно-угорского компонента в генофонде башкир. *Вестник Московского университета. Серия 23: Антропология*, 3, 94–103.

Большая ложь историков Башкортостана: (К вопросу о формировании сословия «башкир-вотчинников» в северо-западном Приуралье). (2010). [Яз].

Бордюгов, Г. А. (2011). *«Войны памяти» на постсоветском пространстве*. «АИРО-XXI».

Галиндабаева, В. В. (2019). Концепции исторической памяти кряшен в Татарстане: Элитарные версии истории и коллективная память. *Телескоп: журнал социологических и маркетинговых исследований*, 5, 10–16. https://doi.org/10.33491/telescope2019.5-601

Гарустович, Г. Н., & Нечвалода, А. И. (2020). *Средневековые каменные мавзолеи Башкортостана*. «Китап».

Генофонд татар: Историко-генетическое исследование. Гаплогруппы Y-хромосомы. (2021). Институт истории им. Ш. Марджани АН РТ.

Горенбург, Д. (2004). Татары – башкиры – снова татары: Изменения этнической идентичности в Башкортостане. *Вестник Евразии*, 1, 65–94.

Давиденко, А. А. (2002). Понятие «войны памяти» в современных исследованиях коллективной памяти. *Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Гуманитарные и общественные науки*, 3, 85–95. https://doi.org/10.5922/sikbfu-2022-3-7

Дунаева, Т. Г. (2008). *Кряшеноведение библиографический указатель*. Издательство Казанского государственного университета культуры и искусств.

Измайлов, И. Л. (2021). Восточное Закамье в IX-XVI веках: Этническая ситуация в условиях пограничья. *Труды Камской археолого-этнографической экспедиции*, 18, 74–92. https://doi.org/10.24412/2658-7637-2021-18-74-92

Илизарова, В. В. (2013). *Кряшены: Факторы формирования этнокультурной идентичности* [Автореферат диссертации кандидата исторических наук]. Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова.

Исхаков, Д. М. (2011a). Академическая «война» конца XX века в Татарстане: В поисках смысла. *IX Конгресс этнографов и антропологов России. Тезисы докладов*, 386.

Исхаков, Д. М. (2011b). «Битва историков» в Республике Татарстан в 1990-х годах и создание Института истории АН РТ. *Звезда Поволжья*, 3.

Кляшторный, С. Г., & Старостин, П. Н. (2002). Праславянские племена в Поволжье. В *История татар с древнейших времен: Т. I. Народы степной Евразии в древности* (сс. 210–217). Рухият.

Конюхова, Е. В., Нгуен Фыонг Нга, Алимова, Ф. К., & Кравцова, О. А. (2010). Разнообразие митохондриального генофонда в популяции поволжских татар Республики Татарстан.

Ученые записки Казанского государственного университета. Серия: естественный науки, 152(2), 128–136.

Леви-Стросс, К. (2008). *Структурная антропология*. «Академический проект».

Летняков, Д. Э. (2023). Агонистическая память и ее перспективы для постсоветского пространства. *Каспийский регион: политика, экономика, культура*, 1, 52–58.

Мажитов, Н. А., & Султанова, А. Н. (2010). *История Башкортостана. Древность. Средневековье*. «Китап».

Нисбетт, Р., Пенг, К., Чой, И., & Норензаян, А. (2011). Культура и системы мышления: Сравнение холистического и аналитического познания. *Психологический журнал*, 32(1), 55–86.

Овчинников, А. В. (2008). *Древняя и средневековая история Волго-Уралья в трудах советских ученых: А.П. Смирнов*. Издательство Казанского государственного технологического университета.

Овчинников, А. В. (2016). Антропологический подход в изучении историографии именьковской культуры: Опыт применения. *Исторический формат*, 3, 151–169.

Овчинников, А. В. (2017). К проблеме преемственности советских и постсоветских региональных национальных историй: По материалам ТАССР/Татарстана. В *Историческая память в постнациональном мире: Мифы, ритуалы, репрезентации* (сс. 86–96). Издательский Центр «Наука».

Овчинников, А. В. (2020a). «Русский мир», «татарский мир» и «история кряшен»: Исторические составляющие (нео)колониальных мифов в современном Татарстане. *Электронный научно-образовательный журнал «История»*, 11(9), 30. https://doi.org/10.18254/S207987840012219-9

Овчинников, А. В. (2020b). Символический предел фронтира: «генофонд народа» и миграции в прошлом и настоящем. *Журнал Фронтирных Исследований*, 5(2), 60–76. https://doi.org/10.46539/jfs.v5i2.203

Овчинников, А. В. (2023). Ситуативные аспекты конструирования этнонациональных историй: Кейс смены (отмены) парадигм официальных версий прошлого Татарстана. *Власть*, 31(6), 220–227. https://doi.org/10.31171/vlast.v31i6.9905

Овчинников, А. В. (2024). «Корпоративная отмена»: Приключения «мифа 922 года» между академическим и идеологическим дискурсами. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(1), 202–224. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i1.448

Овчинников, А. В., & Ершова, Г. Н. (2020). 1552 год в сетевом сообществе Татарстана: Социальные и политические аспекты версий исторической травмы. *Власть*, 28(4), 138–146. https://doi.org/10.31171/vlast.v28i4.7448

Соколовский, С. В. (2009). *Кряшены во Всероссийской переписи населения 2002 года*. «КряшИздат».

Становление и генезис кряшенской идентичности: Коллективная монография. (2022). Институт истории им. Ш. Марджани АН РТ.

Сташенков, Д. А., & Вязов, Л. А. (2022). Именьковская культура. В А. Г. Ситдиков (Ред.), *Археология Волго-Уралья в 7 томах: Т. 4. Эпоха Великого переселения народов* (сс. 364–386). Издательство АН РТ.

Татары Уфимского уезда (материалы переписей населения 1722-1782 гг.): Справочное издание. (2020). Институт истории им. Ш. Марджани АН РТ.

Фокин, А. В. (2013). *Кряшены – судьба моя: Эпизоды истории, теории и практики кряшенского национального движения*. Intelpress+.

Шнирельман, В. А. (2003). *Войны памяти: Мифы, идентичность и политика в Закавказье*. «Академкнига».

References

Balanovskaya, E. V., Agdzhoyan, A. T., Zhabagin, M. K., Yusupov, Y. M., Skhalyakho, R. A., Dolinina, D. O., Padyukova, A. D., Kuznetsova, M. A., Markina, N. V., Atramentova, L. A., Lavryashina, M. B., & Balanovsky, O. P. (2016). The Tatars of Eurasia: Peculiarity of Crimean, Volga and Siberian Tatar Gene Pools. *Lomonosov Journal of Anthropology (Moscow University Anthropology Bulletin)*, 3, 75–85. (In Russian).

Balanovskaya, E. V., Yusupov, Y. M., Shalyakho, R. A., Stepanov, G. D., Asylguzhin, R. R., Zhabagin, M. K., Balaganskaya, O. A., Sultanova, G. D., Borisova, E. B., Daragan, D. M., & Balanovskiy, O. P. (2017). Genetic Portraits of Seven Clans of North-Western Bashkirs: Contribution of the Finno-Ugric Genetic Component to the Bashkirian Gene Pool. *Lomonosov Journal of Anthropology (Moscow University Anthropology Bulletin)*, 3, 94–103. (In Russian).

Bordyugov, G. A. (2011). "*Memory wars*" *in the post-Soviet space*. "AIRO-XXI". (In Russian).

Broder, J. L. (2024). Complex Dynamics of Cancel Culture in the Media. In G. J. Rich, V. K. Kumar, & F. H. Farley (Eds.), *Handbook of Media Psychology* (pp. 243–257). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-56537-3_17

Bull, A. C., & Hansen, H. L. (2016). On agonistic memory. *Memory Studies*, 9(4), 390–404. https://doi.org/10.1177/1750698015615935

Davidenko, A. A. (2002). The concept of "memory wars" in contemporary studies of collective memory. *Vestnik of Immanuel Kant Baltic Federal University. Series: Humanities and social science*, 3, 85–95. https://doi.org/10.5922/sikbfu-2022-3-7 (In Russian).

Dunayeva, T. G. (2008). *Kryashen studies bibliographic index*. Publishing house of Kazan State University of Culture and Arts. (In Russian).

Erll, A. (2009). Wars We Have Seen: Literature As a Medium of Collective Memory in the "Age of Extremes." In *Memories and Representations of War: The Case of World War I and World War II* (pp. 25–43). Brill Rodopi. https://doi.org/10.1163/9789042026292_003

Fokin, A. V. (2013). *Kryasheni - My Destiny: Episodes of History, Theory and Practice of the Kryashen National Movement*. Intelpress+. (In Russian).

Formation and Genesis of Kryashen Identity: A Collective Monograph. (2022). Marjani Institute of History of the Academy of Sciences of the Republic of Tatarstan. (In Russian).

Galindabaeva, V. V. (2019). Concepts of historical memory of Kryashen in Tatarstan: elitists versions of history and collective memory. *Telescope: journal of sociological and marketing research*, 5, 10-16. https://doi.org/10.33491/telescope2019.5-601 (In Russian).

Garustovich, G. N., & Nechvaloda, A. I. (2020). *Medieval stone mausoleums of Bashkortostan*. "Kitap." (In Russian).

Gorenburg, D. (2004). Tatars - Bashkirs - Tatars again: Changes in ethnic identity in Bashkortostan. *Acta Eurasica*, 1, 65–94. (In Russian).

Ilizarova, V. V. (2013). *Kryashen: Factors of formation of ethno-cultural identity* [PhD Thesis]. Lomonosov Moscow State University. (In Russian).

Iskhakov, Д. M. (2011a). Academic "war" of the late 20th century in Tatarstan: In search of meaning. *IX Congress of Ethnographers and Anthropologists of Russia. Abstracts of reports*, 386. (In Russian).

Iskhakov, D. M. (2011b). "Battle of historians" in the Republic of Tatarstan in the 1990s and the establishment of the Institute of History of the Academy of Sciences of the Republic of Tatarstan. *Zvezda Povolzhye*, 3. (In Russian).

Izmailov, I. L. (2021). Eastern Zakamye in the IX-XVI Centuries: The Ethnic Situation in the Conditions of the Border Region. *Proceedings of the Kama Archaeological and Ethnographic Expedition*, 18, 74–92. https://doi.org/10.24412/2658-7637-2021-18-74-92 (In Russian).

Klyashtorny, S. G., & Starostin, P. N. (2002). Proto-Slavic tribes in the Volga region. In *History of the Tatars since ancient times: Vol. I. Peoples of steppe Eurasia in antiquity* (pp. 210–217). Rukhiyat. (In Russian).

Konyukhova, E. V., Nguyen Phuong Nga, Alimova, F. K., & Kravtsova, O. A. (2010). Diversity of mitochondrial gene pool in the population of Volga Tatars of the Republic of Tatarstan. *Uchenye Zapiski Kazanskogo Universiteta*, 152(2), 128–136. (In Russian).

Kuhn, T. (1970). *The Structure of Scientific Revolutions* (2nd, Ed.). University of Chicago Press Ltd.

Letnyakov, D. E. (2023). Agonistic Memory and its Prospects for the Post-Soviet States. *Caspian Region: Politics, Economy, Culture*, 1, 52–58. (In Russian).

Lévi-Strauss, C. (2008). *Structural anthropology*. "Academic Project.". (In Russian).

Mazhitov, N. A., & Sultanova, A. N. (2010). *History of Bashkortostan. Antiquity. Middle Ages*. "Kitap". (In Russian).

Nisbett, R., Peng, K., Choi, I., & Norenzayan, A. (2011). Culture and Systems of Thought: Comparison of Holistic and Analytic Cognition. *Psikhologicheskii Zhurnal*, 32(1), 55–86. (In Russian).

Ovchinnikov, A. V. (2008). *Ancient and medieval history of the Volga-Urals in the works of Soviet scientists: A.P. Smirnov*. Kazan State Technological University Publishing House. (In Russian).

Ovchinnikov, A. V. (2016). Anthropological Approach to the Study of Historiography of the Imenkovo Archaeological Culture: Practical Application. *Historical Format*, 3, 151–169. (In Russian).

Ovchinnikov, A. V. (2017). Toward the Problem of Continuity of Soviet and Post-Soviet Regional National Histories: On the Materials of TASSR/Tatarstan. In *Historical Memory in the Post-National World: Myths, Rituals, Representations* (pp. 86–96). Publishing Center "Nauka". (In Russian).

Ovchinnikov, A. V. (2020a). "Russian World", "Tatar World" and "History of Kryashens": Historical Components of (Neo)colonial Miths in Contemporary Tatarstan. *Istoriya*, 11(9), 30. https://doi.org/10.18254/S207987840012219-9 (In Russian).

Ovchinnikov, A. V. (2020b). A Symbolic Limit of Frontier: «the Gene Pool of People» and Migration, Past and Present. *Journal of Frontier Studies*, 5(2), 60–76. https://doi.org/10.46539/jfs.v5i2.203 (In Russian).

Ovchinnikov, A. V. (2023). Situational Aspects of the Construction of Ethno-National Stories: the Case of Changing (Canceling) the Paradigms of the Official Versions of the Past of Tatarstan. *Vlast' (The Authority)*, 31(6), 220–227. https://doi.org/10.31171/vlast.v31i6.9905 (In Russian).

Ovchinnikov, A. V. (2024). Corporate Cancellation: The Odyssey of the "Myth of 922" between Academic and Ideological Discourses. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(1), 202–224. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i1.448 (In Russian).

Ovchinnikov, A. V., & Ershova, G. N. (2020). 1552 in the Network Society of the Republic of Tatarstan: the Social and Political Aspects of the Versions of the Historical Trauma. *Vlast' (The Authority)*, 28(4), 138–146. https://doi.org/10.31171/vlast.v28i4.7448 (In Russian).

Shnirelman, V. A. (2003). *Memory Wars: Myths, Identity and Politics in Transcaucasia*. "Akademkniga.". (In Russian).

Sokolovsky, S. V. (2009). *Kryashen in the All-Russian Population Census of 2002*. "KryashIzdat". (In Russian).

Stashenkov, D. A., & Vyazov, L. A. (2022). Imenkov culture. In A. G. Sitdikov (Ed.), *Archaeology of the Volga-Urals in 7 volumes: Vol. 4. The Age of the Great Migration of Peoples* (pp. 364–386). Institute of History of the Academy of Sciences of the Republic of Tatarstan. (In Russian).

Tatars of Ufa uyezd (materials of population censuses of 1722-1782): Reference edition. (2020). Marjani Institute of History of the Academy of Sciences of the Republic of Tatarstan. (In Russian).

The Big Lie of the Historians of Bashkortostan: (To the Question of the Formation of the Estate of "Bashkir-Votchinniks" in the North-Western Urals). (2010). [Yaz]. (In Russian).

The gene pool of the Tatars: Historical and genetic study. Y-chromosome haplogroups. (2021). Marjani Institute of History of the Academy of Sciences of the Republic of Tatarstan. (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Сеть: связь, резонанс, контроль | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.578

Artificial Intelligence and Internet Journalism: Presentation of Artificial Intelligence News to Internet and X (Twitter) Users in Türkiye

Hüseyin Yaşa

Independent Researcher. Antalya, Turkey. Email: hsynyasa[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0003-0589-0842

Received: 4 October 2024 | Revised: 22 December 2024 | Accepted: 28 December 2024

Abstract

Artificial intelligence (AI) has altered and transformed almost every field today as one of the outputs of new communication technologies. One of the areas that have undergone this alteration and transformation is journalism, or news practices. Despite the ample favorable opportunities AI technology provides in news search, gathering, editing, and distribution, it might also instigate ethical considerations. The news practices offered by online news sites on X (Twitter) regarding AI technologies are therefore essential to explore because of their positive or negative outcomes that might alter the perception, attitude, or behavior of audiences or readers. In this regard, this study sought to reveal how the top five most frequently visited Turkish online news sites (i.e., Hürriyet, Milliyet, Sabah, Mynet, Sözcü) by Turkish internet users presented news about AI shared on X to viewers/readers. While the research population comprised AI news, the sample consisted of AI news shared by five online news sites on X. In this context, 520 AI news items were included in the study, with 11345 codes being created using the MAXQDA 2024 program for news analysis. The study demonstrated how online news about AI varied by news sections, the purpose of news production, the topics of news titles and headings, the use of visuals and themes, the references to other sources, the use of links, the sources cited in the news, the people mentioned in the news, their titles, news tones, word count and areas of expertise. It further showed how AI journalism differed between online news sites.

Keywords

Media; Communication; Online Journalism; News; Journalism; X (Twitter); Artificial Intelligence; User

This work is licensed under a Creative Commons “Attribution” 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Network: Connection, Resonance, Control | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.578

Искусственный интеллект и интернет-журналистика: представление новостей об ИИ пользователям интернета и X (Twitter) в Турции

Яша Хусейн

Независимый исследователь. Анталья, Турция. Email: hsynyasa[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0000-0003-0589-0842

Рукопись получена: 4 октября 2024 | Пересмотрена: 22 декабря 2024 | Принята: 28 декабря 2024

Аннотация

Искусственный интеллект (ИИ) как одно из достижений новых коммуникационных технологий сегодня изменил и трансформировал практически все сферы деятельности. Одной из таких сфер, претерпевших эти изменения, является журналистика и практика распространения новостей. Несмотря на широкие возможности, которые технологии ИИ предоставляют в поиске, сборе, редактировании и распространении новостей, они также могут вызывать этические вопросы. Практика представления новостей об ИИ на интернет-ресурсах и в X (Twitter) является важной темой для изучения, поскольку такие новости могут оказывать положительное или отрицательное влияние на восприятие, отношение и поведение аудитории. В связи с этим данное исследование направлено на выявление того, как пять наиболее посещаемых турецких интернет-изданий (Hürriyet, Milliyet, Sabah, Mynet, Sözcü) представляют новости об ИИ пользователям X. Объектом исследования стали новости об ИИ, а выборку составили материалы, опубликованные указанными пятью интернет-изданиями в X. В рамках исследования было проанализировано 520 новостных публикаций, в которых с помощью программы MAXQDA 2024 было создано 11345 кодов для анализа контента. Исследование показало, как онлайн-новости об ИИ различаются по тематическим разделам, целям публикации, заголовкам и подзаголовкам, использованию визуального контента и тематики, ссылкам на другие источники, включению гиперссылок, цитируемым источникам, упоминанию персоналий, их должностям, тональности новостей, объему текста и профессиональным сферам. Кроме того, работа демонстрирует различия в подходах к освещению ИИ-журналистики между разными интернет-изданиями.

Ключевые слова

медиа; коммуникация; онлайн-журналистика; новости; журналистика; X (Twitter); искусственный интеллект; пользователь

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0

Introduction

Innovations in information and communication technologies (ICT) and their inclusion in journalism have resulted in several alterations and transformations in journalism and journalistic practices. One of the most important outputs of this has been various AI applications. These applications might be claimed to have significant impacts on journalism, news production, distribution, and consumption. The impact of AI applications on journalism and journalistic practices has added a new dimension to the field. Accordingly, as tackled in this study, it is essential to explore the AI news presented by online news sites to users on X (Twitter), one of the social media platforms. To this end, the study aimed to reveal the news presented by the five online news sites most frequently visited by internet users in Turkey (i.e., Hürriyet, Milliyet, Sabah, Mynet, Sözcü) to viewers/readers about AI on X (Twitter) within specific categories. In this regard, AI and journalism literature have been utilized to outline the topic and understand and interpret AI's position in online journalism (OJ), contributing theoretically to the field and prospective researchers.

A literature review on AI technology use in journalistic practices in Turkish and international contexts has revealed essential factors for evaluating AI news (Li et al., 2022), creating a content-focused mechanism for integrating AI into journalism and content experience mechanisms to encourage ethical development (Kuo, 2023), comparison of news written by ChatGPT with news written by expert journalists (Nah et al., 2024; Aydın & İnce, 2024; Zhaxylykbaye et al., 2025), examining the effects of journalistic practices (Stanescu, 2023; Böyük, 2024), current trends in AI-powered journalism in Turkish news media (Kırık et al., 2024), its use in automated news production processes (Öngel, 2023; Petruccio et al., 2025), impact on news production, editing and distribution (Manisha & Acharya, 2023; Etike, 2023; Şen, 2025; Karaburun, 2025; Voinea, 2025), its application in news communication between practical research and ethics (Yijing, 2024; Misri et al., 2025; García de Torres et al., 2025), its growing impact on live news broadcasting (Mahajan et al., 2024), and news consumers' preferred AI usage intentions (Heim & Chan-Olmsted, 2023). This research is the first concerning the methods and techniques used to analyze the topic, universe, and sample, which distinguishes it from other studies in national and international contexts and contributes to its significance. In line with the aims, the following research questions are addressed:

RQ1. What are the content and presentation features of AI news?

RQ2. What is the thematic and functional analysis of visual, source, emotion, and word materials used in AI news?

RQ3. Who are the people, and what are their characteristics in AI news?

This article is divided into five sections. The first part includes information about OJ in the world and Turkey, which will theoretically contribute to the study. The second part contains specific inferences and information about AI and related

journalism/news discussions. The fourth and final section presents the research methodology and provides information about the population, sample, and data collection and analysis. In the fourth and last section, the results are given based on the findings, the limitations are recognized, and various suggestions are offered for prospective researchers.

Theoretical framework

Emerging as a result of the advancement of ICT, the Internet has altered and transformed every sphere of life. One of these areas is mass media and the way these tools operate. The impacts of the Internet on mass communication have created a new type of journalism called OJ. Therefore, unlike traditional journalistic practices, it can be called a type of journalism in which such practices are performed on the Internet, and the news is transmitted to users through online features.

Online journalism in the world

OJ involves the presentation of dynamic news narratives in various forms, increasing participation through user collaboration, multimodal narration, creating hyperlinks between different sources, documents, and institutions, and inevitably consisting of ever-changing and unreliable processes that, in theory, never create a measurable structure (Karlsson & Strömback, 2011).

The roots of OJ go back to the 1970s. Almost no one, except Isaac Asimov and some science-fiction writers, predicted that everyone would have a computer one day. This new type of journalism appeared when computers were not widely used because of their large size. However, those who created computer systems during this period expected individuals to use televisions, not computers, to access information. While individuals used computers only to create and store information, they used television sets with the help of decoders for the television system to present information. The use of television in information presentation continued until the 1990s. Videotext and teletext were the critical technologies used in this period (Carlson, 2003). Videotext is a system that provides interactive content and displays it on such devices as television. It was used from the 1970s to the mid-1980s.

Conversely, teletext is a non-interactive transmission system of texts and graphics for display on a television set compatible with data transmission (Kılıç, 2015). Therefore, the story of how and where OJ began takes us back to "teletext," invented in England in 1970. Instantaneous, short, and current information provided through teletext broadcasts forms the basis of OJ used today (Carlson, 2003).

In 1993, the development of Mosaic, a graphical browser, caused more than 4,900 newspapers to start their online broadcasts (Pavlik, 1999). The number of

newspapers and magazines transferred to the Internet exceeded 150 by 1995 (Díaz Noci, 2013). As of 2001, OJ organizations approached 14,000 worldwide (Deuze, 2003). In 1994, the British Daily Telegraph newspaper started the era of OJ as the Electronic Telegraph (Siapera & Veglis, 2012). This tradition (transition from traditional journalism to OJ) was followed by Le Monde, The New York Times On the Web (now just The New York Times), and El País in December 1995, January 1996, and May 1996, respectively. One of the crucial developments in OJ in 1995 was that the eight major American newspaper giants (i.e., Advance Publication Inc., Cox Newspaper Inc., the Gannet Company, the Hearst Corporation, Knight-Ridder Inc., the Times Mirror Company, the Tribune Company, and Washington Post Company) gathered to create a content and advertising collaboration called the New Century Network. On April 19, 1995, these eight significant companies started delivering ready-to-print pages to online readers through the established network (Lewis, 1995). On the other hand, BBC News, a paradigm to the world in many respects and considered one of the most significant OJ applications, entered the online broadcasting process in November 1997 with its different format and original content (Díaz Noci, 2013).

Online journalism in Türkiye

The first step toward OJ in Türkiye was the connection made with the European Academic and Research Network (EARN/BITNET) with the initiative of universities in the mid-1980s. Known as TUVAKA (TURIN- Turkish Universities and Research Institutions Network), this connection network was financed and used only by research institutes and academic institutions (Özgit et al., 1995). However, since that was the first network connection established, it fell behind with technological developments worldwide. Prof. Dr. Oğuz Manas and his team from Ege University first integrated Turkish universities into this network in 1986. Ege University was subsequently followed by Anadolu University, Yıldız Technical University, Istanbul Technical University, Boğaziçi University, Fırat University, Middle East Technical University, Bilkent University, and İstanbul University in 1987. A project called TR-NET was initiated in cooperation with METU (Middle East Technical University) and TÜBİTAK (Turkish Scientific and Technical Research Council) due to technical problems, including the limited bandwidth of the TUVAKA network, the closed software, and the limited opportunities.

Two years after public institutions and universities' widespread use of the TR-NET, the first internet network based in METU and TUBITAK, the network was decided to be expanded due to the capacity and inadequacy of the internet service offered over the network. Thus, the TR-NET team proposed a model by offering a partnership with Türk Telekom (TT). As a result of the network negotiations starting between TR-NET and TT teams, infrastructural work began in 1995, resulting in a tender submitted to run the "National Internet Network" project called TURNET. Sprint-Satko-METU won the tender. Sprint-Satko-ODTÜ was granted

the right to establish and operate TURNET, provided it leaves most of its income to TT. Although universities, especially METU and TUBITAK, were the main actors in advancing the Internet's establishment and development stages, the Internet's first period in which the rules were determined, resulted in the TURNET tender being awarded to the TT in November 1995 (Başaran, 2010; Kılıç, 2015; Aydoğan, 2004; Akgül, 2001; Özdemir, 2005).

Considering the Internet's emergence and development stages in Türkiye, OJ might be tackled in two periods. The first period covers the emergence and development of the Internet between 1995 and 2000. The number of news sites was limited during this period, as the Internet was in its infancy and less known among journalists. The news sites of this early period can generally be described as digital copies of printed newspapers. The second period covers the post-2000 period, when many journalists who were unemployed due to the crisis attempted to do journalism with their means, resulting in the handling of OJ in absolute terms (Gürcan, 2005). Despite OJ's rapid development in Türkiye between 1996 and 2000, a new approach was adopted, regarded as the third and fourth periods. The third period encompasses creating original news content shaped as a new communication platform for webpages, a new approach in which readers can not only read the news but are also involved and even navigate the places mentioned. The fourth period represents a period in which journalism is included through personal blogs and individual pages, and readers not only read the news but also perform OJ practices (Tokgöz, 2006; Tokgöz, 2008).

Aktüel was the first Turkish magazine to transfer its contents to the Internet in July 1995. In doing so, Aktüel broke new ground in Turkish press history by broadcasting over the Internet on July 19, 1995, via the servers of Boğaziçi University (Gürcan, 1999). Aktüel was followed by Leman, broadcasting in October of the same year, and as of December 2, 1995, Zaman newspaper transferred its news and columns to the Internet (Karaduman, 2005). About a year later, on January 25, 1996, Xn (Eksen) was the first site to launch OJ in Turkey (Özgen, 2012). Milliyet was the first daily newspaper to publish its content online regularly as of November 1996. Following Milliyet's steps (December 25, 1996), Fanatik went online, and on January 1, 1997, Hürriyet and Sabah followed this process (Çakır, 2007). Apart from these, Radikal went online on March 28, 1998, followed by Cumhuriyet on May 7, 1998. Cumhuriyet introduced a subscription system for its readers, allowing only subscribed readers to access the current issue (Yüksel, 2014).

The "NetHaber" portal started Türkiye's third period of OJ (independent journalism). NetHaber was founded by Superonline, one of Türkiye's largest service providers, on December 17, 1997, and is the first news site to introduce independent online broadcasting (Aydoğan, 2004). The first site to independently publish its content regarding OJ, which has increased significantly since the beginning of 2000 in Türkiye, is "www.dorduncukuvvetmedya.com," founded by journalist Ahmet Tezcan (2003). In addition, Medyakronik, Jurnal Net, Sanal Gazete, and Deep

Not have taken their place among the new sites with original content that is not affiliated with any media organization and publishes online independently (Işık, 2001; Çevikel, 2004).

Unlike traditional journalism, OJ is a journalistic practice followed within the framework of the opportunities offered by the internet infrastructure. Therefore, the various components of the developing Internet and technological opportunities for journalistic practices (i.e., rapid dissemination, interactive content, and direct and interactive communication with readers) create significant potential for OJ's production, distribution, and consumption. Such components will inevitably continue to increase, with advancing ICT impacting new journalistic practices significantly in different online environments and features.

What is artificial intelligence (AI)?

It will be helpful to provide information about the concept of intelligence to understand the AI concept better. Various scientists and disciplines have defined the concept of intelligence. No universal definition of intelligence is associated with abstract words such as consciousness, subconscious, and soul (Legg & Hutter, 2007). What is intelligence? Although it is a quotidian concept with a very concrete, perhaps pure meaning (Legg & Hutter, 2007), it can be defined as interpreting and transforming external stimuli into information and use. The concept can be evaluated using two approaches (conventional and contemporary). In the conventional approach, intelligence is considered a measurable concept related to the organization and use of information. In the contemporary approach, intelligence cannot be measured with numerical test scores and is not fixed but is changeable and renewable (Bümen, 2004; Selçuk, 2012; Arslan, 2020).

Although AI's history and development date back to ancient times, the 20th century can be viewed as its short history. The term robot associated with AI was first used in 1920 in the theater play "Rossum's Universal Robots" by Czech writer Karel Capek. Robots in the play were expressed as artificial humans working as enslaved people in a factory (Čapek, 2021). Isaac Asimov, who graduated from Columbia University in 1945, used the term robotics, and Alan Turing, who identified with AI with his work in 1950, asked whether machines could think, opening it up for discussion. Alan Turing introduced the 'Turing Test', which helps to understand whether machines are intelligent, in his review of "Calculating Machines and Intelligence" in Mind magazine. This test remains current today (Turing, 1950; Kaku, 2014; Grewal, 2014; Russell ve Norvig, 2010). In 1955, it was used in an official application by John McCarthy, Marvin L. Minsky, Nathaniel Rochester, and Claude E. Shannon for the Dartmouth Summer Research Project held at Dartmouth College in Hanover, New Hampshire. The research was based on the assumption that any form of learning or intelligence could, in principle, be done in a way that made a machine mimic it (McCarthy et al., 1955). Although McCarthy and his friends introduced

the concept, the inventor is known in the literature as John McCarthy. McCarthy (2004) defines intelligence as

> "the computational part of the ability to achieve goals in the world. Varying kinds and degrees of intelligence occur in people, many animals, and some machines" — and AI as "the science and engineering of making intelligent machines, especially intelligent computer programs. It is related to the similar task of using computers to understand human intelligence, but AI does not have to confine itself to biologically observable methods."

Relevant literature about AI provided the following definitions: making computers do what humans do (Popov, 1990), a theory that aims to create an imitation of natural intelligence (Nilsson, 1990), a system based on heuristic programming (Andrew, 1991), a science aimed at intelligent programs (Copelan, 1993), a system that examines the synthesis and analysis of an intelligent computational agent (Poole and Mackworth, 2010), systems that behave like humans and think rationally (Russell and Norvig, 2010), the ability of a computer or computer-controlled machine to perform tasks related to higher-level mental processes (Nabiyev, 2005), methods of controlling all human activities in a biological sense and having them done by computer-controlled machines (Kurzweil, 2006), involving the study and design of intelligent contractors who perceive their environment and take action to maximize their chances of success (Singh et al., 2013), and intelligence displayed by machines, as opposed to the natural intelligence displayed by humans and other animals (Jain, 2018). Based on these definitions, AI can be defined as computer systems equipped with cognitive skills and capacities specific to human intelligence, such as reasoning, acquiring information, problem-solving, seeing, making sense, decision-making, and generalization.

Artificial intelligence and journalism

The age we live in requires constant renewal. AI, one of the outcomes of this era, has opened the doors of alteration and transformation in journalism, creating significant opportunities in researching news trends (Steiner, 2014), collecting and organizing news (Diakopoulos, 2019), distributing it (Helberger, 2021), and automatically broadcasting news (Carlson, 2015). Therefore, AI continues to rivet researchers from different fields, and research and discussions on its use in news processes and its impacts on journalism highlight its implications in the literature as a current value.

The impact of technological changes and updates in the 21st century on journalism has emerged in two separate areas. The first is "algorithmic journalism" or "robot journalism", created by software, algorithms, artificial intelligence, and natural language production and operating in the virtual universe. The second is robotic machine technology that emerges in physical life using existing technologies (Işık et al., 2022). Some sources also describe these developments as "automated journalism." They are expressed as a feature of post-industrial journalism

(Anderson et al., 2015). In other words, robot journalism, defined as the realization of automatic news production by coding journalistic information (Linden, 2017), is also explained as AI journalism.

AI journalism is the automatic production of news and data through computer programs with AI software and their interpretation, editing, and presentation in a way humans can read (Guanah et al., 2020). Based on this statement, Flew et al. (2012) argue that AI applications in journalism can provide new opportunities for investigative journalism and increase the scope of new interactions with readers. So, what is the contribution of AI applications to journalism? Based on data, AI algorithms can quickly convert information into news texts. News content created by algorithms in minutes frees human journalists from the constraints of ordinary news, allowing the editorial team to focus on more time-consuming news (Dalen, 2012). AI algorithms have four different areas of use in journalism: (i) automatic news content creation, (ii) data mining, (iii) news dissemination, and (iv) content optimization. Creating automatic news content is a situation that provides excellent convenience for journalists. Data mining creates a more appropriate writing language by supporting the style of the news platform during the news writing phase. AI can be used to disseminate news in individual and different media. Finally, content optimization is also a process that requires time and cost for news media. Using AI to perform these operations enables news organizations to work more efficiently (Kotenidis and Veglis (2021). Beckett (2019) considers the following when examining the situation regarding AI applications in news organizations: (1) better personalized distribution of content, (2) more efficient, auto-generated content, (3) dynamic pricing for advertising and subscriptions, (4) finding more news topics in data and finding more data for news, (5) better automatic analysis (transcriptions), (6) managing content moderation, (7) detection or identification of fake (fake) news or fake content produced with deepfake technology, (8) new tools for debunking fake news, (9) improved video and image (or content) search, and (10) some critical possibilities and formats, such as more sentiment analysis in user-generated content.

Based on the opportunities offered by researchers in AI technology regarding journalistic practices, AI technologies facilitate journalists' work and help them broadcast more accurate, faster, and more effective news. Therefore, AI technologies allow journalists to access information faster when writing news on a particular subject, in other words, without spending too much time. On the other hand, machine learning and deep learning techniques can also be exploited to automatically collect, analyze, and classify data in social media and other online environments. Thus, it might enable journalists to demonstrate a comprehensive reporting practice on these issues by analyzing extensive data to draw a broad picture of what issues are discussed in these online environments and which issues determine the public agenda. In addition, AI practices in online environments can differentiate the journalism sector and minimize these needs by eliminating economic resource

needs and reducing the editorial and publishing process requirements. AI technologies can positively contribute to the diversification of editors' decisions and news content journalists produce for the journalism sector.

It is argued that AI can improve and revitalize key elements of profound news production practices such as investigative journalism (Broussard, 2015) and increase the scope for new bases of interaction with readers (Flew et al., 2012). The use of AI or other automated technologies in newsrooms has tangible positive aspects, such as reducing news costs, increasing efficiency, and expanding data research (Moran & Shaikh, 2022).

Although AI practices have favorable opportunities in journalism, there are some adverse ethical problems besides these prospects. Therefore, "What are the negative, ethical problems AI applications create in journalism/news?" Based on this question, it is essential to mention the discussion topics pending solutions within the framework of some technical, legal, and ethical problems related to journalism to comprehensively understand and evaluate the issue.

AI algorithms produce news from data prepared and determined with certain judgments in advance. Therefore, algorithms can produce undesired and unexpected errors. On the other hand, it can only ask questions as it has been taught. Just as it cannot explain new phenomena, it cannot establish causality. For this reason, its ability to observe society and perform the essential tasks of journalism, such as directing and creating public opinion, if necessary, is limited. In addition, the writing quality of automated news content is lower than human writing. However, it will likely increase, mainly as natural language creation technology develops (Graefe, 2016). Algorithms can determine whether news items are accurate through deep learning. With the use of these systems together with journalism, ethical news evaluation leads to controversy from a journalistic point of view because the concept of ethics forms the basis for AI's prospective actions. Therefore, such questions as "Can AI be ethical in determining the title and content of the news?" lead to ethical discussions. In this case, AI algorithms that replace human errors will reveal an unethical action for humans to place their responsibility on AI in case of any mistakes during the news production phase (Ersoy, 2018). It brings with it information security problems in media and publishing. Developments in AI technologies and artificial learning have led to a remarkable increase in fake content generation and its delivery to users (Agarwal et al., 2019). Equally, the role of large technology companies also raises an important ethical issue for both professionals and researchers. Offering solutions for AI technologies to media centers, these companies bear significant responsibility for ethical issues. For this reason, it is imperative to be objective about the tools they develop, transparent about the data sets used to train the models, and clearly state "what journalists do with the data they transfer to artificial intelligence" to avoid ethical violations (Gutiérrez-Caneda et al., 2024). Cools and Koliska (2024) addressed 16 specific cases of AI used in media centers in their research. Additionally, the possibility of exacer-

bating existing biases, threats to the confidentiality of personal data, and the risks associated with manipulating information in various sophisticated ways have become some of the most frequently discussed issues among academics, media professionals, and policymakers (Broussard et al., 2019). More importantly, the need for individuals in newsrooms is decreasing with AI technologies (Kim & Seongcheol, 2018), and the possibility of journalists losing their jobs will significantly increase shortly. Therefore, AI use in journalism may be perceived as a threat to their work among journalists (Hislop et al., 2017). However, this situation concerns only those who write regular news. AI has joined the stakeholders in journalism ethics as a novel player. For that reason, news businesses need to establish new regulations to prevent future problems. Algorithms have become controversial, and what consequences they may have, especially in terms of democracy, are among the questions that still need to be answered. Using AI to create content based on target audiences could further fragment public opinion. The use of AI by news organizations requires a qualified workforce and a budget allocated to it. It raises concerns that the inequality between large and small news organizations will widen further (Zengin & Kapır, 2020).

Methodology

Data collection methods

This study aims to reveal the attitudes of Türkiye's five most frequently visited online news sites (i.e., Hürriyet, Milliyet, Sabah, Mynet, Sözcü) regarding AI. For that purpose, the study adopted content analysis, including qualitative or quantitative research techniques frequently used in social sciences. In quantitative content analysis, textual data are provided as frequency expressed as percentages or real numbers of primary categories. (Bengtsson, 2016). In qualitative content analysis, data are presented in words and themes, enabling the interpretation of the results. In this context, research methods are shaped by how deeply researchers try to represent their statements on the topic (Kalatpour & Farhadi, 2017; Moldavska & Welo, 2017). Content analysis is a repeatable, valid, and systematic method (Krippendorf, 1980; Berelson, 1952) that allows flexibility in the process of improving predefined coding schemes about topics (White & Marsh, 2006; Krippendorff, 2018), defining cognitive schemes, extracting in-depth predictions from the literature (Prashar and Sunder M, 2020), understanding the depth of different research areas and topics (Haggarty, 1996), determining the objective characteristics of messages to a certain extent (Neuendorf, 2002).

Population and sample

The research population comprised the top five online news sites in Türkiye frequently visited by internet users (i.e., Hürriyet, Milliyet, Sabah, Mynet, Sözcü). The research sample, on the other hand, consists of news posts about AI (f = 520)

accessed on X (Twitter), one of the social media environments of the top five news sites, using purposive sampling, one of the non-probability sampling methods.

Five online news websites in Türkiye were selected as the research population, both because they are the most frequently visited online news websites in Türkiye and because they have more followers on their Twitter accounts compared to other news media outlets. The reason for selecting 520 AI news shared on X (Twitter) by the five internet news sites as the research sample is that, due to the data policies of X (Twitter) belonging to the specified official news sites between January 5 and 6, 2024, news containing a maximum of 520 artificial intelligence titles, hashtags, texts, and images could be accessed. The distribution of 520 AI news items reached for the research by newspapers is as follows: Hürriyet (f=93), Milliyet (f=84), Mynet (f=42), Sözcü (f=254), and Sabah (f=47). The examined AI news pieces were chosen from X (Twitter) because it provides such values as volume, speed, and diversity in providing data regarding AI news (McAfee & Brynjolfsson, 2012) and is an online environment granting access to a broad follower base with open, horizontal networks (Park & Kaye, 2017).

AI news items from five Turkish internet news sites on X (Twitter) were selected as the research sample because they had the highest frequency of visits in Türkiye and more followers on their X (Twitter) accounts than other media outlets. The top five online news websites most frequently visited by Turkish internet users are “Hürriyet, Milliyet, Sabah, Mynet, Sözcü” and the top five Turkish online news websites with the most followers on X (Twitter) are identified through “SimilarWeb” and “Comscore” respectively.

Data collection and analysis

Data were collected by typing “artificial intelligence” (from: “hurriyet,” “milliyet,” “sabah,” “mynet,” and “sozcu”) in X’s (Twitter) search bar to determine the AI news on five internet news sites. The search was conducted between January 5 and 6, 2024, and all news items were examined individually and included in the research (except columns) to the extent provided by X (Twitter).

The study employed MAXQDA 2024, a qualitative data analysis program. This software allows researchers to manage AI news through a single program, providing insights and meanings to be obtained and interpreted based on defining efficient basic codes and sub-codes for news visuals, entries, and bodies (Brailas et al., 2023). The study utilized content analysis according to Graneheim and Lundman’s (2004) approach comprising six steps:

1. The AI news obtained between the dates specified in the research was manually transferred one by one to the MAXQDA 2024 program, read, and re-read to reveal the initial ideas. 2. Each news item was read in detail and coded to create the original codes. In this step, a hybrid coding approach using deductive and inductive coding was utilized to code the data transferred to the program and develop the coding system. 3. In the preliminary stage, codes were determined for each research question, both in support of the research questions and in light of

existing research, considering the research data. 4. Based on the determined codes, reductions or increases were made by associating them with each other, the extracted codes, and the entire dataset. 5. Codes and subcodes were created based on the similarities and differences of the codes and subcodes. 6. The data obtained from coding the research report was presented objectively under the title of findings and interpretation, without including the researcher's comments or thoughts.

One of the content analysis techniques, frequency analysis, was used to analyze the data, which was examined according to repetition and frequency or number and percentage rates. In addition, after the coding process of all AI news was completed, both the news and the codes were reviewed, and necessary corrections were made in cases where missing or incorrect situations were identified. The "n=520" AI news obtained from the research was coded a total of "n=11345" times using the MAXQDA 2024 program.

Figures 1 and 2 show the codes and subcodes for the study:

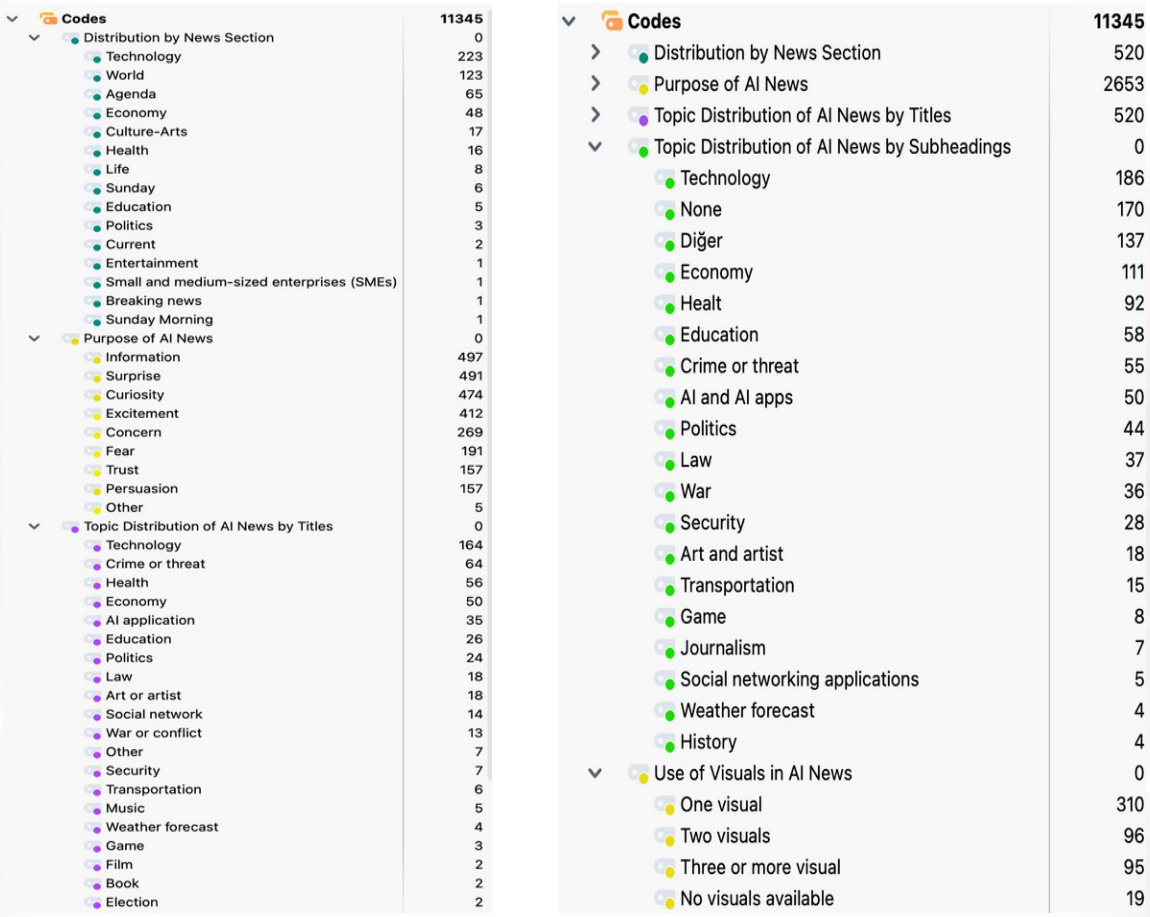
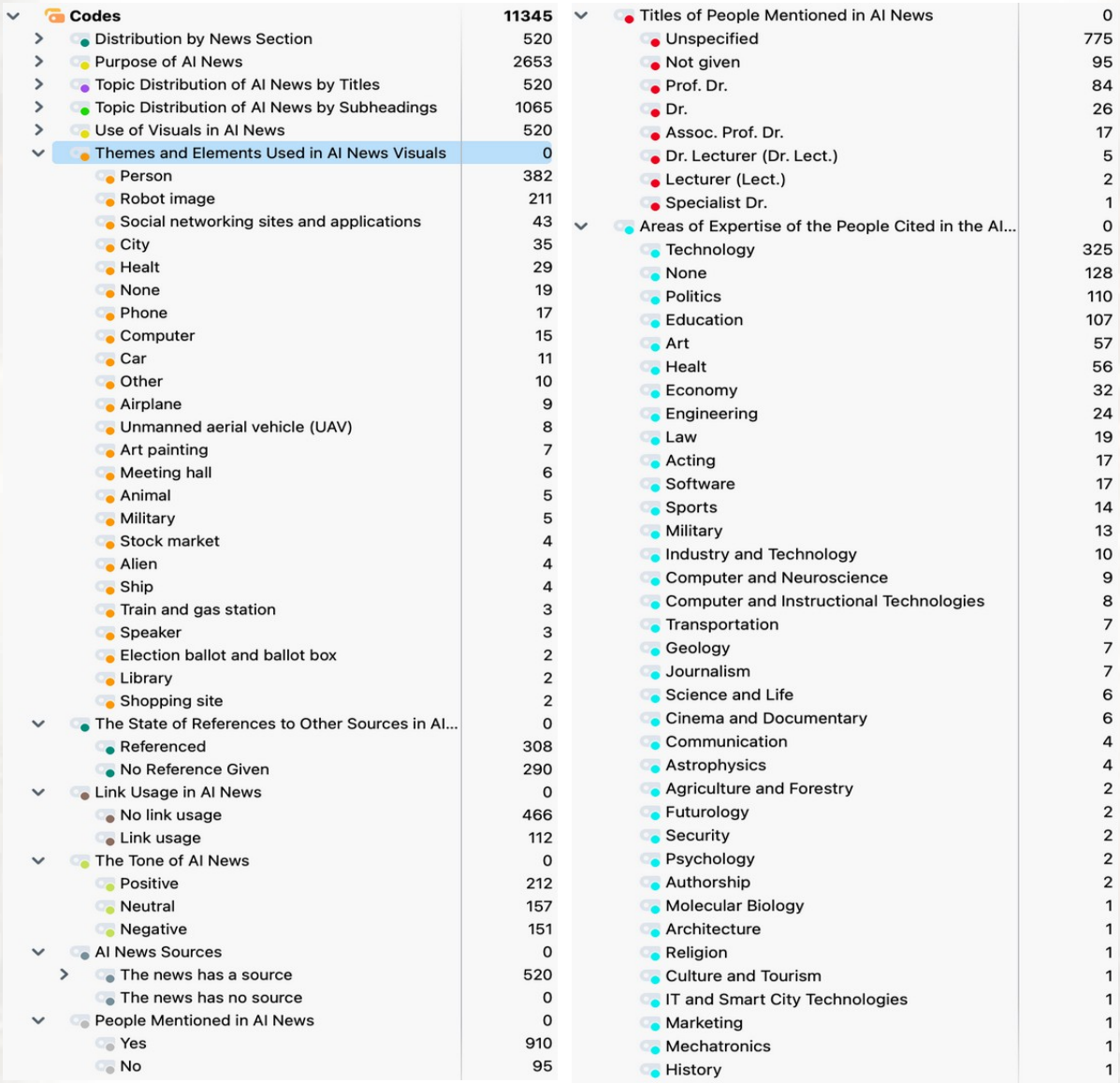


Figure 1. Codes and Subcodes Created for AI News



Codes	11345
Distribution by News Section	520
Purpose of AI News	2653
Topic Distribution of AI News by Titles	520
Topic Distribution of AI News by Subheadings	1065
Use of Visuals in AI News	520
Themes and Elements Used in AI News Visuals	0
Person	382
Robot image	211
Social networking sites and applications	43
City	35
Healt	29
None	19
Phone	17
Computer	15
Car	11
Other	10
Airplane	9
Unmanned aerial vehicle (UAV)	8
Art painting	7
Meeting hall	6
Animal	5
Military	5
Stock market	4
Alien	4
Ship	4
Train and gas station	3
Speaker	3
Election ballot and ballot box	2
Library	2
Shopping site	2
The State of References to Other Sources in AI...	0
Referenced	308
No Reference Given	290
Link Usage in AI News	0
No link usage	466
Link usage	112
The Tone of AI News	0
Positive	212
Neutral	157
Negative	151
AI News Sources	0
The news has a source	520
The news has no source	0
People Mentioned in AI News	0
Yes	910
No	95

Titles of People Mentioned in AI News	0
Unspecified	775
Not given	95
Prof. Dr.	84
Dr.	26
Assoc. Prof. Dr.	17
Dr. Lecturer (Dr. Lect.)	5
Lecturer (Lect.)	2
Specialist Dr.	1
Areas of Expertise of the People Cited in the AI...	0
Technology	325
None	128
Politics	110
Education	107
Art	57
Healt	56
Economy	32
Engineering	24
Law	19
Acting	17
Software	17
Sports	14
Military	13
Industry and Technology	10
Computer and Neuroscience	9
Computer and Instructional Technologies	8
Transportation	7
Geology	7
Journalism	7
Science and Life	6
Cinema and Documentary	6
Communication	4
Astrophysics	4
Agriculture and Forestry	2
Futurology	2
Security	2
Psychology	2
Authorship	2
Molecular Biology	1
Architecture	1
Religion	1
Culture and Tourism	1
IT and Smart City Technologies	1
Marketing	1
Mechatronics	1
History	1

Figure 2. Codes and Subcodes Created for AI News (Continued)

Trustworthiness

The criteria of Lincoln and Guba (1985) and Graneheim and Lundman (2004) were followed to increase the reliability of the data obtained from the research. Data reliability was ensured by the researcher's continuous interest in the research topic at the time of the study and, in general, spending sufficient time collecting data and digitally recording it in the MAXQDA program. In addition, both the data and the codes and subcodes obtained from the data were reviewed and checked by two participants who are experts in the field related to the research topic. Similar findings were obtained, ensuring confirmability. Another coder calculated the agreement between the coders to test the reliability and validity of the study's categories and subcategories using Miles and Huberman's (2015) formula:

Percentage of Consensus = Agreement / (Agreement + Disagreement)*100. During the calculation process, another coder coded one hundred AI news items, 10 from each internet news site (Hürriyet, Milliyet, Sabah, Mynet, Sözcü), out of 520 AI news items. The calculation resulted in the reliability coefficient for consistency between coders being "94.57" Accordingly, the agreement between the coders led to a consensus on the final version of the categories and subcategories.

Findings

The study aimed to reveal the attitudes of Türkiye's five most frequently visited internet news sites (Hürriyet, Milliyet, Sabah, Mynet, and Sözcü) toward AI. In this regard, the researcher accessed AI news shared by the internet news sites Hürriyet, Milliyet, Sabah, Mynet, and Sözcü via the X (Twitter) account. X's (Twitter) data policies granted access to only 520 AI news items. According to internet news sites, the distribution of AI news accessed was: Hürriyet (f=93), Milliyet (f=84), Mynet (f=42), Sözcü (f=254), and Sabah (n=47). This part of the research includes the findings of 520 AI news items from internet news sites (Hürriyet, Milliyet, Sabah, Mynet, and Sözcü).

Table 1. Distribution of AI News by Website News Section

Distribution by News Section	Frequency (f)	Percentage (%)
Technology	223	42,88
World	123	23,65
Agenda	65	12,50
Economy	48	9,23
Culture-Arts	17	3,27
Health	16	3,08
Life	8	1,54
Sunday	6	1,15
Education	5	0,96
Politics	3	0,58
Current	2	0,38
Sunday Morning	1	0,19
Breaking news	1	0,19
Entertainment	1	0,19
Small and medium-sized enterprises (SMEs)	1	0,19
Total=	**520**	**100**

Table 1 illustrates the distribution of n=520 AI news items accessed on X (Twitter) according to the news section on the site. Accordingly, it was found that news items about technology were the highest (f=223, 42.88%) among the overall AI news pieces (n=520). The other topics were distributed as follows: f=123 (23,65%) "world," f=65 (12,50%) "agenda," f=48 (9,23%) "economy," f=17 (3,27%) "culture-arts," f=16 (3,08%) "health," f=8 (1,54%) "life," f=6 (1,15%) "Sunday," f=5 (0,96%) "education," f=3 (0,58%) "politics," f=2 (0,38%) "current," with four news items having the same frequency (i.e., f=1 (0,19%) "Sunday Morning", f=1 (0,19%) "breaking news", f=1 (0,19%) "entertainment," and f=1 (0,19%) "SMEs."

The situations related to the technology in the AI news are generally economic in nature. Emphasis on the efficiency provided by its applications in various fields, the opportunities it creates for consumers, the proper and healthy execution of resources and processes with these applications, supporting the increase of human capacity, and providing various opportunities have come on the agenda in the news related to the economy. On the other hand, some news stories about artificial intelligence have contributed to the portrayal of ethical violations in the context of technology in the minds of readers. For example, it was found that some ethical violations, such as artificial intelligence technology imitating someone else's voice, doing homework on education with artificial intelligence, prejudice, harassment, and theft, were explicitly conveyed to readers/viewers in the news. The design of such ethical violations in AI news can create a certain perception in the minds of viewers/readers and a potential incentive for this negative situation.

Table 2. Purpose of AI News
*** The news items in the relevant category were coded multiple times.**

Purpose of AI News	Frequency (f)	Percentage (%)
Information	497	18,73
Surprise	491	18,51
Curiosity	474	17,87
Excitement	412	15,53
Concern	269	10,14
Fear	191	7,20
Trust	157	5,92
Persuasion	157	5,92
Other	5	0,19
Total=	**2653**	**100**

The majority of AI news items examined within the scope of the study aimed to deliver information (f=497, 18.73%). Other purposes were as follows: (18,51%) "surprise," f=474 (17,87%) "curiosity," f=412 (15,53%) "excitement," f=269 (10,14%)

"concern," f=191 (7,20%) "fear," f=157 (5,92%) "trust," f=157 (5,92%) "persuasion," and f=5 (0,19%) "other."

It has been observed that the news posts about artificial intelligence on X (Twitter), one of the social media environments of the top five most visited Turkish news sites, which are considered within the scope of the research, have a largely informative, surprising, intriguing, and exciting purpose.

The research findings show that it has the most informative purpose because AI technologies have started to take place in almost all areas today. Therefore, in addition to raising individuals' and societies' awareness of AI technologies, their potential benefits and risks should be communicated. In this regard, it is essential to inform the public by prioritizing the informative purpose of news sites and ensuring that a complex technology such as AI is understood well.

AI news generally included emotions about uncertainty and surprise. These pieces emphasized the potential future effects of AI technologies and innovations that exceeded the limits of today's known technology. For example, AI technology imitates the human voice, provides easy access to human information, and uses AI technologies in art and music. Therefore, the rapid development of AI technology and the uncertainty about the unexpected consequences of this development enabled making such surprising news.

The degree of curiosity in AI news was also high to attract the reader's attention and encourage them to be informed. The focus of intriguing news was generally the potential, problems, and uncertainties of AI technologies for the future. The news items such as "*Artificial intelligence will change a life like this*," "*Artificial intelligence has read the human mind*," "Is *artificial intelligence an art thief*," "*Experts warned about artificial intelligence: Fraud may increase*," "*Artificial intelligence steals passwords from keystrokes*" encouraged individuals to think intriguingly, triggering the desire to learn more about AI technology.

AI news with the aim of excitement is built on the innovations and effects of technology on our lives. In this news, information about the potential of technology was conveyed to individuals by arousing great interest in the audience, mostly based on the expectation of a positive emotion. To give an example from the news headlines; "*Possibility of early diagnosis with "artificial intelligence" against coronavirus*", "*Artificial intelligence will marry!*", "*Giant step in tumor detection with artificial intelligence*", "*Heart diseases and lung cancer will be diagnosed with artificial intelligence in the UK*", "*Artificial intelligence era in identification*", "*Artificial intelligence can detect cancer* ", social transformations in the lives of individuals and developments that push the limits of technology with AI news that emphasize such a sense of excitement have been fictionalized as news texts and conveyed to individuals.

In AI news with the aim of anxiety and fear, technologies that pave the way for the formation of social, economic, and social problems are generally mentioned. Such news may hurt the audience and create a situation of anxiety and uncertainty towards AI technologies. To give examples from the news headlines; "*Artificial*

intelligence encouraged my wife to commit suicide", "*Artificial intelligence will eliminate 4.5 million jobs*", "*Concerns turned into reality! Artificial intelligence made dozens of employees lose their jobs...*" "*Difficult but necessary*", "*Artificial intelligence robot hospitalized 24 employees*", and "*Caution, artificial intelligence can steal your password*", in such alarming and frightening news about AI technologies, it is pointed out that AI technology has positive aspects as well as negative aspects that need to be taken care of. In particular, by conveying the risks posed or to be posed by these technologies to individuals, a sense of anxiety and fear was aroused in the audience and attention was drawn to the need to be careful.

Table 3. Topic Distribution of AI News by Titles

Topic Distribution of AI News by Titles	Frequency (f)	Percentage (%)
Technology	164	31,54
Crime or threat	64	12,31
Health	56	10,77
Economy	50	9,62
AI application	35	6,73
Education	26	5,00
Politics	24	4,62
Law	18	3,46
Art or artist	18	3,46
Social network	14	2,69
War or conflict	13	2,50
Other	7	1,35
Security	7	1,35
Transportation	6	1,15
Music	5	0,96
Weather forecast	4	0,77
Game	3	0,58
Election	2	0,38
Book	2	0,38
Film	2	0,38
Total=	**520**	**100**

The news on trust and persuasive AI is designed for individuals to internalize and accept the changes and transformations towards AI technologies and to increase their trust and belief in these technologies. It was observed that this sense of trust was constructed both positively and negatively in the news. Examples

of such news include "*Microsoft launches artificial intelligence chip*", "*Artificial intelligence will know what you read*", "*WordPress also joined the artificial intelligence trend*", "*Regulation for artificial intelligence from the European Union*", "*Amazon is getting involved in the productive artificial intelligence race.*" While such news instills confidence in individuals to use this technology with the benefits of AI, it can also accelerate the social acceptance of technology by shaping the perception of societies for this technology positively or negatively.

The topic distribution of AI news by titles revealed that most news items were about "technology" (f=164, 31.54%). Other topics were: f=64 (12,31%) "crime or threat," f=56 (10,77%) "heath," f=50 (9,62%) "economy," f=35 (6,73%) "AI application," f=26 (5,00%) "education," f=24 (4,62%) "politics," f=18 (3,46%) "law," f=18 (3,46%) "art or artist," f=14 (2,69%) "social network," f=13 (2,50%) "war or conflict," f=7 (1,35%) "other," f=7 (1,35%) "security," f=6 (1,15%) "transportation," f=5 (0,96%) "music," f=4 (0,77%) "weather forecast," and f=3 (0,58%) "game." It was also found that "election," "book," and "film" had the same frequency (f=6, 0.38%) among the overall AI news pieces (n=520).

Table 4. Topic Distribution of AI News by Subheadings
*** The news items in the relevant category were coded multiple times**

Topic Distribution of AI News by Subheadings	Frequency (f)	Percentage (%)
Technology	186	17,46
None	170	15,96
Other	137	12,86
Economy	111	10,42
Health	92	8,64
Education	58	5,45
Crime or threat	55	5,16
AI and AI apps	50	4,69
Politics	44	4,13
Law	37	3,47
War	36	3,38
Security	28	2,63
Art and artist	18	1,69
Transportation	15	1,41
Game	8	0,75
Journalism	7	0,66
Social networking applications	5	0,47
Weather forecast	4	0,38
History	4	0,38
Total=	**1065**	**100,00**

Within the study's scope, 1065 codes were made, either none or one or more codes, according to the headings of AI news (n=520) on X (Twitter). In this context, most subheadings were used in the news about "technology" in f=186 (17.46%) of the total news items (n=520). The other subheadings were distributed as follows: f=170 "none,", f=137 "other," f=111, "economy," f=92, "health," f=58, "education," f=55, "war or crime," f=50, "AI and AI applications," f=44, "politics," f=37, "law," f=36, "war," f=28, "security," f=18, "art and artist," f=15, "transportation," f=8, "game," f=7, "journalism", f=5, "social networking applications," with two headings ("weather forecast" and "history") having the same frequency (f=8, 0,38%).

Table 5. Use of Visuals in AI News

Use of Visuals in AI News	Frequency (f)	Percentage (%)
One visual	310	59,62
Two visuals	96	18,46
Three or more visuals	95	18,27
No visuals available	19	3,65
Total=	**520**	**100**

The news items were also examined regarding the use of visuals (no visual, one, two, and three or more). Findings indicated the use of "one visual" (f=310, 59,62%) the most, followed respectively by f=96 (18,46%) "two visuals," f=95 (18,27%) "three or more visuals," and f=19 (18,27%) "no visuals." One interesting finding was the proximity of "two visuals" and "three or more visuals" frequencies. However, as the percentages illustrate, this is not true for the "one visual" and "no visuals." On the other hand, significant percentage differences exist between "one visual" and "no visuals."

Using visuals in the news is crucial in attracting the readers' attention and summarizing the topic at first glance. The fact that two, three, or more visuals are behind the use of a single visual in the artificial intelligence news covered in the research also supports the fact that journalists do not focus on complex issues related to artificial intelligence technologies because it was seen that short and straightforward artificial intelligence news obtained from the research was supported with a single visual. In contrast, complex issues that were difficult to understand were conveyed to the readers by helping them with two, three, or more visuals. However, it was also established that AI news was limited to visuals such as AI-created photographs or images. At this point, using visuals in various formats, such as infographics, graphs, animations, or detailed network maps, in the AI news journalists convey to their readers is crucial to providing more effective and comprehensive information about AI news and making it more concrete and understandable. Therefore, the visuals used in AI news should not be limited to photographs only. Visual techniques and tools in different formats should be used

to provide the reader with in-depth information on the subject and accelerate access to information.

Table 6. Themes and Elements Used in AI News Visuals
*** The news items in the relevant category were coded multiple times**

Themes and Elements Used in AI News Visuals	Frequency (f)	Percentage (%)
Person	382	45,69
Robot image	211	25,24
Social networking sites and applications	43	5,14
City	35	4,19
Health	29	3,47
None	19	2,27
Phone	17	2,03
Computer	15	1,79
Car	11	1,32
Other	10	1,20
Airplane	9	1,08
Unmanned aerial vehicle (UAV)	8	0,96
Art painting	7	0,84
Meeting hall	6	0,72
Military	5	0,60
Animal	5	0,60
Ship	4	0,48
Stock market	4	0,48
Alien	4	0,48
Train and gas station	3	0,36
Speaker	3	0,36
Shopping site	2	0,24
Election ballot and ballot box	2	0,24
Library	2	0,24
Total=	**836**	**100**

X (Twitter) news items were also analyzed regarding the themes and elements in visuals. According to the analysis, the use of visuals ranged from “none” to “one,” “two,” and “three or more.” Therefore, news items with one visual were coded once, while those with “two” and three or more” were coded multiple times. Accordingly, 836 codes (including visuals or not) were created in the overall news items (n=520).

The top three themes and elements available in the analyzed news items were f=382 (45,69%) "person," f=211 (25,24%) "robot image," and f=43 (5,14%) "social networking applications." Other themes and elements included in the news were: f=35 (4.19%) "City," f=29 (3.47%) "Health," f=19 (2.27%) "None," f=17 (2.03%) "Phone," f=15 (1.79%) "Computer," f=11 (1.32%) "Car," f=10 (1.20%) "Other," f=9 (1.08%) "Aircraft" and f=8 (0.96%) "UAV," f=7 (0.84%) "Art painting," and f=6 (% 0.72) "Meeting Hall." Additionally, several news items had the same frequency. For instance, f=10 (0,60%) items were about "military and animal," f=12 (0,48%) were about "ship," "stock exchange," and "alien," and f=6 (0,36%) news pieces were related to "train and gas station." Moreover, f=6 (0,24%) news items were about "shopping site," "election ballot and the ballot box," and "library."

Table 7. The State of References to Other Sources in AI News
*** The news items in the relevant category were coded multiple times.**

The State of References to Other Sources in AI News	Frequency (f)	Percentage (%)
Referenced	308	51,51
No Reference Given	290	48,49
Total=	**598**	**100**

Referencing other sources was another analysis area in the overall AI news (n=540). Findings revealed multiple references to other sources in some news and none in others, creating 598 codes. Consequently, f=308 (51,51%) AI news pieces referenced other sources, while f=290 (48,49%) gave no references.

Citing other sources in AI news is essential to evaluating its information-based presentation format and reliability. Combining information from different sources in AI news using any reference indicates that the news provides in-depth content. Besides, almost half of the news reported without references may highlight a one-sided use of information based on the effort to create original content in the news production processes. Therefore, when producing news on AI-related issues, which have become a topic of debate in many areas today, using accurate and reliable references and clearly stating the references' significance will establish more transparent and reliable communication with other journalists and readers. The research findings, using more than one reference in a news article, show that journalists' news about AI is fed from different sources and presents its reliability from a broad perspective. Therefore, journalists generally feel the need to structure their news by referencing more sources of information when producing news on complex and technical topics such as AI.

Table 8. Link Usage in AI News
*** The news items in the relevant category were coded multiple times.**

Link Usage in AI News	Frequency (f)	Percentage (%)
No link usage	466	80,62
Link usage	112	19,38
Total=	**578**	**100**

Table 8 shows the link usage state in the analyzed AI news items. While more than one link was used in some news, no link usage was found in others. Therefore, 578 codes were obtained from multiple codes in some analyzed news items. Of the 540 news items about AI, f=112 (19,38%) included links, while f=466 (80,62%) did not. Ninety-one news items (out of 93) in Hürriyet did not include links, while Sözcü contained links in 47 of its overall news items (n=249). In addition, forty-two news items in Sabah did not include links, similar to Milliyet's (n=84) and Mynet's (n=42) news pieces. One striking finding about these two news sites was that neither used links in their AI news items.

Links are a website's technological capability to connect to another website or resource within a particular website and domain. They enable individuals or groups in different parts of the world to communicate instantly, quickly, and directly on the Internet, thus improving their social or communication interactions. In this bridge system, individuals can gather around a common background, interest, or project, share information and collaborate, and maintain these relationships through various connections (Park, 2023). According to many scholars, news with links has noticeable features, such as improving news foundation by creating more interaction, credibility, transparency, and diversity (De Maeyer, 2003). In this context, there is a large amount of link usage in the analyzed AI news items. Therefore, the features listed above, such as interaction, diversity, and evidence, are inadequate for AI news. This is especially the case for topics that require technical and detailed explanations, where the use of links is quite limited. This reduces the potential for readers to take actions that expand the boundaries of knowledge, such as verifying information on artificial intelligence from other sources and finding additional sources.

Table 9. AI News Sources

AI News Sources	Frequency (f)	Percentage (%)
Sözcü	180	34,62
Anadolu Ajansı (AA)	91	17,50
Hürriyet	71	13,65
Milliyet	56	10,77
Sabah	31	5,96
Demirören Haber Ajansı (DHA)	26	5,00
British Broadcasting Corporation (BBC)	23	4,42
Mynet	21	4,04
İhlas Haber Ajansı (İHA)	12	2,31
Nergis Tv (NTV)	2	0,38
Radikal	2	0,38
Reuters	2	0,38
Euronews	1	0,19
HaberTürk	1	0,19
Deutsche Welle	1	0,19
Total=	**520**	**100**

News sources were another focus area in the analyzed news outlets on X (Twitter). In this regard, the top three news outlets were f=180 (34,62%) "Sözcü," f=91 (17,50%) "Anadolu Ajansı (AA)," and f=71 (13,65%) "Hürriyet." Other news sources were as follows: f=56 (10,77%) "Milliyet", f=31 (5,96%) "Sabah", f=26 (5,00%) "Demirören Haber Ajansı (DHA)", f=23 (4,42%) "British Broadcasting Corporation (BBC)", f=21 (4,04%) "Mynet," and f=12 (2,31%) "İhlas Haber Ajansı (İHA)." On the other hand, the news outlets with the same frequency were "Nergis TV (NTV)," "Radikal," and "Reuters" (f=6, 0,38%) as well as "Euronews," "HaberTürk," and "Deutsche Welle" (f=3, 0,19%). Hence, 15 sources (11 national and four international news outlets) were used in 520 AI news items. On the other hand, the five news media (i.e., Hürriyet, Milliyet, Sabah, Mynet, and Sözcü) not only cited themselves as sources when reporting on AI but national news agencies (e.g., Anadolu Ajansı, Demiroören Haber Ajansı, and İhlas Haber Ajansı) and TV and internet news sites (e.g., NTV, Radikal, and HaberTürk) as well. In addition, "BBC," "Reuters", "Euronews" and "Deutsche Welle" were among the TV, newspaper, and news sites cited as international media outlets.

Table 10. People Mentioned in AI News
*** The news items in the relevant category were coded multiple times**

People Mentioned in AI News	Frequency (f)	Percentage (%)
Yes	910	90,55
No	95	9,45
Total=	**1005**	**100**

Table 10 illustrates the state of the people mentioned in AI news tackled within the study's scope. Examination results showed that some people were mentioned in some news pieces while they were not in others. With zero coding in some news items and multiple times in others, the total number of codes was 1005. People mentioned in the analyzed news items were f=910 (90,55%) and f=95 (9,45%) people were not. In addition, the people mentioned in the AI news by the five relevant news outlets were cited as sources to bolster or increase news accuracy and reliability. The views of people mentioned in the AI news indicated their rich knowledge and experience in AI.

Table 11. Titles of People Mentioned in AI News
*** The news items in the relevant category were coded multiple times**

Titles of People Mentioned in AI News	Frequency (f)	Percentage (%)
Unspecified	775	77,11
Not given	95	9,45
Prof. Dr.	84	8,36
Dr.	26	2,59
Assoc. Prof. Dr.	17	1,69
Dr. Lecturer (Dr. Lect.)	5	0,50
Lecturer (Lect.)	2	0,20
Specialist Dr.	1	0,10
Total=	**1005**	**100**

It was found that 1005 people were mentioned in 520 news pieces about AI. The titles of some people mentioned in the AI news were included in the news, while they were not in others. Thus, mentions of multiple people resulted in 1005 codes. The titles of the people mentioned in the analyzed news items (n=520) were mostly unspecified (f=775, 77,11%) and "Not given" (f=95, 9,45%). Other people cited in the news were f=84 (8,36%) "Prof. Dr.", f=26 (2,59%) "Dr.", f=17 (1,69%) "Assoc. Prof. Dr.", f=5 (0,50%) "Dr. Lect.", f=2 (0,20%) "Lect.," and f=1 (0,10%) "Specialist Dr."

Table 12. Areas of Expertise of the People Cited in the AI News

Area of Expertise	Technology	None	Politics	Education	Art	Health	Economy	Engineering	Law	Acting	Software	Sports
(f)	325	128	110	107	57	56	32	24	19	17	17	14
(%)	32,34	12,74	10,95	10,65	5,67	5,57	3,18	2,39	1,89	1,69	1,69	1,39

Area of Expertise	Military	Industry and Technology	Computer and Neuroscience	Computer and Instructional Technologies	Transportation	Geology	Journalism	Science and Life	Cinema and Documentary	Communication	Astrophysics	Psychology
(f)	13	10	9	8	7	7	7	6	6	4	4	2
(%)	1,29	1,00	0,90	0,80	0,70	0,70	0,70	0,60	0,60	0,40	0,40	0,20

Area of Expertise	Authorship	Futurology	Agriculture and Forestry	Security	Architecture	Religion	Culture and Tourism	IT and Smart City Technologies	Marketing	Mechatronics	History	Molecular Biology
(f)	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
(%)	0,20	0,20	0,20	0,20	0,10	0,10	0,10	0,10	0,10	0,10	0,10	0,10

The areas of expertise of the people cited in the AI news were examined in the study. The analysis demonstrated that the majority (f=325, 32,34%) had the most expertise in "technology," and the minor expertise (f=1, 0,10%) in such areas as "architecture," "religion," "culture and tourism," "IT and smart city technologies," "marketing," "mechatronics," "history," and "molecular biology." Other people cited in the news were experts in "politics," "education," "art," "health," "economy," "engineering," "law," "acting," "software," "sports," "military," "industry and technology," "computer and neuroscience," "computer and instructional technologies," "transportation," "geology," "journalism," "science and life," "cinema and documentary," "communication," "astrophysics," "psychology," authorship," "futurology," "agriculture and forestry," and "security."

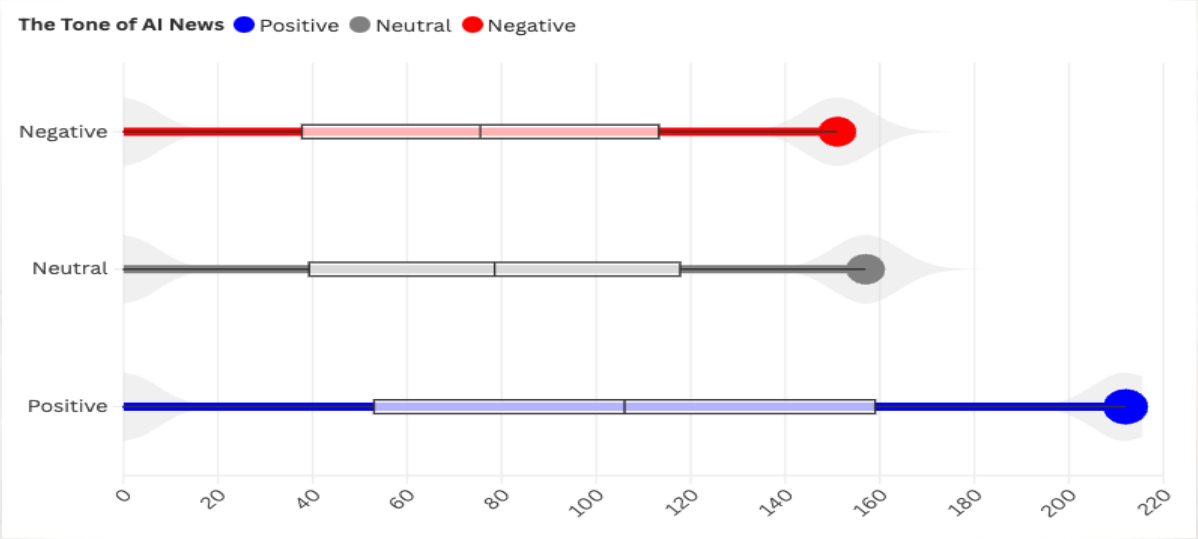


Figure 3. The Tone of AI News

The study also examined the tone (positive, negative, and neutral) of n=520 news about AI shared by five news outlets on X (Twitter). Analyses revealed that the tone of AI news mainly was "positive" in f=212 (40.77%), followed by f=157 (30.19%) "neutral," and f=151 (29.0%) "negative."

Code System	Hürriyet	Milliyet	Mynet	Sözcü	Sabah	Hürriyet	Milliyet	Mynet	Sözcü	Sabah
The Tone of AI News										
Positive	42	50	9	91	20	19,81%	23,58%	4,25%	42,92%	9,43%
Neutral	29	15	22	80	11	18,47%	9,55%	14,01%	50,96%	7,01%
Negative	22	19	11	83	16	14,57%	12,58%	7,28%	54,97%	10,60%

Figure 4. Tonal Distribution of AI News According to Newspapers

The tonal distribution of n=520 AI news items shared on X (Twitter) social media environment was analyzed according to news sites. The emotional distribution of AI news among news websites indicated the most positive (42.92%), negative

(54.97%), and neutral (50.96%) emotional states in Sözcü. Additionally, the top three websites with the most positive tones were Milliyet (50 news items, 23,58%), Sözcü (91 news items, 42,92%), and Hürriyet (42 news items, 19,81%). Contrarily, the websites with the most negative tones were Milliyet (19 news items, 12,58%), Sabah (16 news items, 10,60%), and Hürriyet (22 news items, 14,57%). In addition, Mynet was the newspaper with the least negative tone in the AI news by journalists (11 news, 7.28%). On the other hand, the news sites with the most neutral tone were Sözcü (80 news items, %50,96), Mynet (22 news items, %14,01), Hürriyet (29 news items, %18,47), and Sabah (11 news items, 7,01%).

Owing to X's (Twitter) data policies, only 520 news items about AI were accessed, distributed subsequentially as follows: Hürriyet (f=93), Milliyet (f=84), Mynet (f=42), Sözcü (f=254), and Sabah (f=47). Therefore, the emotional states of the AI news in Figures 1 and 2 may vary depending on the number of news items reached and the institution where the journalists work. Also, the emotional tones of the AI news stories written by journalists may be affected by the editorial policies of each institution, the emotional states of the journalists while creating AI news texts, or the expectations of the audience the newspaper targets in each social media environment.

In this regard, Van Dalen (212) drew attention to the differences in news organizations' negative emotional states, such as insecurity, anxiety, and fear, resulting from adopting AI technologies. On the other hand, the Sözcü news site stood out with its news on AI, producing almost half of the news accessed. While it is plausible to assert that the Sözcü internet news site's intensive approach conveys the social effects of artificial intelligence to its readers on a broader spectrum, the negative tone can be argued to indicate that the newspaper may approach artificial intelligence technology from a critical perspective or that this issue may create negative consequences with various social risks. It was established that Hürriyet and Milliyet presented AI news in a more balanced mood. While the Hürriyet internet news site preferred to present its news on AI in a more impartial and neutral framework, the Milliyet website similarly presented its AI news in a more positive tone. It offered its audience a positive vision of the future of AI technologies in a social sense. While the Mynet internet news site seemed to share AI news more limitedly than other internet news sites, Sabah also observed limited sharing. Based on the news shared by both online news sites on X (Twitter), we can argue that they preferred a limited approach to AI technologies.



Figure 5. Total Word Cloud in AI News Videos

Word clouds allow the most frequently used words in the analyzed data set to be identified for research. In addition to allowing the most frequently used words to be understood and interpreted in specific contexts, word clouds also enable researchers to visualize certain themes from the data set obtained as a result of the research (Williams et al., 2013). The research obtained a word cloud for 520 news articles related to artificial intelligence from five internet news sites in Turkey (Hürriyet, Milliyet, Sabah, Mynet, Sözcü) using the MAXQDA 2024 program, a qualitative data analysis program. Figure 3 illustrates that the total number of words used in the AI news shared by five internet news sites on the X (Twitter) social media platform are visualized in the word cloud in uppercase, lowercase, and color. The largest and darkest words in the word cloud represent the most frequently used words in AI news, while the smallest and lightest words represent the less frequently used words (Yaşa, 2022). Figure 4 below gives the first ten most frequently occurring words in the word cloud and their frequency values.

Word	Word length	Freque...	%	Rank	Documents	Documents %
yapay	5	3063	1,90	1	501	96,35
zeka	4	1961	1,22	2	396	76,15
yeni	4	591	0,37	3	275	52,88
büyük	5	440	0,27	4	228	43,85
teknoloji	9	345	0,21	5	183	35,19
Google	6	328	0,20	6	104	20,00
Türkiye	7	328	0,20	6	89	17,12
ChatGPT	7	321	0,20	8	96	18,46
insan	5	305	0,19	9	159	30,58
iyi	3	224	0,14	10	115	22,12

Figure 6. Top 10 Words in AI News and Their Frequency Frequencies

The words used in AI news by five internet news sites (Hürriyet, Milliyet, Sabah, Mynet, and Sözcü) that share artificial intelligence news on X (Twitter) were analyzed. The analysis showed usage of a total of n=197693 words in 520 AI news. Figure 3 shows the first ten most frequently used words and their frequency values in AI news of five internet news sites. The analysis of the first ten words included other suffixes, conjunctions, numbers, expressions, and word groups irrelevant to the research. However, the study did not include these because they took the research out of context. After excluding irrelevant suffixes, conjunctions, numbers, expressions, and word groups, the most frequently used word in AI news n=3063 times was artificial (1.90%), while the most commonly used word after the word artificial was intelligence (1.22%). The most frequently used words following these words were "new" f=591 (0.37%), "big" f=440 (0.27%), "technology" f=345 (0.21), "Google" and "Turkey" f=328 (0.20%), "ChatGPT" f=321 (0.20%), "human" f=305 (0.19%) and "good" f=224 (0.14%) respectively, which were among the first ten words.

Discussion and conclusion

This study examined the AI news shared by the top five most frequently visited online news sites (i.e., Hürriyet, Milliyet, Sabah, Mynet, Sözcü) on X (Twitter) under the following areas: (i) news section, (ii) the purpose of news production, (iii) topics of news titles and headings, (iv) use of visuals and themes, (v) reference to other sources, (vi) link usage, (vii) news tones, (viii) sources used in the news, and (ix) people mentioned in the news, (x) their titles, and (xi) areas of expertise. Therefore, the topic's outlines were drawn through a literature review on AI and journalism to provide a theoretical contribution to the field and prospective researchers. Thus, it is crucial to understand and interpret AI's position within the framework of OJ and determine news presentation styles to viewers/readers.

As results indicated, the most common section in 520 AI news items on five news sites on X (Twitter) was technology in the site's news sections, titles, and headings. The main reason behind this section's emergence is the opportunities or challenges created by AI, which have emerged with technological developments. It is also linked to societies' interest levels in AI and their interpretation efforts. It, therefore, becomes even more meaningful and essential given the necessity of the function and duty of traditional and online journalism to inform and create public opinion (Lewis & Zamith, 2017). Concerning this, the AI news was presented by journalists for informative purposes because, as mentioned before, one of journalism's primary functions and duties is to inform the public and create public opinion on a topic.

The examination of visual usage in Turkey AI news indicated the use of visuals in 501 of 520 news pieces, while no visuals were used in 19 news items. In this case, visual usage in AI news can provide viewers/readers with instant and in-depth visual information on a topic and the proper perspective to solve a complex situa-

tion (Gray et al., 2012). It was therefore determined that the visuals in AI news were presented to support news stories and increase credibility (Rigel, 2000) and in the context of emphasis on technology and contextualized technological representations through AI news (Lorenz, 2010). In addition, these visuals are necessary to create a structure that viewers/readers will understand, interpret, and benefit from these narratives (Burton, 1995). However, when combining visuals with news texts, care must be taken to avoid creating visual manipulation, since the advertising banners used on online newspaper sites, the combination of advertisements with broadcast and advertising content, and the frequent use of clickbait in news, bring up many ethical issues in the field of journalism (Özkan, 2018). Based on the news examined in this context, some news items contained no visuals, while others included one, two, three, or more visuals, with "people" mainly being used as visuals in the news.

Regarding the references to other sources in the news, it was established that reporters adopted a narrative format such as "[...] according to the news" and referred to one or more sources in the news for support and credibility increase. This is directly connected with link usage and the people mentioned in AI news because different links were provided, and people were cited in the analyzed news about AI to support, verify, and increase the reliability of views on a topic. Additionally, links were not used extensively in AI news. This situation prevents the creation of more interaction, reliability, transparency, and diversity in the news (De Maeyer, 2003). Therefore, journalists in Türkiye who create AI news limit their readers' ability to verify information about AI technologies from other sources and find additional resources. The low use of links in AI news may be strategic for journalists because, based on the findings, news without links is generally short-format and only includes basic information fictionalized with AI and its benefits. Therefore, since the reason behind such short-format news is usually based on fast consumption, the need for additional guidance by providing readers with related links may be ignored. Another reason is that journalists who attract users (readers) to their internet news sites through social media platforms under various subjects do not direct users to external sources by providing links to make them spend more time on the site.

AI news was presented mainly positively to internet users. Among the examples of the news with a positive tone were (i) providing more effective treatment methods by diagnosing diseases early in health, (ii) individuals making fewer mistakes through AI use, taking and improving crime prevention and security measures, (iii) providing personalized learning experiences to students, (iv) making quick decisions and developing their actions quickly, (v) energy saving, efficient production in entertainment and arts, (vi) forecasting and monitoring weather events, and (vii) creating transportation opportunities.

It was also found that news items with a negative or neutral tone had similar situations. The news with a negative tone can be exemplified as follows: (i) negative

specific automation provided by AI technologies for professional groups, (ii) unemployment creation, (iii) deterioration of economic balances, ethical and security-related problems in daily life, (iv) endangerment of global order, biased or unfair decisions of algorithms, (v) data security, (vi) violation of human rights (privacy), and (vii) potential risks and threats about environmental and sustainability issues.

The analyzed AI news articles (n=520) included 197,693 words. The number of words used is intensive compared to the rate of the news. Therefore, it is believed that the richness and diversity of the news on artificial intelligence technologies may be related to the increasing interest in Turkish society. In addition, it was determined that the most frequently used words in the research were 'artificial' and 'intelligence', while the following words were new, big, technology, Google, Turkey, ChatGPT, human, and good. It is normal that the words 'artificial' and 'intelligence' are the most used in relation to the subject of the research. However, the words that follow these are important in terms of obtaining information about which topics and words both journalists and news organizations in Turkey construct intelligence news. It can be argued that the words "new," "big," and "technology" represent the meaning given to discoveries and large-scale developments while transferring artificial intelligence technology to societies. Although the research was conducted on a Turkish scale, global and local transfers were in the examined AI news too. The fact that the contexts of "Google" and "Turkey" were among the top 10 most frequently used word groups explicitly showed that AI news was constructed on both global and local scales. Besides, the fact that the word "human" was among the most frequently used words was an intense discussion on the effects of AI technology on both social and individual levels. As determined in the research findings, this situation shows that the headlines and subheadings of AI news support the technology category determined. In addition, another most frequently used word, "ChatGPT" is among the essential elements that have a place in society at the individual level under AI technologies and shape individuals' perceptions of AI technologies.

Considering that the publication outlet that accessed the most AI news regarding the sources used in the news was "Sözcü," the news publication outlet cited as a source was also "Sözcü." While internet news sites generally cite themselves (Hürriyet, Milliyet, Sabah, Mynet, Sözcü) as sources, one news site also cited news publication outlets other than itself. The news publication outlets they cited as sources were "Anadolu Agency (AA)," "Demirören News Agency (DHA)," "İhlas News Agency (İHA)," "Nergis Tv (NTV)," "Radikal," "HaberTürk," "British Broadcasting Corporation (BBC)," "Reuters," "Euronews" and "Deutsche Welle." Additionally, news analysis revealed the extensive use of people and their experiences with AI to verify the news and increase its reliability. While the titles of these people were encountered in some news, they were not in others. People's names are not extensively mentioned in the news. In addition, the news sites benefited mainly from profes-

sors' experiences with AI. It was also found that the people whose experiences were benefited from were mostly technology experts.

As with every research, this research was conducted within certain limitations. One of the most critical limitations was the coverage of AI news shared by five online news sites on X (Twitter), one of the social media environments. Therefore, the study's scope comprised only AI news on X (Twitter) and excluded those shared by online news sites in other social media environments. Another limitation was the use of quantitative and qualitative content analysis methods. In this context, prospective researchers might be offered suggestions on the topic. For example, journalists who write about AI on online news sites can be contacted and interviewed to obtain more in-depth information about AI. In addition, other AI news presentation styles shared in different social media environments can be explored using the content analysis method since the research only covered news shared on X (Twitter) by internet news sites. Furthermore, interactions (e.g., likes, comments, and retweets) between users in these environments might be examined by selecting only one of the social media environments where internet news sites share AI news or by using the ethnography method to compare between social media environments. Critical readings on AI news shared on social media platforms and online news sites can also be performed at certain levels using the critical discourse analysis method.

References | Список литературы

Agarwal, S., Farid, H., Gu, Y., Mingming, H. Nagano, K. & Li, H. (2019). Protecting World Leaders against Deep Fakes. *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR) Workshops*, 1(38), 38-45.

Akgül, M. (2001). Türkiye'de internetin ve internet kurulunun kısa tarihi [A Brief History of the Internet and the Internet Board in Turkey]. *Elektrik Mühendisliği Dergisi*, 409, 1-3. (In Turkish).

Anderson, C., Bell, E. & Shirky, C. (2015). Post-Industrial Journalism: Adapting to the Present. *Geopolitics, History, and International Relations*, 2, 32-123.

Andrew, A. M. (1991). *Artificial Intelligence*. AddisonWesley Company.

Arslan, K. (2020). Eğitimde yapay zekâ ve uygulamaları [Artificial Intelligence and Applications in Education]. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11(1), 71-88. (In Turkish).

Aydın, B., & İnce, M. (2024). Can Artificial Intelligence Write News: A Research on Determining the Effect of Artificial Intelligence on News Writing Practice. *Intermedia International E-Journal*, 11(20), 24–41. https://doi.org/10.56133/intermedia.1436647

Aydoğan A. (2004). *Türkiye'de medya gruplarının internet alanındaki yatırımları: doğan grubu örnek olayı [Internet Investments of Media Groups in Turkey: Doğan group case study]* [Master Thesis]. Ankara Üniversitesi. (In Turkish).

Başaran, F. (2010). *İletişim Teknoloji ve Toplumsal Gelişme: Yayılmanın Ekonomi Politiği [Communication Technology and Social Development: Political Economy Of Diffusion]*. Ütopya Yayınevi. (In Turkish).

Beckett, C. (2019). *New Powers, New Responsibilities. A Global Survey of Journalism and Artificial Intelligence*. Polis, London School of Economics.

Bengtsson, M. (2016). How to Plan and Perform a Qualitative Study Using Content Analysis. *NursingPlus Open*, 2, 8–14. https://doi.org/10.1016/j.npls.2016.01.001

Berelson, B. (1952). *Content Analysis In Communication Research*. Free Press.

Böyük, M. (2024). Artificial Intelligence Journalism: An Enquiry within the Framework of News Values and Ethical Principles. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 67, 142–160. https://doi.org/10.47998/ikad.1467118

Brailas, A., Tragou, E., & Papachristopoulos, K. (2023). Introduction to Qualitative Data Analysis and Coding with QualCoder. *American Journal of Qualitative Research*, 7(3), 19–31. https://doi.org/10.29333/ajqr/13230

Broussard, M. (2015). Artificial Intelligence for Investigative Reporting: Using an Expert System to Enhance Journalists' Ability to Discover Original Public Affairs Stories. *Digital Journalism*, 3(6), 814–831. https://doi.org/10.1080/21670811.2014.985497

Broussard, M., Diakopoulos, N., Guzman, A. L., Abebe, R., Dupagne, M., & Chuan, C.-H. (2019). Artificial Intelligence and Journalism. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 96(3), 673–695. https://doi.org/10.1177/1077699019859901

Bümen, N. T. (2004). *Okulda Çoklu Zekâ Kuramı [Multiple İntelligence Theory at School]*. Pegem A Yayıncılık. (In Turkish).

Burton, G. (1995). *Görünenden Fazlası, Medya Analizlerine Giriş [More Than Meets the Eye, Introduction to Media Analyses]*. (D. Nefin, Trans.). Alan Yayınları. (In Turkish).

Çakır, H. (2007). Geleneksel gazeteciliğin karşısında internet gazeteciliği [Internet Journalism Versus Traditional Journalism]. Erciyes Üniversitesi, *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, *22*, 123-149. (In Turkish).

Čapek, K. (2021). *RUR: Rossum'un Uluslararası Robotları [RUR Rossum's İnternational Robots]*. (B. Kösebalaban, Trans.). İthaki Yayınları. (In Turkish).

Carlson, D. (2003). The History of Online Journalism. In K. Kawamoto (Ed.), *Digital journalism: Emerging media and the changing horizons of journalism* (pp. 31–55). Rowman & Littlefield Publishers.

Carlson, M. (2015). The Robotic Reporter: Automated Journalism and the Redefinition of Labor, Compositional Forms, and Journalistic Authority. *Digital Journalism*, 3(3), 416–431. https://doi.org/10.1080/21670811.2014.976412

Çevikel, T. (2004). Türkçe haber siteleri ve Türkiye'de internet gazeteciliğinin gelişimini sınırlayan faktörler [Turkish News Websites and Factors Limiting the Development of Internet Journalism in Turkey]. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Akademik Yayını*, *1*, 147-163. (In Turkish).

Cools, H., & Diakopoulos, N. (2024). Uses of Generative AI in the Newsroom: Mapping Journalists' Perceptions of Perils and Possibilities. Journalism Practice, 1–19. https://doi.org/10.1080/17512786.2024.2394558

Copeland, J. (1993). *Artificial Intelligence: A Philosophical*. Oxford.

De Maeyer, J. (2012). The Journalistic Hyperlink: Prescriptive Discourses about Linking in Online News. *Journalism Practice*, 6(5–6), 692–701. https://doi.org/10.1080/17512786.2012.667273

Deuze, Ma. (2003). The Web and its Journalisms: Considering the Consequences of Different Types of Newsmedia Online. *New Media & Society*, 5(2), 203–230. https://doi.org/10.1177/1461444803005002004

Diakopoulos, N. (2019). *Automating The News: How Algorithms are Rewriting The Media*. Harvard UniversityPress.

Díaz Noci, J. (2013). A History of Journalism on the Internet: A State of the Art and Some Methodological Trends. *RIHC. Revista Internacional de Historia de La Comunicación*, 1(1), 253–272. https://doi.org/10.12795/RiHC.2013.i01.12

Ersoy, Ç. (2018). *Robotlar, Yapay Zekâ ve Hukuk* [*Robots, Artificial İntelligence and Law*]. On İki Levha Yayıncılık. (In Turkish).

Etike, Ş. (2023). Yapay zekâ ve haber üretim süreci: tanimlar ve uygulamalar [Artificial Intelligence and News Generation Process: Definitions and Applications]. *Türkiye Medya Akademisi Dergisi*, 3(6), 588-609. https://doi.org/10.5281/zenodo.8378908 (In Turkish).

Flew, T., Spurgeon, C., Daniel, A., & Swift, A. (2012). The Promise of Computational Journalism. *Journalism Practice*, 6(2), 157-171. https://doi.org/10.1080/17512786.2011.616655

García de Torres, E., Ramos, G., Yezers' ka, L., Gonzales, M., Higuera, L., & Herrera, C. (2025). The Use and Ethical Implications of Artificial Intelligence, Collaboration, and Participation in Local Ibero-American Newsrooms. *Frontiers in Communication*, 10, 1539844. https://doi.org/10.3389/fcomm.2025.1539844

Graefe, A. (2016). *Guide to Automated Journalism. Columbia : Tow Center for Digital Journalism*. Columbia Journalism School.

Graneheim, U. H., & Lundman, B. (2004). Qualitative Content Analysis in Nursing Research: Concepts, Procedures and Measures to Achieve Trustworthiness. *Nurse Education Today*, 24(2), 105–112. https://doi.org/10.1016/j.nedt.2003.10.001

Gray, J., Chambers, L., & Bounegru, L. (2012). *The Data Journalism Handbook: How Journalists Can Use Data to Improve The News*. O'Reilly Media, Inc.

Grewal, D. S. (2014). A Critical Conceptual Analysis of Definitions of Artificial Intelligence as Applicable to Computer Engineering. *IOSR Journal of Computer Engineering*, 16(2), 9-13.

Guanah, J. S., Agbanu, V. N., & Obi, I. (2020). Artificial Intelligence and Journalism Practice in Nigeria: Perception of Journalists in Benin City, Edo State. *International Review of Humanities Studies*, 5(2), 698-715.

Gürcan, H. İ. (1999). *Sanal Gazetecilik [Virtual Journalism]*. Anadolu Üniversitesi Yayınları. (In Turkish).

Gürcan, H. İ. (2005). İnternet haberciliğinde etik değerler *[Ethical Values in Internet Journalism]*. *University Faculty of Communication Journal*, 22. https://doi.org/10.17064/iüifhd.01854 (In Turkish).

Gutiérrez-Caneda, B., Lindén, C.-G., & Vázquez-Herrero, J. (2024). Ethics and Journalistic Challenges in the Age of Artificial Intelligence: *Talking with Professionals and Experts. Frontiers in Communication*, 9, 1465178. https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1465178

Haggarty, L. (1996). What is Content Analysis? *Medical Teacher*, 18(2), 99–101. https://doi.org/10.3109/01421599609034141

Heim, S., & Chan-Olmsted, S. (2023). Consumer Trust in AI–Human News Collaborative Continuum: Preferences and Influencing Factors by News Production Phases. *Journalism and Media*, 4(3), 946–965. https://doi.org/10.3390/journalmedia4030061

Helberger, N. (2021). On the Democratic Role of News Recommenders. In N. Thurman, S. C. Lewis, & J. Kunert (Eds.), *Algorithms, Automation, and News: New Directions in the Study of Computation and Journalism* (pp. 13–33). Routledge.

Hislop, D., Coombes C., Taneva, S., & Bernard, S. (2017). *Impact of Artificial Intelligence, Robotics, and Automation Technologies on Work*. CIPD and Loughborough University Report.

Işık, U. (2001). *Sanal Gazetecilik "Özgürlüğe Kaçış Aracı Olarak İnternet"[Virtual Journalism "The Internet as a Means of Escape to Freedom"]* [Master Thesis]. Selçuk Üniversitesi. (In Turkish).

Kaku, M. (2014). *Geleceğin Fiziği [Physics of the future].* (Y. Saraç Oymak, and H. Oymak Trans.). ODTÜ Yayıncılık. (In Turkish).

Kalatpour, O., & Farhadi, S. (2017). The Content Analysis of Emergency Scenarios: Thematic Survey of the Context in the Process Industries. *Safety Science*, 92, 257–261. https://doi.org/10.1016/j.ssci.2016.11.004

Karaburun, M. (2025). Yapay zekânın haber üretim sürecine etkileri: Heliograf teknolojisi ve beyond fake news örnekleri üzerine bir araştırma [The Effects of Artificial Intelligence on the News Production Process: A Study on Heliograph Technology and Beyond Fake News Examples]. *Current Perspectives in Social Sciences*, 29(2), 300-313. https://doi.org/10.53487/atasobed.1622878 (In Turkish).

Karlsson, M., & Strömbäck, J. (2011). Who's Got The Power?: Journalists' Perceptions of Changing Influences Over the News. *Journalism Practice*, 5(6), 643–656. https://doi.org/10.1080/17512786.2011.592348

Kim, D., & Kim, S. (2018). Newspaper Journalists' Attitudes towards Robot Journalism. *Telematics and Informatics*, 35(2), 340–357. https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.12.009

Kılıç, S. (2015). *Türkiye'de geleneksel gazetecilik anlayışına alternatif bir yaklaşım: internet gazeteciliği [An Alternative Approach to Traditional Journalism in Turkey: Internet Journalism]* [PhD Thesis]. Akdeniz Üniversitesi. (In Turkish).

Kırık, A. M., Göksu, O., & Yegen, C. (2024). Yapay zekâ ve gazetecilik: Türk medyasında ChatGPT kullanımı [Artificial Intelligence and Journalism: The Use of ChatGPT in Turkish News Media]. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 68, 90–109. https://doi.org/10.47998/ikad.1469909 (In Turkish).

Kotenidis, E., & Veglis, A. (2021). Algorithmic Journalism—Current Applications and Future Perspectives. *Journalism and Media*, 2(2), 244–257. https://doi.org/10.3390/journalmedia2020014

Krippendorf, K. (1980). Validity in Content Analysis. In E. Mochmann (Ed.), *Computerstrategien für die Kommunikationsanalyse [Computer Strategies for Communication Analysis]* (pp. 69–112). Campus.

Krippendorff, K. (2018). *Content Analysis: An Introduction To İts Methodology*. Sage Publications,.

Kuo, Li. (2023). The Impact of Artificial Intelligence on The News Industry and Strategies for Addressing IT. *The Frontiers of Society, Science and Technology*, 5(16), 111–15. https://doi.org/10.25236/FSST.2023.051618

Kurzweil, R. (2006). *The Singularity is Near: When Humans Transcend Biology*. Viking Penguin.

Lewis, P. H. (1995). *The Media Business: Big Newspapers to Help Locals on Internet*. The New York Times.

Li, Y., Yu, M., & Li, S. (2022). Technology or Content: Which Factor is More Important in People's Evaluation of Artificial Intelligence News? *Telematics and Informatics Reports*, 8, 100031. https://doi.org/10.1016/j.teler.2022.100031

Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic Inquiry*. SAGE Publications.

Linden, T. C. G. (2017). Algorithms for journalism : The future of news work. *The Journal of Media Innovations*, 4(1), 60-76 . https://doi.org/10.5617/jmi.v4i1.2420

Lorenz, M. (2010). Status and Outlook for Data-Driven Journalism. *European Journalism Center: Data-driven journalism: What is there to learn*, 8-17.

Mahajan, R., Piplani, S. D., Sharma, U., Chatterjee, R., Jain, N., Bale, A. S., & Savadatti, M. B. (2024). Breaking News at Machine Speed: The Rise of AI in Real-Time Journalism. *Library Progress International*, 44(3), 1060-1069.

Manisha, R., & Acharya, K. (2023). The Impact of Artificial Intelligence on News Curation and Distribution: A Review Literature. *Journal of Communication and Management*, 2(1), 23–26. https://doi.org/10.58966/JCM2023214

McAfee, A., Brynjolfsson, E., Davenport, T. H., Patil, D. J., & Barton, D. (2012). Big Data: The Management Revolution. *Harvard Business Review*, 90(10), 60-68.

McCarthy, J. (2004). *What is Artificial Intelligence?*. Stanford University

McCarthy, J., Minsky, M. L., Rochester, N., & Shannon, C. E. (2006). A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence, August 31, 1955. *AI Magazine*, 27(4), 12–12. https://doi.org/10.1609/aimag.v27i4.1904

Misri, A., Blanchett, N., & Lindgren, A. (2025). "There'sa Rule Book in my Head": Journalism Ethics Meet AI in the Newsroom. *Digital Journalism*, 1-19. https://doi.org/10.1080/21670811.2025.2495693

Moldavska, A., & Welo, T. (2017). The Concept of Sustainable Manufacturing and Its Definitions: A Content-Analysis Based Literature Review. *Journal of Cleaner Production*, 166, 744–755. https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2017.08.006

Moran, R. E., & Shaikh, S. J. (2022). Robots in the News and Newsrooms: Unpacking Meta-Journalistic Discourse on the Use of Artificial Intelligence in Journalism. *Digital Journalism*, 10(10), 1756-1774. https://doi.org/10.1080/21670811.2022.2085129

Nabiyev, Y. V. (2005). *Yapay Zekâ [Artificial Intelligence]*. Seçkin Yayınları. (In Turkish).

Nah, S., Luo, J., Kim, S., Chen, M., Mitson, R., & Joo, J. (2024). Algorithmic Bias or Algorithmic reconstruction? A comparative analysis between ai news and human news. *International Journal of Communication (Online)*, 18, 700–730.

Neuendorf, K. A. (2002). *The Content Analysis Guidebook (2nd ed.)*. Sage Pub.

Nilsson, N. (1990). *The Mathematical Foundations of Learning Machines*. Morgan Kaufmann.

Öngel, A. (2023). Yapay zekâ teknolojisinin haber üretim süreçlerinde kullanımı: otomatik haber üretimi [The Use of Artificial Intelligence Technology in News Production Processes: Automatic News Production]. *Turkish Studies-Social Sciences*, 18(2), 527-545. https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.67646 (In Turkish).

Özdemir Ö. (2005). İnternet Ticarileştirilmesi ve Uluslararası Veri Akışları [Internet Commercialisation and International Data Flows]. In F. Başaran & H. Geray (Ed.), *İletişim Ağlarının Ekonomisi: Telekomünikasyon, Kitle İletişimi, Yazılım ve İnternet [Economics of Communication Networks: Telecommunications, Mass Communications, Software and the Internet]* (pp. 205-235). Siyasal Kitabevi. (In Turkish).

Özgen, M. (2012). İnternet ve Türkiye'de internet gazeteciliği [Internet and Internet Journalism in Turkey]. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Hakemli Dergisi*, 10, 57-64. (In Turkish).

Özgit, A., Cagiltay, K., & Taner, E. (1995). *Turkish Internet (TR-NET): Policies for Organizational Framework and Funding.* http://isoc.bilkent.edu.tr/HMP/PAPER/102/html/paper.htm

Özkan, Ö. (2018). İnternet haber medyasında bilim haberlerinin sunumu: mars gezegeni örneği [The Presentation of Science News in Internet News Media: The Mars Sample]. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(1), 283-303. (In Turkish).

Park, C. S., & Kaye, B. K. (2017). The Tweet Goes On: Interconnection of Twitter Opinion Leadership, Network Size, and Civic Engagement. *Computers in Human Behavior*, 69, 174–180. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.12.021

Park, H. W. (2003). Hyperlink Network Analysis: A New Method for the Study of Social Structure On the web. *Connections*, 25(1), 49-61.

Pavlik, J. V. (1999). New Media and News: Implications for the Future of Journalism. *New Media & Society*, 1(1), 54-59.

Petruccio, P., Neilson, T., & Stöcker, C. (2025). 'A Part of Our Work Disappeared': AI Automated Publishing in Social Media Journalism. *Journalism and Media*, 6(1), 30. https://doi.org/10.3390/journalmedia6010030

Poole, D. L., & Mackworth, A. K. (2010). *Artificial Intelligence: Foundations of Computational Agents*. Cambridge University Press.

Popov, E. V. (1990). *Artificial Intelligence*. Radio i Svyaz. (In Russian).

Prashar, A., & Sunder M, V. (2020). A Bibliometric and Content Analysis of Sustainable Development in Small and Medium-Sized Enterprises. *Journal of Cleaner Production*, 245, 118665. https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2019.118665

Russell, S. J., & Norvig, P. (2010). *Artificial Intelligence: a Modern Approach*. Pearson Education Limited.

Selçuk, Z. (2012). *Eğitim Psikolojisi [Educational Psychology]*. Nobel. (In Turkish).

Şen, R. (2025). Gazetecilik ve yapay zekâ: haber üretiminde ChatGPT ve Deepseek uygulamalarının karşılaştırmalı analizi [Journalism and Artifical Intelligence: A Comparative Analysis of News Production through ChatGPT and DeepSeek Applications]. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 34 (*Uygarlığın Dönüşümü - Sosyal Bilimlerin Bakışıyla Yapay Zekâ*), 493-517. https://doi.org/10.35379/cusosbil.1685596 (In Turkish).

Siapera, E., & Veglis, A. (2012). Introduction: The Evolution of Online Journalism. In E. Siapera, & A. Veglis, *The Handbook of Global Online Journalism* (pp. 1-17). John Wiley & Sons.

Singh, G., Mishra, A., & Sagar, D. (2013). An Overview of Artificial Intelligence. *SBIT Journal of Sciences and Technology*, 2(1), 1-4.

Stanescu, G. C (2023) The Impact of Artificial Intelligence on Journalism. Adverse Effects vs. Benefits. *Social Sciences and Education Research Review*, 10(1) 258–262. https://doi.org/10.5281/zenodo.8151135

Steiner, T. (2014). Telling Breaking News Stories from Wikipedia with Social Multimedia: A Case Study of the 2014 Winter Olympics. arXiv preprint arXiv:1403.4289.

Tokgöz, O. (2006). *Temel Gazetecilik [Basic Journalism]*. İmge Kitabevi. (In Turkish).

Turing, A.M. (1950). Computing Machinery and Intelligence Mind. *Oxford University Press*, 59(236), 433-460.

Van Dalen, A. (2012). The Algorithms behind the Headlines: How Machine-Written News Redefines the Core Skills of Human Journalists. *Journalism practice*, 6(5-6), 648-658. https://doi.org/10.1080/17512786.2012.667268

Voinea, D. V. (2025). Reconceptualizing gatekeeping in the age of Artificial intelligence: a theoretical exploration of Artificial Intelligence-Driven News Curation and Automated Journalism. *Journalism and Media*, 6(2), 68.

White, M. D., & Marsh, E. E. (2006). Content Analysis: A Flexible Methodology. *Library Trends*, 55(1), 22–45. https://doi.org/10.1353/lib.2006.0053

Williams, W., Parkes, E. L., & Davies, P. (2013). Wordle: A Method for analysing MBA Student Induction Experience. *The International Journal of Management Education*, 11(1), 44–53. https://doi.org/10.1016/j.ijme.2012.10.002

Yaşa, H. (2022). Çevre(cilik) hareketi olarak sosyal medyada sıfır atık hareketi [The Zero Waste Movement in Social Media as the Environmental(ism) Movement]. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 49, 212-230. https://doi.org/10.52642/susbed.1156189 (In Turkish).

Yijing, X. (2024). The Application of Artificial Intelligence in News Communication: Practical Exploration and Ethical Dilemma. *Media Studies*, 1(2), 28-35. https://doi.org/10.70267/svbec234

Yüksel, O. (2014). *İnternet Gazeteciliği ve Blog Yazarlığı [Internet Journalism and Blogging]*. Sinemis Yayınları. (In Turkish).

Zengin, F. & Kapır, B. (2020). *Yapay Zekâ ve Medya [Artificial İntelligence and Media].* Doruk Yayımcılık. (In Turkish).

Zhaxylykbayeva, R., Burkitbayeva, A., Zhakhyp, B., Kabylgazina, K., & Ashirbekova, G. (2025). Artificial Intelligence and Journalistic Ethics: A Comparative Analysis of AI-Generated Content and Traditional Journalism. *Journalism and Media*, 6(3), 105. https://doi.org/10.3390/journalmedia6030105

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Critics & Reviews | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.675

"Pet Sematary" as Cultural Value

Alexander V. Pavlov

Institute of Philosophy, Russian Academy of Sciences. Moscow, Russia. Email: ale-pavlov[at]yandex.ru
ORCID https://orcid.org/0000-0001-5449-1050

Received: 23 June 2025 | Revised: 16 July 2025 | Accepted: 23 July 2025

Abstract

This article offers a review of Shelley McMurdo's monograph *Pet Sematary* (1989), devoted to the first film adaptation of Stephen King's 1983 novel, directed by Mary Lambert, and published in the *Devil's Advocates* series. McMurdo contends that Lambert's film has long been dismissed as culturally insignificant and sets out to elevate its cultural status. She maintains that the work should not be classified as Gothic Horror but rather as what she terms "Grief Horror." Situating *Pet Sematary* within a range of thematic contexts, McMurdo addresses questions of traditional values, arguing that the film constituted an assault on the Reagan-era American dream. Particular emphasis is placed on the fact that the film was directed by a woman, who, due to her gender, faced considerable challenges during both the production process and its subsequent critical reception. In light of the commercially and critically unsuccessful 2019 remake, McMurdo concludes that Lambert's original has undergone a positive critical reappraisal. The present author challenges this view, arguing that the cultural significance of the remake also warrants re-evaluation. The article concludes with a brief discussion of Lindsey Anderson Beer's *Pet Sematary: Bloodlines*—a streaming-released prequel to the 2019 remake—which received even more negative reviews than the latter, thereby casting Lambert's adaptation in an even more favourable light. Ultimately, the author maintains that all cinematic adaptations of *Pet Sematary* possess cultural value and together constitute a coherent fictional universe.

Keywords

Horror; Traditional Values; Stephen King; Adaptation; Remake; Grief; Cultural Value

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2025. No 3 | ISSN: 2658-7734
Критика и рецензии | https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.675

«Кладбище домашних животных» как культурная ценность

Павлов Александр Владимирович

Институт философии РАН. Москва, Россия. Email: ale-pavlov[at]yandex.ru
ORCID https://orcid.org/0000-0001-5449-1050

Рукопись получена: 23 июня 2025 | Пересмотрена: 16 июля 2025 | Принята: 23 июля 2025

Аннотация

Статья представляет собой рецензию на книгу Шелли МакМурдо, посвященную первой кино-адаптаации «Кладбища домашних животных» (1989) Мэри Ламберт (роман Стивена Кинга увидел свет в 1983 году) и вышедшую в серии «Адвокаты дьявола». МакМурдо утверждает, что фильм Ламберт долгое время не считался культурной ценностью, и заявляет свой целью повысить его культурный статус. Она утверждает, что данное кино не является готическим и скорее должно быть рассмотрено как «ужас горя». Помещая «Кладбище домашних животных» в разные тематические контексты, МакМурдо в том числе затрагивает вопрос традиционных ценностей, утверждая, что фильм наносил удар по американской мечте в версии Рейгане. Кроме того, МакМурдо делает особый акцент на том, что фильм был снят женщиной, которая из-за своего пола столкнулась с трудностями во время съемок и после – при реакции на фильм. В свете выхода ремейка 2019 года, в итоге провалившегося, МакМурдо считает, что оригинал получил положительную переоценку. Автор статьи оспаривает эту оценку МакМурдо, полагая, что культурная ценность ремейка также должна быть переоценена. В конце статьи автор также вкратце пишет про фильм Линдси Бир «Кладбище домашних животных: Кровные узы» – платформенный приквел ремейка 2019 года. Картина Бир получила отзывы даже хуже, чем ремейк, и на ее фоне адаптация Ламберт выглядит еще более выгодно. Автор статьи утверждает, что все адаптации «Кладбища домашних животных» имеют культурную ценность, образуя единую вселенную.

Ключевые слова

хоррор; традиционные ценности; Стивен Кинг; адаптация; ремейк; горе; культурная ценность

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0

Есть одна проблема, которая для большинства людей, вероятно, вообще не известна как таковая. Но которая при этом беспокоит некоторых ученых, занимающихся исследованиями кино. Она заключается в следующем: в мире существует много разного кино, которое по каким-то причинам не считается культурно ценным, хотя оно, во-первых, показало в свое время хорошие кассовые сборы, во-вторых, его до сих пор любят и регулярно пересматривают, в-третьих, в популярной культуре на него то и дело ссылаются. Более того – и это в-четвертых – оно получило продолжение, ремейки, сиквелы, приквелы, риквелы или ребуты. Это суждение кажется противоречивым. Ведь если кино регулярно смотрят, а разные деятели культуры воздают ему должное, как оно при этом может считаться не ценным с точки зрения его значения для культуры? Для того, чтобы ответить на этот вопрос, который – подчеркну еще раз – не праздный и в самом деле беспокоит киноведов, я бы предложил обратиться к книге, посвященной как раз этому сюжету. Данная работа заставила меня глубоко размышлять.

Исследование Шелли МакМурдо про фильм «Кладбище домашних животных» (Pet Sematary, 1989, режиссер Мэри Ламберт) вышло в ставшей уже легендарной (для ученых, занимающихся хоррором в кино) серии “Devil's Advocates” (я уже готовил рецензии на работы из этой серии для “Galactica Media”). МакМурдо решила написать книгу про «Кладбище домашних животных» именно по указанной выше причине: адаптация 1989 года романа Стивена Кинга не считается (не считалась) культурно ценным фильмом. МакМурдо делает свой важный вклад в гуманитарную науку, чтобы исправить эту несправедливость. По крайней мере, сама она считает так. И на самом деле у нас нет особых причин сомневаться в этом. Несмотря на то, что МакМурдо во многом сгущает краски в отношении некоторых вещей и оценок относительно фильма, что я покажу в будущем, книга все равно написана очень здорово и может считаться образцом монографического исследования, посвященного конкретному фильму.

Чтобы в дальнейшем было понятно, о чем речь, вкратце изложу сюжет картины Мэри Ламберт. Семья Крид переезжает из Чикаго в провинциальный город Ладлоу, штат Мэн, излюбленную локацию Стивена Кинга. Медик Луис Крид должен приступить к работе в местном университете. С ним переехали его жена Рэйчел, дочь Элли и младший сын Гейдж, а также кот Черч. Сосед Джад Крэндалл рассказывает Луису про кладбище домашних животных, которое находится за домом Кридов и огорожено валежником (разумеется, это индейское кладбище, а не какое-то другое). К своему стыду, только от МакМурдо я узнал, что в оригинале книга и последующие адаптации называются “Pet Sematary”[1]. Элли, узнав из рассказа Джада о том, что существует смерть, расстраивается, что Черча тоже однажды не станет.

1 У нас это обычно переводят просто как «Кладбище домашних животных», хотя в первоисточнике объясняется, что название отсылает к детям, которые начертили на табличке слово с ошибками: правильно было бы писать “Pet Cemetery” (прим. автора).

В первый рабочий день Луиса в его кабинете умирает студент Виктор Пасков, попавший под грузовик во время пробежки. Виктор внезапно пробуждается и обещает вскоре навестить Луиса, после чего умирает окончательно. В ту же ночь Виктор посещает Луиса и провожает его на кладбище домашних животных, предупреждая, чтобы доктор туда не ходил. Позже, когда Рэйчел, Элли и Гейдж уезжают в Чикаго, чтобы навестить бабушку и дедушку, Черч умирает на опасной дороге, которая представляет собой тем большую опасность, что находится слишком близко к дому Кридов. Джад, зная о том, насколько кот дорог Элли, отводит Луиса за валежник, чтобы похоронить животного. На следующий день некогда мертвый Черч возвращается домой. При этом Черч изменился и начинает вести себя довольно агрессивно.

Вскоре во время семейного пикника на дороге погибает Гейдж. Джад предупреждает Луиса, чтобы он не делал с Гейджем того, что они ранее сделали с котом. Луис не слушает и, когда Рэйчел и Элли снова уезжают в Чикаго, совершает обряд захоронения на проклятой земле. Гейдж оживает, после чего убивает Джада скальпелем Луиса. Вернувшаяся к тому моменту Рэйчел, обеспокоенная кошмарными видениями, отправляется в дом соседа, где Гейдж убивает и ее. Поняв, что он сделал что-то плохое, Луис спешит в дом Джада, чтобы усыпить воскресшего сына. Сперва умертвив кота, он убивает и Гейджа. В итоге обезумив, Луис относит мертвую жену на проклятую землю. Воскресшая Рэйчел возвращается домой и обнимает мужа. Незаметно она берет кухонный нож и заносит его так, чтобы нанести удар. Экран темнеет, и мы слышим крик Луиса.

Что же не так с, казалось бы, этим классическим фильмом? По мнению Шелли МакМурдо, про него мало пишут ученые, а те, кто пишут, предпочитают говорить скорее про роман Стивена Кинга, вышедший в 1983 году, а не про его первую адаптацию. Кроме того, исследователи пытаются вписать первоисточник, а значит и экранизацию, в контекст готической литературы. Наконец, уже про саму адаптацию 1989 года, снятую Мэри Ламберт, киноведы, исследующие хоррор, пишут слишком мало или не пишут вообще. МакМурдо приводит несколько примеров работ, в которых ученые обошли картину вниманием, либо вообще не упомянув, либо просто сказав, что она есть, но оставив без анализа. В общем цель появления книги МакМурдо – должным образом позиционировать фильм «Кладбище домашних животных», снятый Мэри Ламберт, как важную точку в истории хоррор-кинематографа.

Итак, в первой из пяти глав Шелли МакМурдо расставляет точки над “i”. Она, показав, что ученые скорее пишут про книгу, чем про фильм, старается максимально развести «Кладбище домашних животных» и готические интерпретации книги в рамках литературоведения, чтобы показать, что это хоррор, а не готика. Чтобы у читателя сложилось понимание, о чем идет речь, приведу конкретный пример. Некоторые ученые полагают, что главный герой оживляет своих умерших родных так же, как, например, умершую плоть воскрешал

Виктор Франкенштейн. МакМурдо справедливо заявляет, что вообще-то Луис Крид – не безумный ученый, а любящий муж и отец, и воскрешает он не незнакомую плоть, а, впав в отчаяние, – близких ему людей. В книге МакМурдо мы даже найдем ответ на вопрос, зачем ученые с таким рвением связывают творчество Кинга и конкретно его роман с готикой:

> «Обязательные утверждения, будто “Кладбище домашних животных” является незыблемым и исключительно готическим произведением, может также быть частью более широкой кампании, чтобы отделить Кинга от сравнительно сомнительного жанра хоррор» (McMurdo, 2023, p. 13).

Если готика относится к возвышенному ужасу (terror), то хоррор (horror) – к низменному. Соглашаясь с позицией Хавье Алданы Рейеса, МакМурдо повторяет слова ученого, что, руководствуясь такой точкой зрения, мы рискуем лишиться творческого потенциала жанра «хоррор» и свести его к набору страшных моментов.

В этой же главе МакМурдо заявляет, что историю, положенную в основу повествования «Кладбища домашних животных», нужно понимать прежде всего как семейную травму. Доказав это, она приходит к своему главному тезису – «Кладбище домашних животных» можно отнести к субжанру хоррора «ужас горя» (Grief Horror). К слову, ученые в свойственной им манере почти что изобрели новый субжанр, рассуждая о горе в хорроре (Millar & Lee, 2021; Dymond, 2022), так что исследование МакМурдо хорошо вписывается в эту академическую моду. Еще задолго до Шелли МакМурдо Саймон Браун отметил, что «Кладбище домашних животных»

> «…отражало тенденцию в мейнстримном хорроре в сторону психологических, а не сверхъестественных ужасов. “Кладбище домашних животных” охватывало и то, и другое, раскрывая реальный ужас потери перед паранормальным страхом воскрешения» (Brown, 2018, p. 101).

Однако МакМурдо в своих размышлениях идет гораздо дальше. С ее точки зрения, ужас «Кладбища домашних животных» построен на том, что герои фильма не могут пережить горе или переживают его неправильно. В итоге фильм «сохраняет чувство полной безнадежности, что совсем не похоже на другие экранизации Кинга» (McMurdo, 2023, p. 16). По мнению МакМурдо, настоящий ужас картины не в том, что зрителю показали оживших мертвецов, а в том, что фильм уничтожает американскую мечту. Из-за горя погибает благопристойная семья — главная ячейка общества, на которую делал ставку Рональд Рейган в период двух своих президентских сроков, а фильм появился как раз к концу его правления.

Эта тема раскрывается уже во второй главе, в которой Шелли МакМурдо помещает фильм Мэри Ламберт в несколько контекстов. Делается это для того, чтобы доказать всестороннюю оригинальность «Кладбища домашних животных». Одна из частей главы посвящена журналу “Fangoria” – культовому и самому главному журналу о кинохорроре, который начал выходить с конца

1970-х годов и в реальности формировал вкусы поклонников жанра. Кроме того, именно из этого издания фанаты узнавали важнейшую информацию о происходящем в мире хоррора в кинематографе. История “Fangoria” интересна сама по себе, но МакМурдо рассказывает ее для того, чтобы активно цитировать журнал в последующих главах, показывая, что многие высказывания различных акторов (от журналистов и до Стивена Кинга) могли влиять на успех или провал конкретного фильма. Так,

> «…уникальное положение “Fangoria” означало, что оно оказало большое влияние на то, как фильмы освещались и впоследствии воспринимались аудиторией. Это могло некоторым образом повлиять на канонизацию определенных хорроров по сравнению с другими» (McMurdo, 2023, p. 24).

Особенно важно и то, что издание “Fangoria”, делая акцент на спецэффектах, сыграло особенную роль в развитии и упрочении культурных позиций субжанра «боди-хоррор» и превращению художников, занимавшихся спецэффектами, в звезд и «авторов» ужасов. Кровь и жестокость в жанре было одной из главных тем издания в 1980-е годы. Другой ключевой темой “Fangoria” в 1980-х было творчество Стивена Кинга, звезды ужасов.

Во второй части первой главы Шелли МакМурдо пишет о противоречивом статусе кинохоррора 1980-х годов. С одной стороны, жанр процветал, с другой – ученые неоднократно либо указывали на его вырождение (особенно этим отметился легендарный кинокритик Робин Вуд), либо общий консервативный дух. То, что наиболее распространенный субжанр десятилетия, «слэшер», отражал консервативную повестку (сексуально активные подростки, распивающие алкоголь, сурово наказывались за свое неподобающее поведение), стало общим местом в критике и в академии. Этот параграф нужен МакМурдо для того, чтобы показать, что если кризис жанра в самом деле существовал, то «Кладбище домашних животных» возвестило о его возрождении.

Кроме многочисленных сиквелов слэшеров (франшизы «Хэллоуин», «Пятница, 13», «Кошмар на улице вязов») в 1980-е наблюдался вал экранизаций Стивена Кинга: с 1980 по 1989 год было выпущено четырнадцать фильмов, основанных на произведениях писателя. Этой теме посвящен следующий параграф первой главы исследования МакМурдо. Проблемой было то, что литературный бренд Стивена Кинга не сразу конвертировался в кинематографический бренд Стивена Кинга. Сперва адаптации творчества писателя не были связаны с именем автора оригинальных произведений, а к концу десятилетия, когда кинематографический бренд Стивена Кинга сформировался, то фактически сразу захирел по причине не слишком успешной судьбы нескольких экранизаций писателя.

На фоне кризиса (по некоторым оценкам) хоррора и сложностей с кинематографическом брендом Стивена Кинга появилась адаптация «Кладбища домашних животных». Что в ней было особенного? Шелли МакМурдо сперва заявляет, что режиссер фильма Мэри Ламберт вообще не считала картину

фильмом ужасов и хотела дистанцироваться от самого прибыльного поджанра десятилетия (McMurdo, 2023, p. 34). Между прочим, в самом деле, если задуматься, то нам было бы тяжело отнести это кино к конкретному субжанру, известному в конце 1980-х годов (и в этом плане «ужас горя» хорошо описывает фильм; к слову нынешние исследователи к этому субжанру относят современные фильмы типа «Бабадук» (The Babadook, 2014, режиссер Дженнифер Кент) и «Песнь дьявола» (A Dark Song, 2016, режиссер Лайам Гэвин)). И даже вернувшиеся из мертвых к жизни люди (и, конечно, Черч) не были обычными зомби – о чем, кстати, рассуждал на страницах первоисточника Стивен Кинг. От уже имеющихся адаптаций Кинга «Кладбище домашних животных» как кино отличало мрачный нигилизм:

> «…фильм неустанно изображает горе за горем и ужас за ужасом, которые они [семья Кридов. – А.П.] терпят. Это тональное качество “Кладбища домашних животных” больше соответствует образцам хоррора предыдущего десятилетия» (McMurdo, 2023, p. 36).

Доказав этот тезис (и, кажется, довольно красноречиво), МакМурдо переходит к анализу фильма, чему посвящена третья глава.

Для анализа картины Шелли МакМурдо выбирает три темы. Первая – границы в фильме, буквальные (валежник, через который нужно пройти, чтобы попасть на заброшенное проклятое место) и метафорические (запреты); семья; индейское кладбище. С первой темой все ясно. Вторая интересует нас особенно, так как помещает фильм в социальный контекст. МакМурдо рассказывает про правый поворот в США в 1980-е годы и о том, как республиканцы позиционировали нуклеарную семью в качестве кирпичика для строительства здорового общества. После контркультурной революции 1970-х годов традиционные гендерные роли в США были перераспределены или смещены, а уровень разводов резко вырос. Шелли МакМурдо рассказывает о том, что в 1980 году был даже предложен «Закон о защите семьи», который

> «…обещал отменить законы, касающиеся домашнего насилия, и вновь ввести ограничения на рассказы о гомосексуальности[1] в государственных школах, а также свернуть усилия по обеспечению гендерного равенства» (McMurdo, 2023, p. 44).

Собственно, семья Крид, переехавшая из Чикаго в пригород («из урбанистического Чикаго в пасторальный Ладлоу»), представляет собой воплощенную в жизнь американскую мечту – ровно то, как того хотели сперва Рейган, а затем – Буш-старший. Штат Мэн, где проходили съемки и где, кстати, протекают действия в романе (Кинг, который долго не уступал права на экранизацию, поставил необходимым условием адаптации натурные съемки в штате Мэн), казался архетипом американской пригородной жизни, а Криды – архетипической семьей. Возможно, переезд, то есть следование американской мечте, и привел к трагедии семьи Крид, полагает МакМурдо. Ссылаясь

1 Относится к движению ЛГБТ, которое признано экстремистским в Российской Федерации.

на многочисленных критиков, она заявляет, что проблемой семьи Крид также оказалась некомпетентность Луиса в качестве отца, хотя он и добрый, в отличие от многих других американских отцов из хоррора 1980-х, например, хотя бы Джека Торренса из «Сияния» (The Shining, 1980, режиссер Стэнли Кубрик). То, что Луис возвращает родных из мертвых – отчаянная попытка сохранить подобие нуклеарной семьи любыми возможными способами. МакМурдо, в целом возлагая ответственность за произошедшее на Луиса, осторожно добавляет, что сам ландшафт штата Мэн оказывает мистическое влияние на семью Кридов (McMurdo, 2023, p. 51). Оставшаяся часть главы посвящена проблемной репрезентации «индейского кладбища» в картине. Как замечает МакМурдо, даже в свое отсутствие коренные американцы фигурируют в качестве антагонистов в американских фильмах. Признаем, что эта часть книги – наименее интересная и, разумеется, создана для того, чтобы отдать должное идеологии политкорректности.

Четвертая глава книги Шелли МакМурдо – про производство «Кладбища домашних животных» и тему авторства. Последнюю она раскрывает через то, что Мэри Ламберт – женщина. Режиссер столкнулась со множеством препятствий, чтобы снять фильм ужасов на исходе 1980-х. Это самая забавная часть книги МакМурдо. Она перечисляет множество женщин, работавших в жанре хоррор, чтобы сообщить, что их было очень мало (sic.), а те, что есть, всегда сталкиваются с проблемами при реализации своих проектов во многом потому, что они женщины. Также она, противореча сама себе, сообщает, что женщины не должны вносить в свои проекты что-то уникальное «женское», но из ее слов вытекает, что они должны привносить в жанр «женский взгляд». Это немного напоминает эпизод из фильма «2020, тебе конец!» (Death to 2020, 2020, режиссеры Аль Кэмпбелл, Элис Матиас), в котором пресс-секретарь правого главы Белого дома в интервью жалуется, что она посещает множество популярных шоу, чтобы заявить там, что правым в США не дают высказываться в медиа.

Шелли МакМурдо не без злорадства цитирует глупости некоторых ученых (так, Питер Хатчингс однажды заявил, что хоррор создавался мальчиками для мальчиков), чтобы показать вселенскую несправедливость по отношению к женщинам, пытавшимся играть в жанре какую-либо роль. Заметим, что такие высказывания, как у Хатчингса, были сделаны в определенном контексте, и даже тогда не обязаны были восприниматься как что-то адекватное. В итоге МакМурдо нападает на концепцию авторского кино как «маскулинную» и утверждает, что пол Мэри Ламберт

> «…оказал влияние на ее опыт работы в качестве режиссера “Кладбища домашних животных” и на репортажи со съемок, особенно в свете того, что Джордж А. Ромеро покинул режиссерское кресло» (McMurdo, 2023, p. 68-69).

Дело в том, что Джордж Ромеро, который в 1980-е годы уже был известен как легендарный *автор* хоррора и которому Кинг уступил права на экрани-

зацию романа по дружбе и за символический гонорар, ушел из проекта из-за конфликта в расписании. Это расстроило всех поклонников фильмов ужасов, и на страницах “Fangoria” Ламберт регулярно сравнивали с Ромеро не в пользу первой. Мы могли бы ожидать и от Кинга негатива в пользу решения назначить режиссером «Кладбища домашних животных» не вполне опытного автора, но он, в том числе на страницах “Fangoria”, регулярно выступал с поддержкой творческого видения адаптации Мэри Ламберт. Далее МакМурдо заявляет, что кино стало блокбастером уже в первый уикенд, а число женщин, пришедших посмотреть картину, превышало средний уровень. Хотя фильм получил смешанные отзывы (но хорошую кассу), критики часто хвалили режиссуру. МакМурдо заканчивает главу тем, что хотя позиция Мэри Ламберт как первой женщины, сделавшей экранизацию Стивена Кинга, породила спекуляции, именно она оказалась тем, кто вернул бренд Стивена Кинга в культурное пространство в начале 1990-х годов.

Пятая глава посвящена тому, что последовало за адаптацией. После коммерческого успеха продюсеры дали добро на сиквел, а Мэри Ламберт утвердили на роль режиссера. Так, «Кладбище домашних животных 2», выпущенное в августе 1992 года, стало первым кинематографическим продолжением адаптаций Кинга (до этого в 1987 году вышел *фильм*-сиквел мини-*сериала* «Салемс Лот» 1979 года). Хотя Ламберт хотела развивать историю по-своему, студия навязала ей иной сценарий. В итоге «Кладбище домашних животных 2», провалившийся в прокате и получивший плохие отзывы, получился еще более кровавым, чем первая часть, что отражало авторское видение в плане реализации, раз уж у нее не получилось с личной задумкой. К этому фильму, поскольку он был снят Мэри Ламберт, МакМурдо относится с почтением и выражает надежду, что когда-нибудь его тоже признают культурно ценным. А неудачу картины МакМурдо сваливает в том числе на Стивена Кинга, который опять же на страницах “Fangoria” обругал сиквел. К сожалению, эта благодушная оценка не распространяется на все продолжения и адаптации «Кладбища домашних животных».

Шелли МакМурдо не просто критикует официально провалившийся ремейк «Кладбища домашних животных» (2019) Кевина Колша и Денниса Уидмайера, а фактически уничтожает его. Так, она заявляет, что в то время как фильм Ламберт создавался с никогда невиданными трудностями, для версии Колша и Уидмайера были созданы все условия: спрос на ностальгию по 1980-м годам, «бум ремейков» и высшая точка развития кинематографического бренда Стивена Кинга. МакМурдо пишет, что даже в момент выхода, не говоря уже про последующие годы, «Кладбище домашних животных» в версии Мэри Ламберт не считалось ключевой или даже культурно ценной адаптацией Кинга. Ситуация усугубилась сиквелом, который общепризнанно считается посредственным. И потому с нескрываемым удовольствием МакМурдо сообщает, что адаптация 1989 года подверглась положительному

переосмыслению и переоценке в рамках негативного восприятия ремейка 2019 года.

Шелли МакМурдо пишет:

> «“Кладбище домашних животных” (2019) — в отличие от своего аналога 1989 года — не пытается выделиться среди современных собратьев по экранизации произведений Кинга, да и зачем ему это делать, учитывая, что он появился в эпоху возрождения всего, что связано с творчеством Кинга?» (McMurdo, 2023, p. 94).

МакМурдо осуждает фильм за то, что он притворяется фолк-хоррором (или возвышенным хоррором); за то, что в нем есть «волшебный негр» как пустой жест без какого-либо критического переосмысления тропа; а дружба между Луисом и Джадом скорее выглядит неловкой, чем искренней. Особенно МакМурдо злится на то, что создатели ремейка заявляли, что делают не ремейк, а ре-адаптацию романа Кинга. Заканчивает она свою критику тем, что цитирует одного рецензента, посчитавшего фильм 2019 года «мрачным». Дело в том, что в ремейке было несколько сюрпризов. В частности, погибал от грузовика не Гейдж, а Элли, и конце фильма воскресшие из мертвых Луис, Рэйчел и Элли обступали машину, в которой был оставлен несчастный мальчик. МакМурдо парирует это тем, что ремейк ни в какой момент не становится мрачным в достаточной степени. Хотя финал адаптации 2019 года и кажется более мрачным, семья Кридов, по мнению МакМурдо, в конце фильма объединяется, пусть и в образе ревенантов: «Но это единение — милость, не предоставленная их [семье Кридов. – А.П.] аналогам 1983 или 1989 годов» (McMurdo, 2023, p. 96). При всем уважении, но здесь МакМурдо, делающая все, чтобы выставить оригинальный фильм в выгодном свете, перегибает палку. Считать то, что все члены одной семьи объединились в смерти, лучшим окончанием, чем когда кто-то из семьи выжил и, вероятно, проживет хорошую жизнь – в самом деле перебор.

В заключении книги Шелли МакМурдо повторяет свой главный тезис, заявляя, что хотя «Кладбище домашних животных»,

> «…возможно, еще не канонизировано как “классический” хоррор, в отличие от его собратьев-адаптаций “Сияния” и “Кэрри”, как показано в этой книге, существуют явные аргументы в пользу того, чтобы отнести фильм к культурно ценным хоррорам» (McMurdo, 2023, p. 100).

Книга МакМурдо вышла в марте 2023 года, а в октябре на платформе “Paramount Paramount+” состоялся релиз картины «Кладбище домашних животных: кровные узы», ставшей приквелом ремейка 2019 года. МакМурдо упоминает про то, что кино скоро должно выйти, но, конечно, не могла про него написать. К сожалению, фильм не был принят зрителями. По крайней мере, на профильных ресурсах его оценка 4,5 балла из 10, что, как можно догадаться, очень мало. Скорее всего, Шелли МакМурдо высоко оценила бы это кино – его сняла женщина (Линдси Бир); в нем показаны настоящие индейцы, а не только их проклятое кладбище; фильм критикует как экспан-

сивную политику белых, так и войну во Вьетнаме, во время которой и происходит действие. Но понравился бы Шелли МакМурдо фильм, или нет – это спекуляции. Поэтому позволю себе высказать собственное мнение.

Прежде всего, для меня удивительно, что «Кладбище домашних животных: кровные узы» получило такой низкий балл. Возможно, поэтому, без каких-либо ожиданий, моя установка при просмотре фильма была на то, чтобы он мне понравился. В реальности для меня все еще остается загадкой, что в приквеле такого плохого. Может быть, это не выдающийся хоррор, но средний и вполне себе смотрибельный. Он некоторым образом предвещал цикл приквелов хоррор-классики, сделанный преимущественно женщинами. Так, в 2024 году вышел успешный кинотеатральный «Омен. Первое знамение» (The First Omen) Аркаши Стивенсон (приквел оригинального «Омена» 1976 (The Omen, режиссер Ричард Доннер)) и платформенный «Квартира 7А» (Apartment 7A) Натали Эрика Джеймс (прямой приквел «Ребенка Розмари» 1968 (Rosemary's Baby, режиссер Роман Полански)). То, что Линдси Бир оказалась в этом почетном ряду первой, значит достаточно много.

Своей неудачей «Кладбище домашних животных: кровные узы» некоторым образом реабилитирует ремейк 2019 года, который, кстати, мне тоже нравится. Понятно, что симпатии Шелли МакМурдо на стороне первой адаптации, но это не означает, что мы должны возвеличивать ее за счет обесценивания других фильмов. В конце концов, Лаура Ми, которую так щедро цитирует МакМурдо и которая, восхваляя ремейки хорроров, не удосужилась заступиться на «Кладбище домашних животных» (2019), считает, что как зрители мы могли бы понимать повторные экранизации Стивена Кинга как адаптации, ремейки или ре-адаптации, в зависимости уровня нашего знакомства с их источниками (Mee, 2022, p. 167). Иными словами, далеко не все зрители «компетентные». То есть для многих ремейк 2019 года, вышедший через 30 лет после оригинала, был первым опытом знакомства с историей «Кладбища домашних животных», и совершенно необязательно, что все, кому понравился ремейк, непременно ознакомились и с фильмом Мэри Ламберт. Хотя для тех компетентных зрителей, кто видел оригинал, в нарратив версии 2019 года специально были внесены сюрпризы, о которых было сказано выше.

Как бы то ни было, все версии «Кладбища домашних животных» создают то, что в отношении других адаптаций Стивена Кинга Мэтью Холтмайер и Челси Весселс назвали «вирусной адаптацией». Авторы используют данный термин для определения кейсов, когда адаптации мутируют за пределами оригинального текста, при этом все еще придерживаясь воображаемых миров исходных авторов (Holtmeier & Wessels, 2025). В таком свете ремейк и даже приквел усиливают статус предшествующих и последующих текстов, точно так же как и любой другой фильм этой условной франшизы. Когда-нибудь, хотя и очень нескоро, «Кладбище домашних животных» 2019 и «Кладбище домашних

животных: кровные узы» тоже будут переоценены как культурно важные для традиции хоррора фильмы.

Список литературы | References

Brown, S. (2018). *Screening Stephen King: Adaptations and the Horror Genre in Film and Television*. University of Texas Press.

Dymond, E. J. (2022). *Grief in Contemporary Horror Cinema: Screening Loss*. Lexington Books. https://doi.org/10.5771/9781793633941

Holtmeier, M., & Wessels, C. (2025). Towards Infection: Viral Adaptations of King. In M. J. Blouin (Ed.), *Theorizing Stephen King*. Amsterdam University Press. https://doi.org/10.5117/9789048559619_ch09

McMurdo, S. (2023). *Pet Sematary*. Liverpool University Press. https://doi.org/10.3828/liverpool/9781802077186.001.0001

Mee, L. (2022). *Reanimated: The Contemporary American Horror Remake*. Edinburgh University Press. https://doi.org/10.1515/9781474440660

Millar, B., & Lee, J. (2021). Horror Films and Grief. *Emotion Review*, 13(3), 171–182. https://doi.org/10.1177/17540739211022815

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: Olesya S. Yakushenkova, PhD

In case you have any questions about co-operation please write an email 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. 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.ф.н. Олеся Сергеевна Якушенкова

По всем вопросам сотрудничества и публикации материалов обращаться по email: 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

© 2019 Галактика медиа: журнал медиа исследований. ISSN: 2658-7734