

GALACTICA MEDIA
Journal of Media Studies
Vol 8 No 4 (2026)

The Human in the Media Environment

Technologies, Images, Practices

www.galacticamedia.com

GALACTICA MEDIA
Journal of Media Studies
Том 8 № 4 (2026)



Человек в медиасреде

технологии, образы, практики

www.galacticamedia.com

ISSN: 2658-7734 18+

Galactica Media

Journal of Media Studies

Academic e-Journal

www.galacticamedia.com

Vol. 8, No 4

https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4

The Human in the Media Environment

Technologies, Images, Practices



2026

ISSN: 2658-7734 18+

Галактика медиа

журнал медиа исследований

Научный электронный журнал

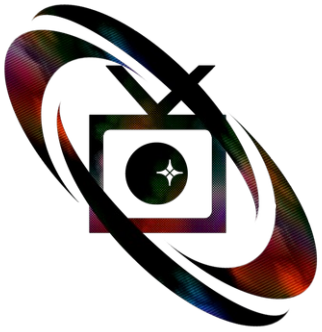
www.galacticamedia.com

Том 8, № 4

https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4

Человек в медиасреде

технологии, образы, практики



2026

Table of Content

AI, TECHNOLOGY & CULTURE

13 **Daria V. Chirva**
Human Agency under Conditions of Algorithmic Mediation by Artificial Intelligence

29 **Liudmila V. Baeva**
The Existential Dimensions of the Deepfake Phenomenon in Digital Culture

52 **Sevgi Kavut**
The Impacts of Artificial Intelligence on the Field of Communication:
An Analysis of Sector Representatives in Türkiye

75 **Maria V. Kozharinova**
Cyclical Cultural Reactions in Visual Culture: From Generative Media to Early Photography

MEDIA ECOLOGY

97 **Dmitry V. Solomko**
Eco-Cultural Being of Humans in the Modern Techno-Technological World

MASS CULTURE

131 **Svetlana V. Obolkina**
Topological Reflection on Intelligence: Holmes vs House

151 **Artur M. Vafin**
The Image of the Reptilian in the Russian Media Tradition

175 **Mariia A. Ivanchenko, & Evgenii Yu. Vostretsov**
Transhuman in the Warhammer 40,000 Universe. Space Marines Adeptus Astartes

CINEMA STUDIES

227 **Daria D. Alieva**
Neuro-Marketing of Horror Films: Trends and Ethical-Legal Implications

250 **Alexander V. Markov, & Oksana A. Shtayn**
Intermedial Strategies in “An Incident in the Land of Multi-Pulti”:
From Soviet Radio Play to 2022 Television Adaptation

GAME STUDIES

272 **Selver Dikkol Akçay**
Gaming Against Digital Divide: Qualitative Research on Gamers’ Access to Equipment

MEDIA & JOURNALISM

306 **Fathul Qorib, & Mert Gürer**
The Development and Trends of Journalism Research in Turkey:
A Systematic Literature Review from the First Study to 2024

331 **Tigere Paidamoyo Muringa, Theodora Dame Adjin-Tettey, & Samuel Danso**
Artificial Intelligence in Journalistic Routines:
Factors Hindering Uptake in South Africa and Ghana

Содержание

ИИ, ТЕХНОЛОГИИ И КУЛЬТУРА

13 **Чирва Д. В.**
Человеческая агентность в условиях алгоритмического посредничества искусственного интеллекта

29 **Баева Л. В.**
Экзистенциальные аспекты феномена дипфейка в цифровой культуре

52 **Кавут С.**
Воздействие искусственного интеллекта на сферу коммуникации: анализ позиций представителей отрасли в Турции

75 **Кожаринова М. В.**
Цикличность культурных реакций в сфере визуальности: от генеративных медиа к ранней фотографии

МЕДИАЭКОЛОГИЯ

97 **Соломко Д. В.**
Эко-культурное бытие человека в современном технико-технологизированном мире

ИССЛЕДОВАНИЯ МАССОВОЙ КУЛЬТУРЫ

131 **Оболкина С. В.**
Топологическая рефлексия об интеллекте: Холмс vs Хаус

151 **Вафин А. М.**
Образ рептилоида в отечественной медиатрадиции

175 **Иванченко М. А., Вострецов Е. Ю.**
Трансчеловек во вселенной Warhammer 40 000. Космодесантники Adeptus Astartes

ИССЛЕДОВАНИЯ КИНЕМАТОГРАФА

227 **Алиева Д. Д.**
Нейромаркетинг фильмов ужасов: тенденции и этико-правовые последствия

250 **Марков А. В., Штайн О. А.**
Интермедиальные решения радиопьесы «Происшествие в стране Мульти-Пульти» и ее экранного воплощения 2022 года

ИССЛЕДОВАНИЯ ИГР

272 Диккол Акчай С.
Игра против цифрового разрыва: качественное исследование доступа геймеров к оборудованию

МЕДИА И ЖУРНАЛИСТИКА

306 **Кориб Ф., Гюрер М.**
Развитие и тенденции исследований журналистики в Турции: систематический обзор литературы от первых исследований до 2024 года

331 **Муринга Т. П., Даме Аджин-Тетти Т., Дансо С.**
Искусственный интеллект в журналистской рутине: факторы, препятствующие его внедрению в Южной Африке и Гане

Dear Friends, Colleagues, Readers, and Authors,

Galactica Media: Journal of Media Studies is an academic journal founded in 2019. Galactica Media specializes in publishing research articles, reviews, informational resources, as well as reports on academic expeditions and conferences. The journal is exclusively available in digital format without a print edition.

Publication Frequency

The journal is published quarterly, four times a year, providing current research in the field of media and mass culture.

Thematic Focus

Galactica Media covers a wide range of topics related to media research, from history and cultural studies to anthropology and philosophy. The name reflects inspiration from the works of media culture theorist Herbert Marshall McLuhan and his concepts of the "Galaxy" (the Gutenberg Galaxy, the Marconi Galaxy, etc.).

Journal's Objective

To create a platform for exchanging opinions and discussions in the field of media research, facilitating the development of new research and discoveries.

Journal Philosophy

The journal adheres to the principles of cultural dialogue, the philosophy of non-violence, and cultural tolerance. The main goal is to facilitate the removal of language barriers and respect for the differences of national cultures.

Academic Disciplines

The journal accepts publications in fields such as historical studies, anthropology, theory and history of culture, philosophy. However, this does not mean that articles and other materials written in other branches of research will be categorically rejected. The journal welcomes articles on issues of media and mass culture, written from the perspective of the most diverse academic directions or at the intersection of several researches, as this approach, in our opinion, can be the most effective and allow looking at known problems from a new angle.

Editorial Policy

All incoming materials undergo a double-blind peer review, ensuring a high academic level of publications. The editorial board follows strict academic and ethical standards.

Registration record: ЭЛ № ФС77-75215 dated 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

Materials are intended for persons over 18 years old.

Уважаемые друзья, коллеги, читатели и авторы!

Galactica Media: Journal of Media Studies - это сетевое научное издание, основанное в 2019 году. Galactica Media специализируется на публикации научных статей, рецензий, информационных ресурсов, а также отчетов о научных экспедициях и конференциях. Сетевое издание не имеет печатной версии и доступно исключительно в цифровом формате.

Периодичность выпусков

Издание выходит ежеквартально, четыре раза в год, предоставляя актуальные исследования в области медиа и массовой культуры.

Тематическая направленность

Galactica Media охватывает широкий спектр тем, связанных с медиаисследованиями: от истории и культурологии до антропологии и философии. Название отражает вдохновение работами Герберта Маршалла Маклюэна и его понятиями «Галактика» (Галактика Гуттенберга, Галактика Маркони и т.д.).

Цель сетевого издания

Создание платформы для обмена мнениями и дискуссий в сфере медиаисследований, способствуя развитию новых исследований и открытий.

Философия издания

Издание придерживается принципов диалога культур, философии ненасилия и культурной толерантности. Основная цель - способствовать снятию языковых барьеров и уважению к различиям национальных культур.

Научные дисциплины

Сетевое издание принимает к публикации работы в таких областях, как исторические науки, антропология, теория и история культуры, философия. Но это совсем не означает, что статьи и иные материалы авторов, написанные в других отраслях науки, будут категорически отвергнуты. Сетевое издание приветствует статьи по проблемам медиа и массовой культуры, написанные с позиции самых разнообразных научных направлений или на стыке нескольких наук, так как такой подход, по нашему мнению, может оказаться наиболее действенным и позволяющим взглянуть на известные проблемы под новым углом.

Редакционная политика

Все поступающие материалы проходят двойное слепое рецензирование, обеспечивая высокий научный уровень публикаций. Редакция следует строгим научным и этическим стандартам.

Запись о регистрации: 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

Опубликованные в журнале материалы предназначены для лиц старше 18 лет

Editorial Team

Editor-in-Chief	**Rastyam T. Aliev** PhD, HSE University, Russia
Associate Editors	**Olesya S. Yakushenkova** PhD, Associate Professor, Astrakhan State University, Russia **Serguey N. Yakushenkov** Dr. Habilitatus in History, Independent Researcher, 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 **Alesja Serada** PhD, Assistant Professor, University of Nottingham Ningbo China, China **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, Associate Professor, St. Petersburg State University, Russia

Kwasu David Tembo
PhD, Independent Researcher, Zimbabwe

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	Растям Туктарович Алиев к. ист. н., Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Россия
Заместители главного редактора	Олеся Сергеевна Якушенкова к. филос. н., Астраханский государственный университет, Россия
	Сергей Николаевич Якушенков д. ист. н., профессор, независимый исследователь, 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
	Алеша Серада PhD, Университет Ноттингема в Нинбо, Китай
	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

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	Rastyam T. Aliev
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	Алиев Растям Туктарович
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. 2026. No 4 | ISSN: 2658-7734
AI, Technology & Culture | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.722

Human Agency under Conditions of Algorithmic Mediation by Artificial Intelligence

Daria V. Chirva*

National Research University Higher School of Economics (HSE University); ITMO University (ITMO). Saint Petersburg, Russia. Email: dashachirva[at]yandex.ru ORCID https://orcid.org/0000-0001-7804-8803

* — corresponding author

Received: 20 December 2025 | Revised: 5 February 2026 | Accepted: 17 February 2026

Abstract

The widespread integration of artificial intelligence systems into everyday and professional practices challenges classical philosophical conceptions of agency, autonomy, and responsibility. Under conditions of algorithmic mediation, human action is increasingly shaped within hybrid sociotechnical systems in which cognitive, epistemic, and normative functions are distributed between humans and AI. This situation calls for a reexamination of which properties of agency remain distinctively human and how they manifest within this new configuration of human–AI interaction. The aim of this article is to provide a philosophical analysis of the specific properties of human agency in hybrid human–artificial intelligence systems and to identify how intentionality and control are transformed under algorithmic mediation. The article demonstrates that human agency in AI-mediated sociotechnical systems is characterized by weakened epistemic autonomy, contextually distributed control, and a hybrid form of intentionality that incorporates algorithmically generated elements. The article identifies several distinctive features, including vulnerability to algorithmic framing and cognitive codependence on AI systems, that distinguish hybrid agency from classical instrumental models of human action. The article concludes that, despite these transformations, humans retain a unique role in normative reflection and meaning-making. This role enables them to critically evaluate and reconfigure the architectures that structure interaction with AI. The article is intended for philosophers, media scholars, digital technology researchers, specialists in AI ethics, and others engaged in analyzing sociotechnical systems and questions of responsibility in algorithmically mediated social realities.

Keywords

Human Agency; Algorithmic Mediation; Artificial Intelligence; Sociotechnical Systems; Hybrid Agency; Distributed Control; Intentionality; Epistemic Autonomy; Normative Reflection

This work is licensed under a Creative Commons “Attribution” 4.0 International License
© 2026 Daria V. Chirva

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. № 4 | ISSN: 2658-7734
ИИ, технологии и культура | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.722

Человеческая агентность в условиях алгоритмического посредничества искусственного интеллекта

Чирва Дарья Викторовна*

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ); Национальный исследовательский университет ИТМО (ИТМО). Санкт-Петербург, Россия.
Email: dashachirva[at]yandex.ru ORCID https://orcid.org/0000-0001-7804-8803

* — корреспондирующий автор

Рукопись получена: 20 декабря 2025 | Пересмотрена: 5 февраля 2026 | Принята: 17 февраля 2026

Аннотация

Широкое внедрение систем искусственного интеллекта в повседневные и профессиональные практики приводит к трансформации форм человеческого действия и ставит под вопрос классические философские представления об агентности, автономии и ответственности. В условиях алгоритмического посредничества человеческое действие всё чаще формируется в рамках гибридных социотехнических систем, в которых когнитивные, эпистемические и нормативные функции распределены между человеком и ИИ. Это требует переосмысления того, какие свойства агентности остаются специфичными для человека и каким образом они проявляются в новой конфигурации взаимодействия. Целью статьи является философский анализ специфических свойств человеческой агентности в гибридных системах «человек — искусственный интеллект», а также выявление изменений в человеческой интенциональности, контроле и познании в условиях алгоритмического посредничества. В работе показано, что человеческая агентность в социотехнических системах, насыщенных ИИ, характеризуется ослабленной эпистемической автономией, контекстуально распределенным контролем и гибридной формой интенциональности, включающей алгоритмически сгенерированные элементы. Делается вывод о том, что человек в гибридных системах сохраняет уникальную роль носителя нормативной и смысловой рефлексии, позволяющей оценивать и трансформировать саму архитектуру взаимодействия с ИИ. Статья адресована философам, исследователям медиа и цифровых технологий, специалистам в области этики ИИ, а также всем, кто исследует социотехнические системы и проблемы ответственности в условиях алгоритмизации социальной реальности.

Ключевые слова

человеческая агентность; алгоритмическое посредничество; искусственный интеллект; социотехнические системы; гибридная агентность; распределенный контроль; интенциональность; эпистемическая автономия; нормативная рефлексия

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0
© 2026 Чирва Дарья Викторовна

Введение

Широкое распространение систем искусственного интеллекта (далее — ИИ), включенных в повседневные и профессиональные практики, радикально изменяет конфигурацию взаимодействия человека и технологии. Современные социотехнические системы (от алгоритмических платформ до автономных сервисов принятия решений) обладают собственными когнитивными и операционными возможностями, которые влияют на человеческое познание, его выбор, нормы поведения и формы социального порядка. В этих условиях человек как единственный центр агентности уходит в прошлое: направление его действий совместно определяется человеком и алгоритмическими процессами, а сами действия дополняются или ограничиваются алгоритмами, которые формируют новый тип распределенного взаимодействия.

Однако изменение структуры взаимодействия человека и ИИ не отменяет необходимости анализа собственно человеческой агентности в новых условиях. Напротив, оно требует более точного понимания того, какие ее свойства сохраняются, какие трансформируются и какие новые формы ее проявления могут быть зафиксированы. Традиционные философские модели действия основаны на идеях автономии, рационального контроля и стабильности субъекта. На наш взгляд, они оказываются недостаточными для описания ситуаций, в которых действие является результатом совместного функционирования человека и алгоритмических компонентов ИИ, встроенных в инфраструктуру принятия решений.

Возникает необходимость выделить специфические свойства человеческой агентности в социотехнических системах с учетом ее ситуативности, обусловленности параметрами цифровой среды, включенности в сетевые процессы и способности к рефлексивной адаптации. Такое исследование важно как для этики в сфере ИИ, так и для уточнения теории ответственности, поскольку понимание природы человеческого действия определяет принципы распределения ответственности в среде, насыщенной ИИ.

Настоящая статья предлагает философский анализ цифровой среды, насыщенной ИИ, и рассматривает человеческую агентность не в оппозиции к ИИ, а как элемент гибридной системы. В работе рассматриваются теоретический контекст и методологические основания описания человеческого действия в новой социотехнической конфигурации.

Под социотехнической системой в статье подразумевается изменчивое, исторически обусловленное соединение социальных практик, норм, институтов, человеческого участия и материально-технических артефактов, которое образует структуру распределенной агентности и в котором техническое и социальное взаимно определяют формы действия, восприятия и ответственности.

Классические и современные модели агентности

Анализ свойств человеческой агентности в социотехнических системах, в которых человек действует совместно с системами искусственного интеллекта, предполагает опору на философские и междисциплинарные теории действия. В рамках классического подхода агентность связывается с фигурой индивидуального, автономного, рационального субъекта, способного к интенциональному действию, контролю над собственными импульсами и последовательной реализации планов. Однако появление распределенных систем познания, цифровых инфраструктур и адаптивных алгоритмов трансформировало контексты, в которых человеческая агентность проявляется и оценивается.

Задача выявления специфических свойств человеческой агентности в гибридных системах «человек — ИИ-инфраструктура» предполагает обращение к классическим моделям интенционального действия, современным концепциям расширенного и распределенного разума, а также к социотехническим подходам, рассматривающим агентность как результат сетевых взаимодействий.

Данный раздел включает две основные теоретические линии:

- классическую теорию интенции и объяснения действия;
- когнитивные теории расширенного и распределенного разума.

Вместе они образуют теоретическую рамку, позволяющую впоследствии выявить уникальные, неустранимые элементы человеческой агентности во всё более развитых и непрозрачных системах ИИ.

Классическая теория интенции и объяснения действия

Работа Элизабет Энском «Интенция» является одним из классических оснований современной философии действия (Anscombe, 1957). Действие трактуется не как физическое событие, а как явление, структурированное вопросом «зачем?». Интенциональность здесь выступает не как внутреннее психическое состояние, а как принцип, в соответствии с которым действие поддается пониманию в терминах практической рациональности. Агент действует, потому что способен соотносить собственные движения с определенной целью, знанием и практической ситуацией. Данная трактовка важна для понимания роли человека в гибридных системах: интенциональность не сводится к вычислительной обработке информации или оптимизации задачи, а выражает способность к смыслополаганию, формированию «практической перспективы», в рамках которой цель может быть осмыслена и подвергнута критике.

Дональд Дэвидсон дополнил этот подход положением, согласно которому действия объясняются причинами, то есть убеждениями и желаниями (Davidson, 1980). Рациональность у Дэвидсона не является абсолютной, однако

она структурирует объяснение действия. Если действие можно объяснить в терминах «он сделал это, потому что считал X и желал Y», такое действие является интенциональным.

Модель агента Дэвидсона рассматривает человека как источник причин собственного действия. Даже если причинные связи сложны, они сохраняют внутреннюю согласованность, обеспечивая возможность приписывания ответственности. Сходную концепцию автономии человеческого действия развивает Гарри Франкфурт. Он различает желания первого порядка (непосредственные импульсы) и желания второго порядка (желания относительно желаний). Автономия означает способность агента идентифицироваться со своими желаниями, а не просто испытывать их. Такое самоприсвоение желаний — ключевой аспект человеческой свободы воли и моральной ответственности.

В своей теории действия М. Братман учитывает, что значительное число действий человек осуществляет не в одиночку, а совместно с другими людьми (Bratman, 1980). В результате мы имеем дело не просто с суммой отдельных действий, выполняемых одновременно, а с их совокупностью, предполагающей особую координацию на уровне общего намерения (shared intention). Намерения участников взаимосвязаны и взаимозависимы: каждый участник осведомлен о намерениях других — тем самым формируется основа для взаимных ожиданий. Каждый из участников имеет намерение совершить совместное действие. Постулирование коллективного субъекта с едиными намерениями и действиями при этом не требуется. Агентность как способность действовать понимается Братманом как способность формировать и выполнять планы, а совместная агентность — как способность формировать и выполнять планы *совместно*. Именно акцент на планировании и ориентация на длительное совместное действие делают данную теорию не вполне подходящей для объяснения человеческой агентности в системах с технологическим компонентом. Наличие намерений трудно обоснованно приписать ИИ; кроме того, во многих случаях он ориентирован на немедленное влияние на поведение человека посредством алгоритмически обусловленного управления вниманием и действием. Симметричное планирование совместной деятельности вряд ли возможно при взаимодействии с ИИ.

Так или иначе, все эти теории подчеркивают, что автономия как специфическая характеристика человека-агента заключается в его способности поддерживать устойчивую архитектуру действия.

Насколько рассмотренные классические модели человеческого действия соответствуют современным ситуациям взаимодействия человека с ИИ-системами? Во-первых, значительная часть информации поступает к человеку посредством алгоритмической фильтрации. При этом изменяется не только содержание доступной информации, но и сама структура доступных ему целей. Во-вторых, ИИ может инициировать события, формирующие поведение

человека, при этом сам человек может не осознавать их влияния на собственную мотивацию. В таких случаях не всегда понятно, на каком уровне формируется интенция и где проходит граница между «моим желанием» и «предложенным системой вариантом поведения». Таким образом, классическая модель интенциональности с ее индивидуалистской основой оказывается под давлением новых условий, требующих рассмотрения агентности в контексте распределенных влияний и изменчивой структуры действия.

Теории расширенного и распределенного разума

Однако первоначально критике подвергается классическая теория агентности со стороны исследований процессов познания, а не принятия решений. Э. Кларк и Д. Чалмерс предложили радикальную идею: когнитивные процессы человека могут включать элементы внешней среды (Clark & Chalmers, 1998). Их знаменитый пример с записной книжкой Отто описывает ситуацию, в которой внешний объект выполняет ту же когнитивную функцию, что и внутренняя память. При этом характер используемой памяти — внешней или внутренней — не влияет на результат: если ее обладатель стремится достичь определенной цели, он достигает ее независимо от того, насколько автономна его когнитивная система.

В контексте исследуемого вопроса о человеческой агентности особый интерес представляет концепция Э. Хатчинса (Hutchins, 1995). В своих исследованиях морской навигации он показал, что когнитивные функции при решении сложных задач могут распределяться между людьми и артефактами. При этом система «человек — инструмент — инфраструктура» функционирует как единое целое. Представление о познании как о распределенном процессе позволяет описать не только решение человеком сложных профессиональных задач, но и его повседневную деятельность, значительная часть которой осуществляется в обусловленной ИИ цифровой среде, предназначенной для досуга, общения, игр, обучения и удовлетворения потребностей.

В современном цифровом мире внешние когнитивные структуры представлены не только простыми инструментами, но и предсказательными алгоритмами, цифровыми профилями, персонализированным доступом к информации и адаптивными интерфейсами (Зубофф, 2022). Современные сервисы на основе ИИ уже не просто хранят или обрабатывают данные. Они формируют контекст человеческих когнитивных операций. ИИ, особенно в форме больших языковых моделей, начиная с осени 2022 г. становится «когнитивным партнером», способным выполнять операции, которые ранее составляли неотъемлемую часть человеческого рассуждения. Информационные потоки перераспределяются между компонентами системы, изменяя конфигурацию познавательной активности. Границы индивидуального разума становятся более проницаемыми. Если когнитивные процессы распределены, то агентность становится функцией конфигурации системы, а не внутренним свой-

ством индивида. Это не отменяет человеческую агентность, но делает ее зависимой от качества взаимодействия человека с технологической средой.

Опираясь на опыт работы в исследовательском центре компании Xerox, Л. Сачмен в своей книге критикует идею о том, что действия полностью определяются внутренними планами (Сачмен, 2019). Она показывает, что действие — это результат постоянного взаимодействия человека с материальным и социальным контекстом окружающего мира. Интерфейс, навигационная система или система автоматической диагностики становятся участниками действия, определяющими, какие шаги возможны, а какие — нет. В условиях ИИ данная зависимость проявляется особенно отчетливо: алгоритмические системы создают динамический контекст, в котором человек вынужден переосмысливать свои интенции в процессе действия.

Сущность современной трансформации агентности еще до широкого распространения ИИ анализировалась в терминах акторно-сетевой теории (ANT) Б. Латура (2014). Он определяет агентность вне антропоцентрической перспективы как распределенную способность действовать, возникающую из сети взаимодействий между человеческими и нечеловеческими акторами. Агентность не связана с сущностными характеристиками; она производится как эффект выстраиваемых связей: «подсоединения первичны, акторы вторичны» (Латур, 2014, с. 303). Артефакты, наряду с людьми, обладают агентным воздействием, поскольку они определяют поведение, создают нормы, формируют связи, обеспечивают условия взаимодействия и задают последовательности событий. Интенциональность как сущностное свойство агента в классической теории утрачивает определяющее значение. ИИ — показательный пример такого актора. Мы не можем приписать ему интенциональность, однако он обладает реальной силой, способной определять траекторию действий человека.

Обзор классических и современных моделей агентности позволяет увидеть, что появление систем искусственного интеллекта не отменяет фундаментальных характеристик человеческого действия, но радикально меняет контекст, в котором оно реализуется. Классические философы действия (Энском, Дэвидсон) подчеркивали, что агентность опирается на интенциональность и связана со способностью объяснять действия в терминах причин, осознаваемых субъектом и принадлежащих ему самому. Теории расширенного и распределенного разума показали, что многие когнитивные функции фактически выходят за пределы индивидуального мозга, а акторно-сетевой подход сформировал понятийную рамку для рассмотрения агентности вне исключительно антропологического контекста, отказа от понимания интенциональности как ее сущностной характеристики и перехода к сетевой парадигме.

Анализ человеческого действия в современной цифровой среде, обусловленной ИИ, позволяет с учетом трансформации представлений об агентности обозначить «слабые места» классического понимания человеческой агент-

ности. Во-первых, когнитивные и практические функции, ранее считавшиеся исключительно человеческими, частично распределяются между человеческими и искусственными компонентами. Таким образом, границы между субъектом и технологической средой становятся более проницаемыми. Во-вторых, структура действия всё чаще определяется конфигурациями инфраструктур, а не только внутренними планами человека. В-третьих, интенции человека формируются в среде, в которой алгоритмы активно участвуют в производстве предпочтений, фокусировании внимания и формировании возможностей для действия (Floridi, 2011, 2013).

В этой ситуации вопрос о специфически человеческих свойствах агентности не может сводиться к идентификации качеств, которые ИИ пока не способен воспроизвести, поскольку развиваются как сама технология, так и способы ее интеграции в человеческую деятельность. Нас интересует не только поиск аспектов человеческой агентности, не затронутых ИИ-инфраструктурой, но и анализ ее реконфигурации в современных условиях. Далее мы последовательно рассмотрим эти два аспекта человеческой агентности.

Человеческая агентность в эпоху алгоритмов

Теории расширенного и распределенного разума показали, что познавательная деятельность не всегда осуществляется исключительно как «внутренний» процесс (Clark, 2008). Однако именно человек остается тем звеном, которое связывает различные когнитивные ресурсы в единое смысловое пространство. ИИ способен выполнять вычисления, делать прогнозы, формировать рекомендации, но он не является субъектом смыслополагания и постановки вопросов. Потребность знать, сомневаться и искать невозможно делегировать ИИ-агенту или группе ИИ-агентов. Вопрос всегда возникает из живого практического контекста существования человека, независимо от того, идет ли речь о разработке ученым дизайна эксперимента или о планировании отпуска с семьей. К решению этих задач можно привлекать ИИ-агентов, которые во многих случаях способны действовать быстрее и эффективнее человека (Gunkel, 2012). Однако возникает вопрос: что приведет их в действие, если не запрос, обусловленный определенной жизненной ситуацией? Предлагаемое ИИ-агентом решение человек может принять или отвергнуть, поскольку осознает собственное исходное смыслополагание. Все перечисленное может быть обобщено в понятии смысловой интеграции. Смысловая интеграция представляет собой ключевое специфическое свойство человеческой агентности, не сводимое ни к рациональному планированию, ни к обработке данных. Она предполагает способность видеть себя элементом совместного действия, осуществляемого коллективом агентов, и вместе с тем выходить за его пределы, охватывать конфигурацию целиком, оценивать и преобразовывать ее. ИИ-системы в настоящее время действуют в рамках заданных критериев оптимизации и не обладают способностью к «переосмыс-

лению» самой структуры, в которой они функционируют, и к рефлексии (Leiser, 2025).

Однако обратной стороной гибридизации процессов решения эпистемических задач становится утрата полной эпистемической автономии (Bucher, 2018). Традиционные философские представления — от картезианской модели познающего субъекта до постклассической концепции рационального агента Дэвидсона — предполагают, что субъект способен в той или иной степени контролировать свои основания для веры и действия. Даже доверяя другому, субъект знает, почему это делает; следуя рекомендациям эксперта, он понимает схему их обоснования.

В гибридных системах «человек-ИИ» эта модель нарушается. Современные системы машинного обучения, особенно системы, основанные на глубинных нейронных сетях, предоставляют человеку информацию и рекомендации, которые эпистемически непрозрачны: внутренние основания этих результатов либо трудно объяснить, либо они принципиально недоступны для человеческого понимания в силу масштаба моделей и сложности зависимостей (Eubanks, 2018). Сложность таких моделей превышает возможности их полного когнитивного освоения человеком.

Непрозрачность приводит к тому, что человек принимает решения, которые не может обосновать с опорой на традиционные процедуры рационального обоснования. Он действует на основании доверия к модели, а не на основании осознанной эпистемической позиции. Возникает своеобразная децентрализованная форма эпистемического действия: человек формирует убеждения через посредника, который сам не обладает убеждениями в философском смысле.

Ослабленная эпистемическая автономия не означает, что человек превращается в пассивный элемент. Как отмечалось выше, смысловая интеграция является сущностной характеристикой человеческой агентности, включенной в гибридную систему. Скорее, человек оказывается в положении агента, вынужденного распределять эпистемическое доверие между собственной позицией, системой ИИ и организационными структурами, ответственными за ее использование. Следовательно, эпистемическая автономия реализуется в сетевом, а не индивидуальном формате.

Смысловая интеграция позволяет человеку как адаптироваться к контексту технологически опосредованных решений, например повышая уровень ИИ-грамотности для более эффективного взаимодействия с ИИ, так и изменять этот контекст. Человек способен выходить за рамки заданных алгоритмических структур и формировать новые структуры. Так, исследовательская деятельность инженеров приводит к созданию новых ИИ-архитектур. Человек может противостоять алгоритмическим сценариям, однако речь идет не о внешнем, наивном сопротивлении системе (это соответствовало бы инструментальному подходу к ИИ, в рамках которого агентностью в принципе

обладает только человек). Алгоритмы опираются на предположение о некоторой инертности и стабильности предпочтений, поскольку исходят из представления об эффективности и комфорте как о ключевых характеристиках человеческого опыта, поддающихся параметризации. Человек же может отключать персонализацию в разных приложениях, если замечает, что рекомендации ИИ начинают формировать его опыт. Тем самым становится возможным различение «моих» намерений и статистически сгенерированных предложений. Человек может действовать непоследовательно или иррационально с точки зрения ИИ-системы, выводя свою цифровую активность за рамки ИИ-оптимизации. Так, намеренный выбор на маркетплейсе предложения, не являющегося оптимальным с точки зрения соотношения «цена — качество» или «цена — срок доставки», идет вразрез с «ожиданиями» алгоритмов. В гибридных системах, включающих ИИ, эта способность становится особенно значимой. ИИ может создавать контекст и задавать возможности действия, но не может самостоятельно пересмотреть саму структуру взаимодействия. Алгоритмы оптимизируют заданную структуру, но не пересматривают ее; адаптируются, но не поднимаются на уровень метаанализа.

В гибридных системах контроль над действием перестает быть единым и локализованным. В классических моделях человеческой агентности, от Энском до Франкфурта, контроль является необходимым условием для того, чтобы действие считалось принадлежащим субъекту. Контроль выражается в способности агента направлять свои поступки в соответствии со своими желаниями и намерениями.

Однако в гибридных системах контроль оказывается распределенным по уровням. Человек задает цель: например, получить оптимальную стратегию инвестирования или быстро обработать большой массив данных. ИИ осуществляет оптимизацию, преобразуя цель в операционные шаги, которые человек не может полностью отследить. Алгоритмическая инфраструктура ограничивает пространство решений, предлагая готовые варианты. Организация или разработчики контролируют параметры модели, обновления, ограничения и допустимые операции. В результате контроль становится многоуровневой архитектурой, в которой человеческий вклад формирует общее направление, но детали его осуществления оказываются вынесены за пределы индивидуального управления.

Это не означает утрату агентности; скорее, речь идет о переходе к контекстуально распределенному контролю, при котором действие формируется совокупностью факторов, каждый из которых является необходимым, но ни один не является достаточным. Человеческая агентность, таким образом, приобретает координирующий, а не директивный характер.

В рамках координирующей агентности человека реализуется его способность к нормативной рефлексии. Несмотря на то, что ИИ способен формировать предпочтения пользователей, изменять их информационную среду

и создавать новые траектории поведения, человек остается единственным компонентом системы, способным к оценке собственных желаний, планов и действий — к оценке второго порядка.

Идея Г. Франкфурта о желаниях второго порядка здесь сохраняет свою значимость (Frankfurt, 1969). Человек *способен* не только испытывать предпочтения, но и интерпретировать их происхождение, критически оценивать, являются ли эти желания результатом осознанного выбора или следствием алгоритмических манипуляций, а также изменять свои мотивационные структуры, сопротивляясь цифровому влиянию или принимая его.

Именно способность оставаться субъектом собственных действий в ситуации, когда многие мотивации подвергаются внешнему воздействию, имеет фундаментальное значение для понимания специфически человеческого элемента по своей сути гибридной системы.

ИИ, каким бы автономным он ни был в операциональном смысле, не обладает способностью к нормативной рефлексии (Hildebrandt, 2015). Формы такой рефлексии алгоритмически задаются в нем людьми для более полного соответствия его поведения нормативным ожиданиям человека.

Таким образом, человеческая агентность сохраняет уникальные свойства именно в сфере нормативной саморефлексии: человек может не только действовать, но и оценивать ценность, допустимость и смысл как собственных действий, так и всей системы, частью которой он является.

В настоящее время речь идет прежде всего о гибридных системах «человек — ИИ» как о социотехнических конфигурациях, в которых человеческая агентность и агентность алгоритмических систем переплетены и совместно конституируют практики и решения. В таких системах ИИ не выступает только как нейтральный инструмент; он становится активным медиатором, участником когнитивных процессов и носителем процедурных норм (Hoskins, 2017). Если в классическом инструментализме человек действует, опираясь на собственное знание и рассуждение, то в гибридной системе эпистемическая база действия частично переносится в область данных и моделей (Cheney-Lippold, 2017). Решения базируются на выводах модели, которые не всегда совпадают с человеческой интерпретацией ситуации. Более того, алгоритмы могут адаптироваться, обучаться и менять свое поведение в ответ на действия человека и изменения среды. В результате взаимодействие становится двунаправленным и эмерджентным: поведение системы не редуцируется к сумме намерений участников. В гибридной агентности границы становятся размытыми: какие действия можно приписать человеку, а какие — системе, зависит от протоколов взаимодействия, видимости вмешательства и институционального контекста (Хейлз, 2025). Однако не всегда удается адекватно реконструировать функциональное распределение агентности между акторами системы. Так, в инструменталистской парадигме ответственность возлагается на пользователя системы,

поскольку именно он определяет цели и оценивает последствия ее использования. В гибридной парадигме проектировщики системы, владельцы данных, операторы и регуляторы, сама система ИИ и ее пользователи — все выступают источниками нормативной значимости, поскольку они формируют архитектуру, метрики и условия обратной связи (List & Pettit, 2011).

Однако одной из наиболее значимых, на наш взгляд, черт гибридизации человеческой деятельности является трансформация фундаментальной характеристики действия — интенциональности. Классические концепции интенциональности предполагают, что действие агента определяется его собственными намерениями. Энском подчеркивает, что действие интенционально, если оно может быть объяснено в терминах «для чего» субъект делает то, что делает. Дэвидсон связывает интенциональность с причинными отношениями между убеждениями, желаниями и поступками. Но в гибридных системах человек действует посредством ИИ. Это приводит к тому, что интенциональность не исчезает, но расширяется и включает результаты, которые человек не мог бы произвести самостоятельно. Можно утверждать, что действие в гибридной формации включает:

- человеческое намерение («я хочу оптимизировать маршрут»);
- алгоритмическое решение («модель выбрала вариант маршрута»);
- человеческое принятие этого решения («я следую этому маршруту»).

Таким образом, интенциональность приобретает составной характер и включает человеческие и нечеловеческие компоненты. Человек не просто использует инструмент. Он делегирует ему часть интенциональной структуры. В результате человеческое действие теперь может включать элементы, не являющиеся продуктом человеческого разума, но тем не менее входящие в структуру поступка.

Вместо исключительно человеческой интенциональности мы получаем гибридную интенциональность, в которой человеческие намерения «встраиваются» в алгоритмически сгенерированные планы и решения. Это требует пересмотра традиционных понятий ответственности, свободы воли и агентного статуса человека.

Заключение

Проведенный анализ показал, что распространение систем искусственного интеллекта приводит не к исчезновению человеческой агентности, а к ее глубокой реконфигурации в рамках гибридных социотехнических систем. Классические философские модели агентности, основанные на интенциональности, автономии и индивидуальном контроле, сохраняют эвристическую ценность, однако оказываются недостаточными для описания действий, осуществляемых в условиях алгоритмического посредничества. Человеческое

действие всё чаще формируется как результат взаимодействия с непрозрачными, адаптивными и нормативно нагруженными ИИ-инфраструктурами, что требует расширения понятийного аппарата философии действия.

В статье показано, что специфические свойства человеческой агентности в гибридных системах проявляются не в исключительном контроле или эпистемической самодостаточности, а в способности к смысловой интеграции, нормативной рефлексии и метаоценке конфигурации действия в целом. Ослабление эпистемической автономии и распределение контроля между человеком и ИИ не означают утраты агентности, а переводят ее в контекстуально распределенный режим, в котором человеческий вклад заключается в постановке целей, интерпретации результатов и критической оценке источников собственных предпочтений и решений.

Особое значение приобретает переопределение интенциональности: человеческие намерения встраиваются в алгоритмически сгенерированные планы и решения, образуя гибридную интенциональную структуру. Это позволяет говорить о специфической форме человеческой агентности, не сводимой ни к инструментальному использованию технологии, ни к симметричной совместной агентности человека и ИИ. Человек остается единственным элементом системы, способным к нормативному суждению второго порядка, пересмотру собственных мотиваций и осмысленному сопротивлению алгоритмически заданным рамкам.

Таким образом, отказ от жесткого инструментализма и антропоцентризма позволяет более адекватно описать реальность современных социотехнических систем. Человеческая агентность в них проявляется как динамическая, уязвимая, но принципиально рефлексивная форма участия в распределенных процессах осуществления действий и принятия решений.

Заявления авторов

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Автор данной рукописи был уведомлен и согласен с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT)

Проведение исследования, концептуализация и написание статьи — Чирва Д. В.



Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Автор подтверждает наличие препринта/рабочей версии.

Конфликт интересов

Конфликтов нет.

Финансирование

В статье представлены результаты исследований по проекту РНФ 25-18-00208 «Экзистенциальный опыт в цифровой среде: “бытие к цифре”, онтология виртуального и человеческое Я», выполненных в НИУ ВШЭ в 2025 г.

The article presents the results of research conducted within the framework of the Russian Science Foundation project No. 25-18-00208, “Existential Experience in the Digital Environment: ‘Being-toward-the-Digital,’ the Ontology of the Virtual, and the Human Self,” carried out at HSE University in 2025.

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Инструменты искусственного интеллекта не указаны в качестве авторов; любой вклад (редактирование текста, перевод, иллюстрации, код) описан в разделе «Методы»; точность, оригинальность и соблюдение прав проверены.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Автор данной работы выражает благодарность проф. И. Б. Микиртумову за поддержку в ходе проведения исследования.

Список литературы

Anscombe, G. E. M. (1957). *Intention*. Cornell University Press.

Bratman, M. E. (1993). Shared Intention. *Ethics*, 104(1), 97–113. https://doi.org/10.1086/293577

Bucher, T. (2018). *If ... Then: Algorithmic Power and Politics*. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oso/9780190493028.001.0001

Cheney-Lippold, J. (2017). *We are Data: Algorithms and the Making of Our Digital Selves*. New York University Press.

Clark, A. (2008). *Supersizing the Mind: Embodiment, Action, and Cognitive Extension*. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195333213.001.0001

Clark, A., & Chalmers, D. (1998). The Extended Mind. *Analysis*, 58(1), 7–19. https://doi.org/10.1093/analys/58.1.7

Davidson, D. (1980). *Essays on Actions and Events*. Oxford University Press.

Eubanks, V. (2018). *Automating Inequality: How High-Tech Tools Profile, Police, and Punish the Poor*. Macmillan + ORM.

Floridi, L. (2011). *The Philosophy of Information*. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199232383.001.0001

Floridi, L. (2013). *The Ethics of Information*. OUP Oxford. https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199641321.001.0001

Frankfurt, H. (1969). Alternate Possibilities and Moral Responsibility. *The Journal of Philosophy*, 66(23), 829–839. https://doi.org/10.2307/2023833

Gunkel, D. J. (2012). *The Machine Question: Critical Perspectives on AI, Robots, and Ethics*. MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/8975.001.0001

Hildebrandt, M. (2015). *Smart Technologies and the End(s) of Law: Novel Entanglements of Law and Technology*. Edward Elgar Publishing. https://doi.org/10.4337/9781849808774

Hoskins, A. (2017). *Digital Memory Studies: Media Pasts in Transition*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315637235

Hutchins, E. (1995). *Cognition in the Wild*. MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/1881.001.0001

Leiser, D. (2025). *The Inscrutability of AI Systems – A Constructivist Perspective* (SSRN Scholarly Paper No. 5296298). Social Science Research Network. https://doi.org/10.2139/ssrn.5296298

List, C., & Pettit, P. (2011). *Group Agency: The Possibility, Design, and Status of Corporate Agents*. Oxford University Press.

Зубофф, Ш. (2022). *Эпоха надзорного капитализма: Борьба за будущее человечества на новых рубежах власти*. Издательство Института Гайдара.

Латур, Б. (2014). *Пересборка социального: Введение в акторно-сетевую теорию*. Издательский дом Высшей школы экономики.

Сачмен, Л. (2019). *Реконфигурации отношений человек—Машина: Планы и ситуативные действия*. Элементарные формы.

Хейлз, Н. К. (2025). *Как мы стали постлюдьми: Виртуальные тела в кибернетике, литературе и информатике*. V-A-C press.

References

Anscombe, G. E. M. (1957). *Intention*. Cornell University Press.

Bratman, M. E. (1993). Shared Intention. *Ethics*, 104(1), 97–113. https://doi.org/10.1086/293577

Bucher, T. (2018). *If ... Then: Algorithmic Power and Politics*. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oso/9780190493028.001.0001

Cheney-Lippold, J. (2017). *We are Data: Algorithms and the Making of Our Digital Selves*. New York University Press.

Clark, A. (2008). *Supersizing the Mind: Embodiment, Action, and Cognitive Extension*. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195333213.001.0001

Clark, A., & Chalmers, D. (1998). The Extended Mind. *Analysis*, 58(1), 7–19. https://doi.org/10.1093/analys/58.1.7

Davidson, D. (1980). *Essays on Actions and Events*. Oxford University Press.

Eubanks, V. (2018). *Automating Inequality: How High-Tech Tools Profile, Police, and Punish the Poor*. Macmillan + ORM.

Floridi, L. (2011). *The Philosophy of Information*. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199232383.001.0001

Floridi, L. (2013). *The Ethics of Information*. OUP Oxford. https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199641321.001.0001

Frankfurt, H. (1969). Alternate Possibilities and Moral Responsibility. *The Journal of Philosophy*, 66(23), 829–839. https://doi.org/10.2307/2023833

Gunkel, D. J. (2012). *The Machine Question: Critical Perspectives on AI, Robots, and Ethics*. MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/8975.001.0001

Hayles, N. K. (2025). *How we Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. V-A-C Press. (In Russian).

Hildebrandt, M. (2015). *Smart Technologies and the End(s) of Law: Novel Entanglements of Law and Technology*. Edward Elgar Publishing. https://doi.org/10.4337/9781849808774

Hoskins, A. (2017). *Digital Memory Studies: Media Pasts in Transition*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315637235

Hutchins, E. (1995). *Cognition in the Wild*. MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/1881.001.0001

Latour, B. (2014). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. HSE Press. (In Russian).

Leiser, D. (2025). *The Inscrutability of AI Systems – A Constructivist Perspective* (SSRN Scholarly Paper No. 5296298). Social Science Research Network. https://doi.org/10.2139/ssrn.5296298

List, C., & Pettit, P. (2011). *Group Agency: The Possibility, Design, and Status of Corporate Agents*. Oxford University Press.

Suchman, L. (2019). *Human-Machine Reconfigurations: Plans and Situated Actions*. Elementarnye formy. (In Russian).

Zuboff, S. (2022). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. Gaidar Institut Press. (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. No 4 | ISSN: 2658-7734
AI, Technology & Culture | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.727

The Existential Dimensions of the Deepfake Phenomenon in Digital Culture

Liudmila V. Baeva*

Astrakhan Tatischev State University; Institute of Philosophy, Russian Academy of Science.
Astrakhan, Russia. Email: baevaludmila[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0003-0439-525X

* — corresponding author

Received: 9 January 2026 | Revised: 7 March 2026 | Accepted: 15 March 2026

Abstract

Digital culture and neural networks give rise to ambivalent phenomena, including deepfakes, which pose a high risk given the widespread accessibility of this technology. The use of deepfakes to construct false realities for destructive purposes reshapes questions concerning human existence and transcendence, the openness and authenticity of communication, and the safeguarding of personal uniqueness. This article examines the existential, communicative, and sociocultural aspects of the use of deepfake technology. It also characterizes deepfakes as instruments of information and hybrid warfare directed against both individuals and social systems.

This study conceptualizes the deepfake phenomenon within a system of diverse interrelations and levels of personal being—technological, psychological, mass-mediated, political, ethical, and aesthetic—thereby demonstrating both its multifaceted capabilities and the substantial threats it poses, especially when applied to destructive social practices.

The findings may be used to inform regulatory policy in media production and artificial intelligence, as well as humanities-based assessments of contemporary technological solutions.

Keywords

Deepfake; Digital Culture; Existentiality and Transcendence; Media Product; Virality; Reality and Quasi-Reality; Manipulation; Disinformation; Uniqueness

This work is licensed under a Creative Commons “Attribution” 4.0 International License
© 2026 Liudmila V. Baeva

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. № 4 | ISSN: 2658-7734
ИИ, технологии и культура | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.727

Экзистенциальные аспекты феномена дипфейка в цифровой культуре

Баева Людмила Владимировна*

Астраханский государственный университет им. В.Н. Татищева; Институт философии РАН. Астрахань, Россия. Email: baevaludmila[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0003-0439-525X

* — корреспондирующий автор

Рукопись получена: 9 января 2026 | Пересмотрена: 7 марта 2026 | Принята: 15 марта 2026

Аннотация

Цифровая культура и нейросети порождают амбивалентные феномены, в том числе дипфейки, обладающие высоким рискогенным потенциалом в условиях широкой доступности соответствующих технологий. Конструирование ложной реальности с помощью дипфейков с деструктивными целями обозначает новые аспекты проблем экзистенции и трансценденции личности, открытости и подлинности ее коммуникации, сохранения ее уникальности. В статье рассматриваются экзистенциальные, коммуникативные и социокультурные аспекты использования технологии дипфейка. Охарактеризовано применение дипфейка как инструмента информационной и гибридной войны, направленной как против отдельной личности, так и против социальных систем.

Исследование позволяет осмыслить феномен дипфейка в системе разнообразных взаимосвязей и уровней бытия личности — технологического, психологического, массмедийного, политического, этического и эстетического, — и выявить многообразие его возможностей, а также высокий рискогенный потенциал, обусловленный использованием технологии в деструктивных социальных практиках.

Результаты исследования могут быть использованы при разработке мер нормативного регулирования в сфере медиапроизводства и ИИ, а также при проведении гуманитарной экспертизы современных технологических решений.

Ключевые слова

дипфейк; цифровая культура; экзистенция и трансценденция; медиапродукт; вирусный эффект; реальность и квазиреальность; манипуляция; дезинформация; уникальность

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0
© 2026 Баева Людмила Владимировна

– Ну как можно поверить в невозможное?
– Постепенно
(Кэрролл Л. «Алиса в зазеркалье»)

Введение

Цифровая культура отличается высокой динамичностью и амбивалентностью, а также появлением новых социокультурных явлений в ответ на быстрое развитие и глобальное распространение технологий. Феномены, порождаемые цифровой культурой, обладают неодинаковыми характеристиками, масштабами и интенциями, служат различным целям и играют все более значимую (во многих отношениях доминирующую) роль в жизненном мире современного человека. С развитием технологий искусственного интеллекта и «глубокого обучения» в современной культуре сформировался поток информационной продукции принципиально нового типа, создаваемой генеративными нейросетями под управлением человека. Одним из таких явлений стали так называемые «дипфейки» (от англ. Deepfake: Deep — глубокий, Fake — подделка) — аудиовизуальные медиапродукты, созданные с помощью генеративного ИИ, в которых образы персонажей искусственно сконструированы, умышленно искажены или сфальсифицированы, но при этом практически неотличимы от реальных изображений и видеозаписей; такие медиапродукты, как правило, используются в деструктивных и манипулятивных практиках. Эти медиапродукты наносят существенный моральный вред личности, с одной стороны, а с другой — способствуют росту социальной напряженности, возникновению конфликтов и разжиганию ненависти. Диапазон их воздействия простирается от развлечения пользователей с помощью забавных видеороликов до введения общественности в заблуждение, способного повлечь политические или экономические последствия. При этом потенциал этой технологии еще далеко не полностью реализован, и по мере совершенствования технологии и усиления информационных войн рискогенный потенциал и разрушительное воздействие дипфейков будут возрастать. В 2025 году масштабы производства дипфейков в мире выросли в несколько раз, а само явление приобрело массовый и резонансный характер. Технологии, ранее доступные только специалистам, стали доступны рядовым пользователям через нейросетевые сервисы. Этот сдвиг приобрел революционное значение не только в технологическом, но и в социальном плане. Проблематика дипфейков носит междисциплинарный характер и находится на стыке различных областей знания, что актуализирует необходимость ее философского анализа. Такой анализ позволяет осмыслить данный феномен в системе многочисленных взаимосвязей и последствий, а также выработать общие методологические подходы к решению связанных с ним проблем.

В связи с этим цель исследования состоит в характеристике дипфейка как медиапродукта современной цифровой культуры и оценке рисков, которые

он создает для экзистенции и идентичности личности, а также для безопасности социальной коммуникации. Задачами исследования являются:

- анализ рисков для уникальности личности и ее существования в современном цифровом социуме;
- выявление деструктивных тенденций, порождаемых применением технологии дипфейка в массовой культуре, политических и социальных процессах;
- поиск способов регулирования возникающих при этом проблем.

Для решения поставленных задач мы будем опираться на существующие научные разработки, посвященные правовым и этическим аспектам создания и использования дипфейков, а также на положения теории экзистенциальной безопасности цифровой среды и теории коммуникации.

Исследование дипфейков в социогуманитарных науках

Изучение дипфейков как технологического продукта, а также методов их создания и генерации посредством программирования и обучения нейросетей выходит далеко за пределы предмета нашего исследования, в котором основное внимание будет сосредоточено на экзистенциальных, социальных, культурных, политических и нравственных аспектах этого сравнительно нового явления. В современных социальных и гуманитарных науках дипфейки уже стали предметом исследований, посвященных прежде всего связанным с ними правовым и этическим проблемам, а также вопросам медиакоммуникации. Можно выделить *информационно-правовой подход*, в рамках которого рассматриваются вопросы правового регулирования и мер ответственности за применение дипфейк-технологии (Архиереев, 2025; Бодров, 2024; Добробаба, 2022; Калятин, 2022; Киселёв, 2021; Малышева, 2025; Шубенкова, 2022; Bermudez Bermudez, 2025 и др.).

В рамках *информационно-политологического подхода* дипфейки рассматриваются как инструмент информационной борьбы как на внешнеполитической арене, так и в электоральных процессах (Виноградов, 2024; Воронин, 2024; Ефремова, 2024; Иванов, 2020; Лукина, 2023; Фалалеев, 2021; Nascimento, 2024; Dobber, 2021; Li, 2025 и др.).

С позиции *медиакоммуникативного подхода* дипфейк исследуется как медиакоммуникационный продукт, характеризующийся специфическими механизмами продвижения, распространения и восприятия в медиасреде, а также воздействия на аудиторию (Bainotti, 2022; Barari, 2025; Mishra, 2022; Булгарова, 2025 и др.).

В рамках *психологического подхода* дипфейк изучается как средство манипуляции сознанием личности, способное вводить ее в заблуждение, порождать неуверенность, страх и другие негативные состояния (Levine, 2019; Fox, 2009

и др.). Исследователи анализируют реакции людей с различными типами личности и уровнями когнитивных способностей на дипфейки и их распространение, отмечая, что люди с более высокими когнитивными способностями реже принимают дипфейки за достоверные и распространяют их (Ahmed & Chua, 2023). Исследователи также отмечали, что феномены виртуальной реальности способны встраиваться в память и вызывать ложные воспоминания (Segovia & Bailenson, 2009). Этот вывод в полной мере применим и к дипфейкам, малоотличимым от реальности.

Исследование дипфейка с позиции *социального взаимодействия* помогает глубже понять, какие социальные проблемы затрагивает эта технология, какие конфликты она способна провоцировать и какие социальные группы наиболее восприимчивы к аудио- и видеодипфейкам (Hancock & Bailenson, 2021; Nightingale & Farid, 2022 и др.).

Особое значение для нашего исследования имеет *философский подход*, в рамках которого рассматриваются прежде всего эпистемические и этические проблемы, связанные с феноменом дипфейков. Так, Л. Флориди, исследуя эстетические и творческие аспекты работы ИИ, называл сгенерированные художественные объекты, имитирующие подлинники, «эктипами» и подчеркивал, что они демонстрируют разрыв связи между автором и произведением. При этом исследователь высказывал надежду, что системы ИИ будут не только создавать копии, но и смогут их выявлять (Floridi, 2018). Д. Фейллиз также указывал, что помимо формирования ложных убеждений и подрыва обоснованности истинных убеждений, дипфейки могут препятствовать формированию у людей истинных убеждений (Fallis, 2021). В этом отношении технология дипфейков может привести к резкому росту связанных с ней эпистемологических издержек.

В целом можно констатировать устойчивый рост числа исследований, посвященных проблеме дипфейков в различных социогуманитарных науках, а также сформировавшееся среди исследователей представление о том, что это явление обладает растущим рискогенным потенциалом и требует пристального внимания, государственного регулирования, повышения медиаграмотности населения, а также разработки IT-сектором систем выявления, маркировки или блокировки дипфейков.

Далее рассмотрим ряд основных проблем, связанных с развитием дипфейков, и проанализируем их с позиций социокультурного, экзистенциального и медиакоммуникативного подходов на основе принципа дополнительности.

Риски личной безопасности и дипфейки в цифровой культуре

Проблема защиты личного пространства и частной жизни приобрела особую значимость в последние десятилетия в связи с развитием цифровой

коммуникации, социальных сетей и практик регистрации персональных данных. Риски утраты конфиденциальности и контроля над авторством, а также нарушения безопасности персональных данных стали своеобразной платой за свободный доступ к цифровым ресурсам, платформам и сетям. Первые практики создания дипфейков были связаны с незаконным использованием персональных данных, прежде всего изображения лица и голоса. Технологической основой создания дипфейков стали генеративно-состязательные сети (Generative Adversarial Networks, GAN), разработанные И. Гудфеллоу в 2014 г. Первые дипфейки появились в медиасреде в 2017 году, когда пользователь Reddit начал загружать видео, созданные с использованием методов «глубокого обучения» и содержавшие контент откровенного характера, полученный посредством наложения лиц известных актрис на порнографические материалы. Таким образом, дипфейк как инструмент изначально использовался для оскорбления личности и привлечения внимания массовой аудитории.

Современные исследователи констатируют, что по мере развития технологий ИИ отличить сфабрикованный контент от реального становится все сложнее. В этих условиях дипфейк-технология становится новой угрозой личной безопасности, поскольку она может применяться для кражи персональных данных, кибербуллинга, кибермошенничества, вымогательства и угроз. Особую опасность преступное использование дипфейков представляет для наиболее уязвимых групп населения — детей, пожилых людей и граждан, находящихся в трудной жизненной ситуации, поскольку они в большей степени подвержены манипулятивному воздействию.

Дипфейки активно применяются для введения человека в заблуждение и совершения в отношении него противоправных действий. Можно выделить следующие основные направления использования дипфейков против личности:

- посягательство на честь и достоинство;
- вымогательство;
- провоцирование межличностных конфликтов, агрессии и ненависти.

При создании дипфейка мишенью становятся индивидуальность личности и проявление ее Я во внешней среде, намеренно трансформируемое в образ с искаженными характеристиками. При использовании этой технологии ни один человек не обладает абсолютной защитой: каждый может стать жертвой обмана либо быть использован для введения в заблуждение других людей. В отношении публичных личностей характерны две основные практики: во-первых, использование их изображений для создания скандального и провокационного контента и, во-вторых, распространение дезинформации с помощью сфальсифицированных аудиовизуальных образов этих лиц. Для немедийных лиц дипфейк чаще всего становится инструментом травли

или вымогательства. Применение этой технологии способно причинить личности различные виды вреда — от морального и репутационного до материального.

Дипфейки выступают источником экзистенциальной угрозы для личности как уникального индивида, обладающего особым образом, посредством которого он манифестирует себя во внешнем мире, а также свободой выбора, мысли и вербального самовыражения. Эта уникальность является *основой* социальной коммуникации, выстраиваемой на доверии, симпатии, уважении и других формах межличностного отношения. Утрата контроля над выражением собственной индивидуальности и ее искажение создают риск разрыва социальных связей, а в крайних случаях — доведения «жертвы» дипфейка до суицида.

Правовое регулирование использования дипфейков при совершении преступлений против личности все еще находится на стадии формирования. В российском уголовном законодательстве действует норма, предусматривающая «ответственность за незаконные использование и (или) передачу, сбор и (или) хранение компьютерной информации, содержащей персональные данные» (ст. 272.1 УК РФ). В гражданском законодательстве предусмотрены нормы, направленные на охрану изображения гражданина и его частной жизни (ст. 152.1 «Охрана изображения гражданина», ст. 152.2 «Охрана частной жизни гражданина» ГК РФ). Если охрана изображения человека урегулирована законодательно, то специальное правовое регулирование использования или подделки голоса пока отсутствует. Исследователи правовых аспектов этой проблемы отмечают, что масштабы злонамеренного использования технологии дипфейков против личности будут возрастать, что обусловливает необходимость совершенствования законодательства (Киселев, 2021; Добробаба, 2022). При этом ряд исследователей полагает, что правовые основания для такого регулирования уже существуют, однако их необходимо дополнить механизмами обязательной маркировки и указания на искусственный характер медиаобъекта, а также его блокировки или удаления при наличии потенциальной угрозы (Архиреев, 2025).

Сферы применения дипфейков расширяются быстрее, чем развивается их правовое регулирование, что усиливает напряженность и недоверие в межличностном взаимодействии в цифровой среде.

Риски и угрозы, связанные с дипфейками в массовой культуре

Проникновение ИИ и дипфейков в массовую культуру и индустрию развлечений приобрело революционный характер и стало особенно заметным с 2021 года. В 2024–2025 годах на видеохостингах преобладающим видом контента становятся видеоматериалы, сгенерированные нейросетями. В лавинообразном информационном потоке дипфейки становятся частью массовой

культуры, распространяясь как локально, так и *вирусно*. Вирусность представляет собой одну из ключевых черт современной медиакультуры. Такой эффект способен принести всемирную известность создателю даже одного медиапродукта, набравшего миллионы просмотров, а также лишить общественного доверия и опорочить в глазах широкой аудитории того или иного деятеля, несмотря на его честность и прежние заслуги. Дипфейки в этом отношении оказываются весьма эффективными инструментами, активно применяемыми в различных сферах. Как отмечают исследователи применения этой технологии в киноиндустрии:

> «создавая гиперреалистичные визуальные эффекты, deepfakes расширяют рамки творчества, одновременно бросая вызов традиционным нормам кинопроизводства и демонстрируя дальнейший поворот индустрии к их интеграции с новыми технологиями и ценностями» (Булгарова и др., 2025).

Воссоздание образов ушедших из жизни культовых героев и актеров, а также создание ремейков фильмов и клипов с использованием технологии дипфейков расширяют возможности киноиндустрии и режиссерского творчества. Такие медиапродукты вызывают восхищение и интерес широкой аудитории, обеспечивая не только эмоциональный, но и коммерческий эффект. Сгенерированные образы умерших актеров используются при съемке новых частей фильмов с их участием (например, при воссоздании образа В. Галкина в фильме «Диверсант» 2022 г.). Технологии «омоложения» и «старения» активно внедряются в современный кинематограф вместо замены актеров (Т. Круз, Б. Питт, Х. Форд и др.). Созданные с помощью технологии дипфейков образы популярных кинозвезд начинают использовать в рекламе (Б. Уиллис для компании «МегаФон», Л. Куравлев в роли Жоржа Милославского в рекламе «Сбера»), что обусловило необходимость лицензирования использования внешности актера. Одним из первых подобных прецедентов стало лицензирование образа американского актера Б. Уиллиса.

Несмотря на позитивный отклик аудитории на новый сегмент массового развлекательного контента, у представителей творческих профессий ИИ вызывает определенные опасения. Технология дипфейков, получившая широкое применение в рекламе, кинематографе, музыкальной и развлекательной индустриях, была воспринята актерами как угроза творческим профессиям, поскольку результаты труда их представителей могут подменяться сгенерированными медиаобразами. Забастовки голливудских киноактеров в США в 2023–2024 годах широко освещались в СМИ, а само протестное движение получило значительный резонанс (Blanchet, 2025). Главное опасение актеров связано с обесцениванием их труда и возможностью замещения его результатов продуктами, сгенерированными с помощью ИИ. В 2025 году протесты против применения ИИ в киноиндустрии поддержали актеры Болливуда в Индии, выступившие против использования их изображений в дискредитирующих видеоматериалах (Reddy, 2025). В определенном смысле исполь-

зование дипфейков для замещения актеров и исполнителей либо воспроизведение их образов без согласия может рассматриваться как форма экзистенциальной угрозы личности, связанная с подрывом основ ее профессионального существования в том качестве, в котором она позиционирует себя в профессиональном сообществе.

С позиции медиатехнологий и эстетики создание дипфейков может рассматриваться как новый вид творчества и проявление профессионального мастерства создателей. Обучение нейросетей и совершенствование технологий создания дипфейков как цифровых медиапродуктов имеют не только коммерческие и технологические, но и правовые, эстетические и социальные аспекты. Требует ли правовой защиты авторство при создании дипфейка? Является ли он результатом творческой деятельности личности? Кто несет ответственность за создание такого объекта, его вирусное распространение и вызываемые им социальные последствия? Эти вопросы имеют выраженный междисциплинарный характер и требуют комплексного осмысления и выработки соответствующих решений. Однако еще более острые проблемы применение технологии дипфейков порождает в сфере публичной политики.

Дипфейки в политической культуре

Одной из главных мишеней создателей дипфейков являются политические лидеры, обладающие высокой степенью публичности. Именно публичность привлекает создателей фейковых видео, поскольку способствует увеличению числа их просмотров. Кроме того, политическая борьба в период избирательных кампаний формирует спрос на подобную продукцию. Как отмечает Н. Луман:

> «успех массмедиа в рамках всего общества основывается на достижении ими признания их тематик, которые сохраняют независимость от того, позитивную или негативную позицию занимают [массмедиа] по отношению к информации, смысловым интерпретациям, прорисовывающимся оценкам» (Луман, 2005, с. 25).

Дипфейк, как и дезинформация, направлен на подрыв общественного доверия, обесценивание достижений и положительного имиджа политика. Опасность представляют как дипфейки, в которых публичная личность намеренно высмеивается или оскорбляется, так и реалистичные видеоматериалы, в которых ее фальсифицированный образ произносит или совершает то, чего в действительности не было, тем самым дискредитируя эту личность. Даже специалисты зачастую не могут распознать видеоподделку; для массовой аудитории, уровень медиаграмотности которой остается средним или низким, эта задача практически недоступна. Исследователи отмечают, что чем ниже уровень когнитивных способностей человека, тем выше вероятность того, что он поверит дипфейку и впоследствии распространит его в социальных сетях (Ahmed & Chua, 2023). Когнитивные способности во многом определяют

степень развития критического мышления, которое позволяет сопоставлять визуально воспринимаемый сгенерированный образ с ранее известными достоверными сведениями и отличать ложное от действительного.

В современной политической практике создание дипфейков с участием политиков уже неоднократно становилось источником скандалов и деструктивных последствий. Дипфейки активно применялись в социальных сетях для разжигания ненависти и паники в ходе войны Израиля и ХАМАС, а также конфликта Израиля и Ирана, в том числе с целью дестабилизации политической власти в Иране (например, дипфейк, в котором были показаны иранцы с лозунгами «Мы любим Израиль»). Они также использовались в ходе военных действий на Украине (дипфейк 2022 г., в котором В. Зеленский призывал военных сложить оружие, фальсифицированное видео 2023 года, в котором президент В. Путин якобы сообщал о введении военного положения). В региональной медиасреде дипфейки с участием губернаторов стали использоваться для подрыва их репутации или провоцирования паники среди населения (например, медиафейк о «самоубийстве» В. Федорищева, губернатора Самарской области) (Крымова, 2025).

На фоне растущей угрозы распространения дипфейков представители государственных органов, публичные деятели, ученые и ведущие технологические компании неоднократно призывали к регулированию использования нейросетей и ИИ в целом. Одной из первых подобных инициатив стало обращение представителей науки и технологической отрасли, изложенное в документе «Открытое письмо. Приоритетные направления исследований в области надежного и полезного искусственного интеллекта» (An Open Letter..., 2015). Эта инициатива была продолжена авторами коллективного меморандума «Приостановить гигантские эксперименты с искусственным интеллектом: Открытое письмо» (Pause Giant AI Experiments..., 2023), основная идея которого состоит в том, что человек не должен создавать системы, если не уверен в их положительном воздействии и управляемости возникающих рисков.

Международный союз электросвязи (МСЭ) ООН в июле 2025 г. представил доклад, в котором подчеркивалось, что генеративный ИИ обладает трансформационным потенциалом и порождает такие риски, как дезинформация и дипфейки, определенные в качестве важнейших глобальных рисков современности. В докладе МСЭ были выделены различные типы вредоносного информационного контента, которые трудно отличить от реального (таблица 1).

В зависимости от типа субъектов, распространяющих дезинформацию, исследователи подразделяют дипфейки на государственные, корпоративные и гражданские (Фалалеев и др., 2021). Государственные и корпоративные источники обеспечивают более широкий охват аудитории, чем гражданские сообщества, а их деятельность оказывает более значительное воздействие.

Table 1. Types of disinformation, misinformation, and harmful information ("AI Standards for Global Impact...", 2025, p. 57)

Таблица 1. Типы дезинформации, ложной информации и вредоносной информации ("AI Standards for Global Impact...", 2025, с. 57)

Тип контента	Назначение	Характеристика
Фальсифицированный контент	Обычно на 100% ложный и предназначен для обмана и причинения вреда.	Отличить реальный контент от фальсифицированного крайне сложно. Воздействие сложных дипфейков, используемых для продвижения фальсифицированного контента, которое может серьезно подорвать доверие к получаемым сообщениям
Манипулированный контент	Подлинная информация или изображения, которые были искажены	В таких типах контента часто манипулируют подлинным контентом, подделывая изображение, используя сенсационные заголовки или кликбейт.
Контент-подделка	Выдача себя за подлинные источники, очень часто с использованием бренда известного агентства или авторитетного новостного агентства	Эта форма дезинформации использует доверие людей к определенной организации, бренду или даже к человеку
Вводящий в заблуждение контент	Вводящая в заблуждение информация создается путем переформулирования историй в заголовках	Обычно это использует фрагменты цитат для поддержки более широкой точки зрения, часто приводя статистические данные таким образом, чтобы соответствовать реальности
Ложный контекст	Переформулированный контент с ложным содержанием	Изображения с ложным контекстом – это низкотехнологичная, но все же мощная форма дезинформации
Сатира и пародия	Юмористические, но ложные сюжеты, выдаваемые за правду	В них нет явного намерения причинить вред, но аудитория может быть обманута и перестает различать правда и вымысел. Технология активно используется для преднамеренного распространения слухов и теорий заговора.

В политической сфере дипфейки стали применяться практически сразу после появления этой технологии в 2017 году (примерами служат дипфейки с участием Б. Обамы); за последние годы их число многократно возросло. Политические лидеры ведущих государств становятся объектами дипфейков, которые создаются как для персонального троллинга, так и для намеренной дестабилизации социальной системы. Дипфейк становится новым инструментом информационной, социально-психологической и гибридной войны, который получает все более широкое применение. Мгновенное распространение медиафейков в социальных сетях может привести к подрыву доверия к политическому лидеру и государственной системе в целом, формированию убежденности в достоверности ложной информации, а также к росту социальной напряженности, ненависти и паники. Этот вид медиапродукции чрезвычайно быстро трансформировался из потенциальной угрозы в реальную и может расцениваться как оружие, создающее угрозу национальной безопасности.

В электоральном процессе дипфейк становится мощным оружием в борьбе за власть, при этом моральные нормы взаимодействия между политическими силами практически стираются. Оскорбление чести и достоинства, искажение передаваемой информации и другие деструктивные практики становятся средствами «черного пиара», который получает дополнительный эффективный инструмент деструктивного воздействия.

Особый аспект, связанный с применением дипфейков, касается финансовых рисков. В этой сфере, как известно, даже изменения интонации в выступлениях ключевых политических и коммерческих лидеров может быть достаточно, чтобы вызвать значительные колебания рынка. Выделяют следующие основные типы рисков в этой сфере (“Deepfakes in the Financial Sector…”, 2024):

- Рыночный риск: ложная информация может использоваться для воздействия на финансовые рынки и манипулирования ими.
- Риск информационной безопасности: атака с использованием дипфейков может стать первым шагом, который позволит злоумышленникам проникнуть в системы учреждения и похитить конфиденциальные данные.
- Риск мошенничества: дипфейки как компонент социальной инженерии могут быть использованы для обмана клиентов учреждения или совершения атаки на само финансовое учреждение в рамках мошеннической схемы.
- Репутационный риск: дезинформация с использованием дипфейков может подорвать доверие потребителей и авторитет учреждения, нанеся долгосрочный ущерб его бренду и репутации.

Распространение дипфейков в финансовой сфере может вызвать паническую реакцию держателей акций, кризис доверия и даже обвал финансовых рынков. Противодействие дипфейкам становится, таким образом, не только задачей правоохранительных органов, но и банков, социальных сетей и цифровых платформ.

В целом следует подчеркнуть, что на политическом уровне, в условиях информационных войн и развития технологий управления страхом, мотивацией, уровнем агрессивности и другими психологическими состояниями, дипфейки становятся политическим оружием массового воздействия. Для финансовой сферы использование этой технологии становится новым источником нестабильности и угрозой финансовой безопасности граждан.

Дипфейк: удвоенная реальность

Феномены цифровой культуры во многом отражают основные направления жизнедеятельности человека, охватывая коммуникативно-социальную, экономическую, политическую, когнитивную, образовательную и рекреационную сферы. Наряду с легальными практиками цифровая культура порождает явления противоправного и деструктивного характера, связанные с достижением различных целей: извлечением прибыли, причинением вреда личности, социальной дестабилизацией и др.

Дипфейк как социокультурное явление и разновидность цифрового медиапродукта имеет как общие черты с иными явлениями цифровой среды, так и явную специфику. Способность к глобальному распространению, открытость для передачи, доступность восприятия широкой аудиторией, синтетический характер и игровая форма — общие черты, сближающие дипфейк с другими феноменами цифровой культуры. При этом следует подчеркнуть уникальность дипфейка, обусловленную тем, что его создание осуществляется во взаимодействии человека и нейросети, способной к самокоррекции. Для совершенствования изображений и устранения неточностей в копировании оригинала в программную систему загружается исходный материал и запускается *процесс* редактирования, в ходе которого генеративная система обнаруживает неточности, а затем устраняет их на основе самообучения, постепенно повышая реалистичность изображения.

Другим важным отличием является высокая реалистичность искусственно сгенерированного контента, который намеренно выдается за реальный. В связи с этим возникает новый онтологический аспект проблемы, связанный со стиранием границы между реальным и нереальным. Иные продукты цифровой культуры, прежде всего симуляторы и видеоигры, также отличаются реалистичностью и потенциально могут способствовать стиранию этой границы. В случае дипфейк-технологии проблема затрагивает онтологический статус самого объекта: с одной стороны, он не тождествен тому, чем предстает перед аудиторией, а с другой — формирует у нее иска-

женное представление о реальности. Это не обезличивание или омассовление, ставшие традиционными угрозами Я в условиях цифровой среды, а новая форма разрыва сущности и явления, индивида и его облика в окружающей среде. Трансформация Я в иной, искусственно сконструированный образ изменяет и сами условия восприятия, «производя инаковость как управляемый, эстетизированный и коммерциализированный поток» (Aliev, 2005, p. 167).

В условиях цифровизации проблема множественной идентичности уже сравнительно широко изучена, однако с появлением дипфейков возникают ее новые аспекты. Жертвы дипфейков оказываются оторванными от своей группы, если их представляют как лиц, предавших ее интересы (что характерно для политических манипуляций). Их идентичность становится принципиально неопределенной, поскольку аудитория не способна установить границу между реальностью и ее медийным искажением.

С этих позиций актуализируется проблема уникальности личности и ее трансцендирования во внешний мир. Дипфейк с фальсифицированным изображением конкретного человека, выдаваемым за реальное, нарушает не только частную жизнь изображенного субъекта, но и его экзистенциальные параметры — индивидуальность, свободу, форму коммуникации с Другим, проявление самости в мире. Личность оказывается лишенной надежной защиты от копирования и искажения собственного образа, что требует совершенствования законодательства и формирования нового уровня защиты прав личности, ее биологических и социальных характеристик.

Дипфейк по характеру воздействия в определенном смысле может быть сопоставлен с технологией клонирования, которая по этическим и социальным причинам была подвергнута ограничению (в форме моратория на проведение экспериментов на человеке), поскольку могла бы вызвать хаос и создать глобальную угрозу человечеству. Дипфейк способен вызвать аналогичные эффекты, притом, что его производство не требует колоссальных затрат и профессиональных знаний и доступно практически любому пользователю нейросетей. Соответственно, возможные последствия и риски могут быть значительно более масштабными.

В гносеологическом плане дипфейк может быть отнесен к квазиобъектам, функция которых состоит в подмене реального ложным, то есть фальсифицированным. Получение знаний об объекте в этих условиях неизбежно сталкивается с дилеммой истинности или ложности эмпирического восприятия, которое во многом рассматривалось как критерий истинности знания. Даже если аргументы сторон опираются на очевидные факты, которые реципиент получает из цифровой среды, с широким применением дипфейков они перестают быть убедительными и, более того, могут вводить в опасное заблуждение. Это порождает недоверие, с одной стороны, к СМИ, социальным сетям и нейросетям, а с другой — к субъектам, которые становятся жертвами

дипфейков и подвергаются копированию. С появлением подобных технологий доверие, репутация, честь и достоинство оказываются под возрастающей угрозой; одновременно усиливается скептическое, недоверчивое и отчужденное отношение аудитории к информационным потокам.

В эстетическом отношении дипфейк может рассматриваться как результат творческой деятельности и сложный продукт высоких технологий, содержание которого при злонамеренном применении оказывается тем более разрушительным, чем совершеннее его форма. Низменные цели создания объектов, оскорбляющих достоинство личности, превращают даже технически совершенные медиапродукты в источники зла и ненависти.

Цифровые продукты и медиапродукты амбивалентны по своей сути: сами по себе они не являются ни ценностью, ни деструктивной силой, однако играют ключевую роль в том, какую реальность и каким образом воспринимает адресат коммуникации. С позиции теории коммуникации дипфейк как продукт «глубокого обучения» выступает новым участником коммуникативных связей. В классической модели коммуникации выделяются адресант, сообщение и адресат; М. Маклюэн акцентировал также определяющую роль медиасреды. Н. Луман, разделяя тезис об определяющей роли массмедиа, уточняет их функции с позиции конструктивизма, показывая, что они удваивают реальность, передавая ее особым символическим образом. Конструирование реальности с помощью медиа коренным образом меняется с появлением ИИ. В случае создания дипфейков речь идет не о воссоздании реальности или ее конструировании как определенной интерпретации, а о ее намеренном ложном конструировании. В этом отношении в структуре коммуникации появляется новый агент: помимо адресанта, адресата, сообщения — собственно видео- или аудиодипфейка — и цифровой среды, посредством которой осуществляется передача, возникает генератор информации (нейросеть на основе глубокого обучения). Его роль состоит не просто в удвоении реальности, а в создании цифровой антиреальности, которая будет существовать наряду с другими формами, притом, что ее воздействие на аудиторию в силу «вирусного эффекта» может стать доминирующим. Как отмечал Н. Луман, «массмедиа воздействуют на формирование социально-избыточных коммуникаций в рамках всего общества» (2005, с. 38). Поэтому массмедиа распространяют информацию максимально широко, доводя ее до каждого. Луман указывал, что «массмедиа поддерживают общество в состоянии бодрости», порождают в нем постоянную готовность считаться с возможными неожиданностями и даже помехами (2005, с. 40–41). Если рассматривать дипфейки с этих позиций, то они могут выступать своеобразным раздражителем и провокатором, заставляющим аудиторию критически анализировать воспринимаемый в сети контент, ожидать обмана или подделки и проявлять максимальную наблюдательность. В этом смысле дипфейки действительно поддер-

живают аудиторию в состоянии «бодрости» и стимулируют поиск достоверной информации.

Социальное конструирование с помощью технологии дипфейков приобретает беспрецедентный масштаб. На смысловую и ценностную среду современного субъекта теперь воздействуют не только тексты и «дешевые подделки» — примитивные видео с участием публичных персон, создававшиеся до появления нейросетей, — но и высококачественные видео- и аудиосообщения, сгенерированные ИИ от имени наиболее известных лиц. Передаваемая информация, даже несмотря на то, что дипфейк в дальнейшем может быть раскрыт, оказывает «вирусное» воздействие, встраивается в память, создает ложные воспоминания и неосознанно усваивается адресатом. В этом отношении дипфейк оказывает многоуровневое воздействие, сочетая эффект мгновенной «информационной бомбы» с «отложенным воздействием» на сознание и мотивацию индивида.

Выводы

Традиционно технологии, как и знания, воспринимались как ценностно-нейтральные, находящиеся вне сферы этической оценки. Однако с появлением оружия массового поражения, в том числе химического и биологического, к анализу технологий стали применять принцип «не навреди», поскольку они обладают потенциально высокой разрушительной силой и вследствие этого нуждаются в этической и гуманитарной экспертизе.

Информационно-коммуникационные продукты с появлением генеративного ИИ выходят на качественно новый уровень развития. Их воздействие на жизнь человека и общества становится все более масштабным и во многих отношениях определяющим. Феномены цифровой культуры, *порожденные* человеком, дополняются явлениями, созданными искусственными самообучающимися системами, что приводит к смешению различных уровней реальности, при котором информация удваивается, копируется, искажается и конструируется в интересах тех или иных социальных агентов. Технология дипфейков становится еще одной формой конструирования реальности, рискогенный потенциал которой обусловлен тем, что создаваемая с ее помощью реальность выдается за подлинную и тем самым ставит под сомнение существование и статус первичной реальности. Дипфейк по своей сути — это «отмена» подлинности. Дипфейк как коммуникативный феномен, предполагающий генерацию встроенного в акт коммуникации ложного контекста или сообщения, оказывает двойной негативный эффект: на субъекта, чей образ используется, и на адресата, причем оба становятся жертвами обмана. Он разрушает экзистенциальное пространство объекта дипфейка, нарушая его право на защиту чести и достоинства от посягательств, с одной стороны, и создает ложные смыслы и знания для наблюдателя, то есть аудитории, ориентируя их мышление, память и поведение

по той траектории, которая задана генератором этого продукта. Несмотря на возможные позитивные формы применения технологии дипфейка, ее деструктивный потенциал оказался значительно выше, а соответствующие практики получили более широкое распространение. Регулирование этого процесса с помощью законодательства, хотя и необходимо, уже не способно полностью остановить распространение дипфейков. Технологические меры, в частности создание фильтров и детекторов видеофейков, могут ограничить этот процесс. Подобно тому как антивирусные системы были внедрены в каждый гаджет, в ближайшем будущем должны появиться приложения для проверки получаемой информации на наличие признаков генеративной обработки. В нормативном отношении сгенерированные продукты нуждаются в обязательной маркировке, указывающей на искусственный характер изображения или фотографии. Отсутствие такой маркировки может рассматриваться по аналогии с подделкой документов и материальных ценностей и влечь усиленные санкции с учетом причиненного жертве морального вреда. В противном случае индивид, получающий информацию в цифровой среде, неизбежно будет оставаться легкой мишенью, каким бы уровнем защиты личного пространства и какими бы знаниями он ни обладал.

Заявления автора

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Автор данной рукописи был уведомлен и согласен с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи:

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT)

Концептуализация, проведение исследование и написание текста статьи — Баева Л. В.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Автор подтверждает, что нет препринта / рабочей версии

Конфликт интересов

Конфликтов нет

Финансирование

Данная работа не профинансирована ни одним спонсором.

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Инструменты искусственного интеллекта не указаны в качестве авторов; любой вклад (редактирование текста, перевод, иллюстрации, код) описан в разделе «Методы»; точность, оригинальность и соблюдение прав проверены.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Автор благодарит редакционную коллегию журнала за возможность представления статей по междисциплинарной тематике в области медиаисследований и вклад в развитие этой тематической области.

Список литературы

Ahmed, S., & Chua, H. W. (2023). Perception and Deception: Exploring Individual Responses to Deepfakes Across Different Modalities. *Heliyon*, 9(10), e20383. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e20383

AI Standards for Global Impact: From Governance to Action. (2025). ITU Telecommunication Standardization Bureau. https://www.itu.int/dms_pub/itu-t/opb/ai4g/T-AI4G-AI4GOOD-2025-4-PDF-E.pdf

Aliev, R. T. (2025). Post-Symbolic Coloniality: The Metasimulacrum of Otherness in Digital Culture. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 7(2), 166–186. https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.649

An Open Letter. Research priorities for robust and beneficial artificial intelligence. (2015). Future of Life Institute. https://futureoflife.org/2015/10/27/ai-open-letter/

Bainotti, L. (2022). Defines and Discusses Deepfakes. In *Visual Media Analysis for Online Discourses: The Case of Deepfakes*. SAGE Publications, Ltd. https://doi.org/10.4135/9781529608380.n2

Barari, S., Lucas, C., & Munger, K. (2025). Political Deepfakes Are as Credible as Other Fake Media and (Sometimes) Real Media. *The Journal of Politics*, 87(2), 510–526. https://doi.org/10.1086/732990

Bermudez Bermudez, Y. A. (2025). Deepfakes and Artificial Intelligence in Social Engineering: Emerging Threats in 21st-Century Cyberfraud. *IUSTA*, (63), 54–71. https://doi.org/10.15332/25005286.11068

Blanchet, A. (2025, February 6). *Hollywood's stand against AI: a blueprint for collective bargaining in the digital age*. https://www.equaltimes.org/hollywood-s-stand-against-ai-a?lang=en

Deepfakes in the Financial Sector: Understanding the Threats, Managing the Risks. (2024). FS-ISAC. https://www.fsisac.com/hubfs/Knowledge/AI/DeepfakesInTheFinancialSector-UnderstandingTheThreatsManagingTheRisks.pdf

Dobber, T., Metoui, N., Trilling, D., Helberger, N., & De Vreese, C. (2021). Do (Microtargeted) Deepfakes Have Real Effects on Political Attitudes? *The International Journal of Press/Politics*, 26(1), 69–91. https://doi.org/10.1177/1940161220944364

Fallis, D. (2021). The Epistemic Threat of Deepfakes. *Philosophy & Technology*, 34(4), 623–643. https://doi.org/10.1007/s13347-020-00419-2

Floridi, L. (2018). Artificial Intelligence, Deepfakes and a Future of Ectypes. *Philosophy & Technology*, 31(3), 317–321. https://doi.org/10.1007/s13347-018-0325-3

Fox, J., & Bailenson, J. N. (2009). Virtual Self-Modeling: The Effects of Vicarious Reinforcement and Identification on Exercise Behaviors. *Media Psychology*, 12(1), 1–25. https://doi.org/10.1080/15213260802669474

Hancock, J. T., & Bailenson, J. N. (2021). The Social Impact of Deepfakes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(3), 149–152. https://doi.org/10.1089/cyber.2021.29208.jth

Ilyas, M., Hashmat, D. S., & Bibi, F. (2025). The Ethics of Deepfake Technology in Media: A Review Study. *Journal of Media Horizons*, 6(3), 385–398.

Levine, T. R. (2019). *Duped: Truth-Default Theory and the Social Science of Lying and Deception*. University of Alabama Press. https://doi.org/10.2307/jj.30297464

Li, S. (2025). The Social Harms of AI-Generated Fake News: Addressing Deepfake and AI Political Manipulation. *Digital Society & Virtual Governance*, 1(1), 72–88. https://doi.org/10.6914/dsvg.010105

Mishra, S., Shukla, P. K., & Agrawal, R. (2022). DeepFakes, Media, and Societal Impacts. In L. Gaur, *DeepFakes* (1st ed., pp. 115–120). CRC Press. https://doi.org/10.1201/9781003231493-9

Nascimento, N. L. (2024). *The Role of Critical Thinking in Combating Deepfakes in Politics and Misinformation*. SocArXiv. https://doi.org/10.31235/osf.io/cxjaq

Nightingale, S. J., & Farid, H. (2022). AI-Synthesized Faces Are Indistinguishable from Real Faces and More Trustworthy. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 119(8), e2120481119. https://doi.org/10.1073/pnas.2120481119

Pause Giant AI Experiments: An Open Letter. (2024). Future of Life Institute. https://futureoflife.org/open-letter/pause-giant-ai-experiments/

Reddy, S. (2025). *Stars Strike Back at Deepfakes*. Times of India. https://timesofindia.indiatimes.com/india/stars-strike-back-at-deepfakes/articleshow/125982843.cms

Segovia, K. Y., & Bailenson, J. N. (2009). Virtually True: Children's Acquisition of False Memories in Virtual Reality. *Media Psychology*, 12(4), 371–393. https://doi.org/10.1080/15213260903287267

Sutrop, M. (2020). Challenges of Aligning Artificial Intelligence with Human Values. *Acta Baltica Historiae et Philosophiae Scientiarum*, 8(2), 54–72. https://doi.org/10.11590/abhps.2020.2.04

Архиреев, Н. В. (2025). Правовое регулирование создания и использования дипфейков. *Правовое государство: теория и практика*, 21(2), 22–30. https://doi.org/10.33184/pravgos-2025.2.3

Бодров, Н. Ф., & Лебедева, А. К. (2023). Понятие дипфейка в российском праве, классификация дипфейков и вопросы их правового регулирования. *Юридические исследования*, (11), 26-41. https://doi.org/10.25136/2409-7136.2023.11.69014

Булгарова, Б. А., Уллах Мд, Т., Мондал, П., & Ма, Ф. (2025). От зарождения к этическим границам: Двойное влияние искусственного интеллекта и технологии Deepfeke на кинематограф (2017-2024). *Litera*, (3), 244–256. https://doi.org/10.25136/2409-8698.2025.3.73652

Виноградов, В. А., & Кузнецова, Д. В. (2024). Зарубежный опыт правового регулирования технологии «дипфейк». *Право. Журнал Высшей школы экономики*, 17(2), 215–240. https://doi.org/10.17323/2072-8166.2024.2.215.240

Воронин, И. А., & Гавра, Д. П. (2024). Дипфейки: Современное понимание, подходы к определению, характеристики, проблемы и перспективы. *Российская школа связей с общественностью*, (33), 28–47.

Добробаба, М. Б. (2022). Дипфейки как угроза правам человека. *Lex Russica*, 75(11), 112–119. https://doi.org/10.17803/1729-5920.2022.192.11.112-119

Ефремова, М. А., & Русскевич, Е. А. (2024). Дипфейк (deepfake) и уголовный закон. *Вестник Казанского Юридического Института МВД России*, 15(2), 97–105. https://doi.org/10.37973/VESTNIKKUI-2024-56-13

Иванов, В. Г., & Игнатовский, Я. Р. (2020). Deepfakes: Перспективы применения в политике и угрозы для личности и национальной безопасности. *Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Государственное и муниципальное управление*, 7(4), 379-386. https://doi.org/10.22363/2312-8313-2020-7-4-379-386

Калятин, В. О. (2022). Дипфейк как правовая проблема: Новые угрозы или новые возможности? *Закон*, (7), 87–103. https://doi.org/10.37239/0869-4400-2022-19-7-87-103

Киселёв, А. С. (2021). О необходимости правового регулирования в сфере искусственного интеллекта: Дипфейк как угроза национальной безопасности. *Московский юридический журнал*, (3), 54–64. https://doi.org/10.18384/2310-6794-2021-3-54-64

Крымова, Ю. (2025). *Дипфейки с главами регионов заполонили сеть. Кто из чиновников уже стал жертвой мошенников и как распознать обман*. RGRU. https://rg.ru/2025/10/08/reg-dfo/vam-zvonit-mer.html

Лукина, Ю. В. (2023). Использование дипфейков в общественно-политической жизни. *Русская политология*, 2(27), 41–48.

Луман, Н. (2005). *Реальность массмедиа*. Праксис.

Малышева, Ю. Ю. (2025). Мошеннические проявления фейков и дипфейков: Проблемы противодействия. *Российско-азиатский правовой журнал*, (1), 105–109. https://doi.org/10.14258/ralj(2025)1.16

Свиридова, Е. А. (2024). Правила использования технологий дипфейк в праве США и КНР: адаптация зарубежного опыта правового регулирования. *Современное право*, (3), 119–123. https://doi.org/10.25799/NI.2024.96.67.019

Фалалеев, М. А., Ситдикова, Н. А., & Нечай, Е. Е. (2021). Дипфейк как феномен политической коммуникации. *Вестник Забайкальского государственного университета*, 27(6), 101–106. https://doi.org/10.21209/2227-9245-2021-27-6-101-106

Шубенкова, К. В. (2022). Правовые проблемы охраны цифрового образа личности в РФ. *Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки*, (10), 226–230. https://doi.org/10.23672/r5500-3607-6625-k

References

Ahmed, S., & Chua, H. W. (2023). Perception and Deception: Exploring Individual Responses to Deepfakes Across Different Modalities. *Heliyon*, 9(10), e20383. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e20383

AI Standards for Global Impact: From Governance to Action. (2025). ITU Telecommunication Standardization Bureau. https://www.itu.int/dms_pub/itu-t/opb/ai4g/T-AI4G-AI4GOOD-2025-4-PDF-E.pdf

Aliev, R. T. (2025). Post-Symbolic Coloniality: The Metasimulacrum of Otherness in Digital Culture. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 7(2), 166–186. https://doi.org/10.46539/gmd.v7i2.649

An Open Letter. Research priorities for robust and beneficial artificial intelligence. (2015). Future of Life Institute. https://futureoflife.org/2015/10/27/ai-open-letter/

Arkhiereev, N. V. (2025). Legal Regulation of Creating and Using Deepfakes. *The Rule-of-Law State Theory and Practice*, 21(2), 22–30. https://doi.org/10.33184/pravgos-2025.2.3 (In Russian).

Bainotti, L. (2022). Defines and Discusses Deepfakes. In *Visual Media Analysis for Online Discourses: The Case of Deepfakes*. SAGE Publications, Ltd. https://doi.org/10.4135/9781529608380.n2

Barari, S., Lucas, C., & Munger, K. (2025). Political Deepfakes Are as Credible as Other Fake Media and (Sometimes) Real Media. *The Journal of Politics*, 87(2), 510–526. https://doi.org/10.1086/732990

Bermudez Bermudez, Y. A. (2025). Deepfakes and Artificial Intelligence in Social Engineering: Emerging Threats in 21st-Century Cyberfraud. *IUSTA*, (63), 54–71. https://doi.org/10.15332/25005286.11068

Blanchet, A. (2025, February 6). *Hollywood's stand against AI: a blueprint for collective bargaining in the digital age*. https://www.equaltimes.org/hollywood-s-stand-against-ai-a?lang=en

Bodrov, N. F., & Lebedeva, A. K. (2023). The Concept of Deepfake in Russian Law, Classification of Deepfake and Issues of Their Legal Regulation. *Legal Studies*, (11), 26–41. https://doi.org/10.25136/2409-7136.2023.11.69014 (In Russian).

Bulgarova, B. A., Ullah Md, T., Mondal, P., & Ma, F. (2025). From Emergence to Ethical Frontiers: AI and Deepfake Technology's Dual Impact on Cinema (2017–2024). *Litera*, (3), 244–256. https://doi.org/10.25136/2409-8698.2025.3.73652 (In Russian).

Deepfakes in the Financial Sector: Understanding the Threats, Managing the Risks. (2024). FS-ISAC. https://www.fsisac.com/hubfs/Knowledge/AI/DeepfakesInTheFinancialSector-UnderstandingTheThreatsManagingTheRisks.pdf

Dobber, T., Metoui, N., Trilling, D., Helberger, N., & De Vreese, C. (2021). Do (Microtargeted) Deepfakes Have Real Effects on Political Attitudes? *The International Journal of Press/Politics*, 26(1), 69–91. https://doi.org/10.1177/1940161220944364

Dobrobaba, M. B. (2022). Deepfakes as a Threat to Human Rights. *Lex Russica*, 75(11), 112–119. https://doi.org/10.17803/1729-5920.2022.192.11.112-119 (In Russian).

Efremova, M., & Russkevich, E. (2024). Deepfake And Criminal Law. *Bulletin of the Kazan Law Institute of MIA Russia*, 15(2), 97–105. https://doi.org/10.37973/VESTNIKKUI-2024-56-13 (In Russian).

Falaleev, M., Sitdikova, N., & Nechay, E. (2021). Deepfake as a Phenomenon of Political Communication. *Transbaikal State University Journal*, 27(6), 101–106. https://doi.org/10.21209/2227-9245-2021-27-6-101-106 (In Russian).

Fallis, D. (2021). The Epistemic Threat of Deepfakes. *Philosophy & Technology*, 34(4), 623–643. https://doi.org/10.1007/s13347-020-00419-2

Floridi, L. (2018). Artificial Intelligence, Deepfakes and a Future of Ectypes. *Philosophy & Technology*, 31(3), 317–321. https://doi.org/10.1007/s13347-018-0325-3

Fox, J., & Bailenson, J. N. (2009). Virtual Self-Modeling: The Effects of Vicarious Reinforcement and Identification on Exercise Behaviors. *Media Psychology*, 12(1), 1–25. https://doi.org/10.1080/15213260802669474

Hancock, J. T., & Bailenson, J. N. (2021). The Social Impact of Deepfakes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(3), 149–152. https://doi.org/10.1089/cyber.2021.29208.jth

Ilyas, M., Hashmat, D. S., & Bibi, F. (2025). The Ethics of Deepfake Technology in Media: A Review Study. *Journal of Media Horizons*, 6(3), 385–398.

Ivanov, V. G., & Ignatovskiy, Y. R. (2020). Deepfakes: Prospects for Political Use and Threats to the Individual and National Security. *RUDN Journal of Public Administration*, 7(4), 379–386. https://doi.org/10.22363/2312-8313-2020-7-4-379-386 (In Russian).

Kalyatin, V. O. (2022). Deepfake as a Legal Problem: New Threats or New Opportunities? *Zakon*, (7), 87–103. https://doi.org/10.37239/0869-4400-2022-19-7-87-103 (In Russian).

Kiselev, A. S. (2021). On the Expansion of Legal Regulation in the Field of Artificial Intelligence: Deepfake as a Threat to National Security. *Bulletin of the Moscow State Regional University (Jurisprudence)*, (3), 54–64. https://doi.org/10.18384/2310-6794-2021-3-54-64 (In Russian).

Krymova, Yu. (2025). *Deepfakes Featuring Regional Leaders Have Flooded the Internet. Which Officials Have Already Fallen Victim to Scammers, and How to Spot the Deception*. RGRU. https://rg.ru/2025/10/08/reg-dfo/vam-zvonit-mer.html (In Russian).

Levine, T. R. (2019). *Duped: Truth-Default Theory and the Social Science of Lying and Deception*. University of Alabama Press. https://doi.org/10.2307/jj.30297464

Li, S. (2025). The Social Harms of AI-Generated Fake News: Addressing Deepfake and AI Political Manipulation. *Digital Society & Virtual Governance*, 1(1), 72–88. https://doi.org/10.6914/dsvg.010105

Luhmann, N. (2005). *The reality of the mass media*. Praksis. (In Russian)

Lukina, Yu. V. (2023). Use of Deepfakes in Public and Political Life. *Russian Political Science*, 2(27), 41–48. (In Russian).

Malysheva, Yu. Yu. (2025). Fraudulent manifestations of fakes and deepfakes: Problems of counteraction. *Russian-Asian Law Journal*, (1), 105–109. https://doi.org/10.14258/ralj(2025)1.16 (In Russian)

Mishra, S., Shukla, P. K., & Agrawal, R. (2022). DeepFakes, Media, and Societal Impacts. In L. Gaur, *DeepFakes* (1st ed., pp. 115–120). CRC Press. https://doi.org/10.1201/9781003231493-9

Nascimento, N. L. (2024). *The Role of Critical Thinking in Combating Deepfakes in Politics and Misinformation*. SocArXiv. https://doi.org/10.31235/osf.io/cxjaq

Nightingale, S. J., & Farid, H. (2022). AI-Synthesized Faces Are Indistinguishable from Real Faces and More Trustworthy. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 119(8), e2120481119. https://doi.org/10.1073/pnas.2120481119

Pause Giant AI Experiments: An Open Letter. (2024). Future of Life Institute. https://futureoflife.org/open-letter/pause-giant-ai-experiments/

Reddy, S. (2025). *Stars Strike Back at Deepfakes*. Times of India. https://timesofindia.indiatimes.com/india/stars-strike-back-at-deepfakes/articleshow/125982843.cms

Segovia, K. Y., & Bailenson, J. N. (2009). Virtually True: Children's Acquisition of False Memories in Virtual Reality. *Media Psychology*, 12(4), 371–393. https://doi.org/10.1080/15213260903287267

Shubenkova, K. V. (2022). Legal problems of protecting the digital image of the individual in the Russian Federation. *Humanities, Social-Economic and Social Sciences*, (10), 226–230. https://doi.org/10.23672/r5500-3607-6625-k (In Russian).

Sutrop, M. (2020). Challenges of Aligning Artificial Intelligence with Human Values. *Acta Baltica Historiae et Philosophiae Scientiarum*, 8(2), 54–72. https://doi.org/10.11590/abhps.2020.2.04

Sviridova, E. A. (2024). Rules for the use of deepfake technologies in the law of the USA and the People's Republic of China: Adaptation of foreign experience in legal regulation. *Modern Law*, (3), 119–123. https://doi.org/10.25799/NI.2024.96.67.019 (In Russian)

Vinogradov, V. A., & Kuznetsova, D. V. (2024). Foreign Experience in Legal Regulating Deepfake Technology. *Law Journal of the Higher School of Economics*, (2), 215–240. https://doi.org/10.17323/2072-8166.2024.2.215.240 (In Russian).

Voronin, I. A., & Gavra, D. P. (2024). Deepfakes: Modern Understanding, Approaches to Definition, Characteristics, Problems and Prospects. *Russian School of Public Relations*, (33), 28–47. (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. № 4 | ISSN: 2658-7734
ИИ, технологии и культура | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.698

The Impacts of Artificial Intelligence on the Field of Communication: An Analysis of Sector Representatives in Türkiye

Sevgi Kavut*

Kocaeli University. Kocaeli, Türkiye.
Email: sevgikavutt[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-0253-3906

* — corresponding author

Received: 11 October 2025 | Revised: 1 February 2026 | Accepted: 7 February 2026

Abstract

Artificial intelligence and communication constitute two closely interconnected fields. As the scope of artificial intelligence systems continues to expand, the relationship between AI and communication has evolved substantially. This study aims to analyze the applications of artificial intelligence in communication and their implications for the discipline in both academic and professional contexts. Specifically, the article examines the role of AI technologies and their effects on the communication sector. It also incorporates the perspectives of communication professionals in Türkiye. The study examines how the expanding scope, influence, and significance of artificial intelligence contribute to the development of both the practical and theoretical dimensions of communication. The findings indicate that artificial intelligence technologies are reshaping the communication sector, communication education, and related professional practices. These findings provide insight into how communication agencies, organizations, and professionals may shape and direct their practices in response to advances in artificial intelligence.

Keywords

Artificial Intelligence; Communication; Communication Research; Artificial Intelligence Technologies; Communication Sector; Qualitative Analysis; Human-AI Interaction; AI Systems; Communication Representatives; AI Applications

This work is licensed under a Creative Commons “Attribution” 4.0 International License
© 2026 Sevgi Kavut

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. No 4 | ISSN: 2658-7734
AI, Technology & Culture | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.698

Воздействие искусственного интеллекта на сферу коммуникации: анализ позиций представителей отрасли в Турции

Кавут Севги*

Университет Коджаэли. Коджаэли, Турция.
Email: sevgikavutt[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-0253-3906

* — корреспондирующий автор

Рукопись получена: 11 октября 2025 | Пересмотрена: 1 февраля 2026 | Принята: 7 февраля 2026

Аннотация

Искусственный интеллект и медиакоммуникативные процессы образуют два взаимосвязанных исследовательских поля. По мере расширения области применения систем искусственного интеллекта характер связи между ними и социокультурными практиками существенно меняется. Цель настоящего исследования — проанализировать применение искусственного интеллекта в медийной сфере, а также последствия такого применения для изучения социальной интеракции в академической и отраслевой среде. В статье рассматривается роль технологий искусственного интеллекта в трансформации медийного сектора. Кроме того, анализируются позиции представителей медийной отрасли Турции. В работе уточняются масштабы применения и движущие факторы внедрения искусственного интеллекта, а также его значение для развития прикладных и теоретических направлений медиа- и коммуникативных исследований. Результаты свидетельствуют о том, что технологии искусственного интеллекта трансформируют медийный сектор, в том числе образование в области медиа и публичного взаимодействия, а также смежные профессиональные практики. Полученные данные показывают, как агентства, организации и специалисты медийной сферы будут организовывать профессиональную деятельность с учётом возможностей и ограничений технологий искусственного интеллекта.

Ключевые слова

искусственный интеллект; коммуникация; коммуникационные исследования; технологии искусственного интеллекта; коммуникационный сектор; качественный анализ; взаимодействие человека и ИИ; системы ИИ; представители коммуникационной сферы; приложения ИИ

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0
© 2026 Кавут Севги

Introduction

Artificial intelligence and communication are two closely intertwined fields that depend substantially on cutting-edge technology. Both concepts encompass multiple meanings and are relevant to a range of industries affected by technological advances. Communication is fundamental to everyday social functioning. Reciprocal interaction and communication are essential in both professional and personal contexts (Afolabi et al., 2024). As artificial intelligence systems proliferate, the relationship between AI and communication has evolved substantially. The field of artificial intelligence (AI) is advancing rapidly, with profound implications for everyday life. AI is altering how people live, work, and communicate (Essien et al., 2024, p. 2). Artificial intelligence has become an integral part of everyday life. AI technologies are used in numerous applications, including personalized recommendations, virtual assistants, healthcare, online shopping, smart home devices, navigation and transportation, and entertainment (Carrasco Ramírez & Islam, 2024, pp. 15–16). AI is expanding globally, transforming numerous industries and permeating many aspects of personal and professional life (Ling et al., 2025). The development and diffusion of AI technologies are producing substantial changes across multiple sectors (Voicu et al., 2024). Communication is among the sectors significantly affected by these developments.

Artificial intelligence is redefining communication and helping address commercial and informational needs. AI encompasses both technological systems and their integration into everyday activities, including personal and professional communication and environments (Hermann, 2022). In this context, the study aims to analyze the applications of artificial intelligence in communication and their implications for communication science in both academic and professional contexts. The study makes two principal contributions. First, it examines the interaction between artificial intelligence and communication. Second, it evaluates the effects and applications of AI in the communication field by incorporating the views and perspectives of communication professionals.

The remainder of the article is structured as follows. First, it reviews the literature on artificial intelligence and communication. After defining these concepts and discussing the role and effects of AI in communication, the article presents its methodological approach. The study employs qualitative research to examine AI's effects on communication in both professional and academic contexts through the perspectives of communication professionals in Türkiye. Drawing on the participants' opinions, concerns, questions, and observations, the results, discussion, and conclusion assess the future of communication as a profession in the context of artificial intelligence.

Artificial Intelligence and Communication

This section primarily examines artificial intelligence as a concept, its applications across communication domains, and human-machine collaboration. It highlights AI's transformative role in communication and considers how human-machine collaboration may enhance efficiency and innovation across various fields.

AI has become increasingly important in both theory and practice and is expected to revolutionize the world within the next decade (Schaefer et al., 2021). Machine learning, deep learning, natural language processing, and computer vision are among the technologies encompassed by artificial intelligence (Getchell et al., 2022, p. 8). Artificial intelligence is a broad term that includes both attempts to replicate human intelligence through computational systems and the development of technologies that perform activities associated with human intelligence (Guzman & Lewis, 2020, p. 3). Depending on its developmental stage, artificial intelligence is commonly categorized into three forms: narrow artificial intelligence, general artificial intelligence, and super artificial intelligence (Kavut, 2024). Artificial narrow intelligence (ANI), also known as narrow artificial intelligence, is a goal-oriented form of AI designed to perform a single task, such as tracking weather updates (Babu & Banana, 2024). Examples commonly associated with ANI include Google's DeepMind, Facebook's facial-recognition software, Apple's Siri, Amazon's Alexa, and self-driving vehicles developed by Tesla and Uber (McLean et al., 2023). General artificial intelligence, or artificial general intelligence (AGI), is often described as human-like AI (Fjelland, 2020). Super artificial intelligence (SAI) is described as a next-generation form of AI with cognitive capabilities superior to those of humans (Zohuri & Rahmani, 2020). It is expected to perform tasks more effectively than humans and surpass human intelligence (Mohan & Fenn, 2023). Zhang and Lu (2021) offer another classification, identifying three perspectives within AI research: behaviorism, connectionism, and symbolism. These perspectives constitute major theoretical foundations in the development of the field. In this context, artificial intelligence can be characterized as a communication technology that supports innovative work through machine-learning and deep-learning components. Artificial intelligence programs can perform a wide range of tasks and may outperform humans in specific domains.

Artificial intelligence is a rapidly developing field. AI-based applications are now prevalent across many areas of everyday life, including autonomous vehicles, smart cities, product-recommendation engines, finance, communication, transportation, and education (Habbal et al., 2024). In the digital age, artificial intelligence (AI) has become a driving force behind innovation, creating new opportunities (Praful Bharadiya, 2023). Artificial intelligence technologies and systems are gradually transforming communication and relationships between individuals and organizations through their expanding range of applications (Gholami & Al Abdwani, 2024, p. 29). AI is now widely used in communication, although its use also generates social risks and concerns (Hohenstein et al., 2023). Contemporary

digital societies increasingly rely on AI-based technologies (Gil De Zúñiga et al., 2024). Communication professionals and organizations increasingly use AI systems in marketing, public relations, and advertising. For example, Zerfass et al. (2020) argue that AI assistants will revolutionize how companies connect with their customers. AI has created numerous capabilities and opportunities within communication. AI seeks to replicate aspects of human cognition to make decisions and solve problems (Alfeir, 2024). AI also encompasses the emulation of human capabilities such as creativity, autonomous learning, and voice-based interaction (Wienrich & Latoschik, 2021).

Artificial intelligence has ushered in a new era of communication. In the communication and media sectors, AI technologies have created new opportunities and potential risks (Kumar & Singh, 2024). In a variety of communication roles, AI agents—such as robot reporters, recommendation algorithms, and service chatbots—are increasingly performing tasks previously carried out by humans (Huang & Wang, 2023). As communication technology advances, new opportunities for customers and businesses emerge, helping to address some contemporary challenges (de-Lima-Santos & Ceron, 2021, p. 14). The widespread use of artificial intelligence may inadvertently reduce information quality (Jungherr & Schroeder, 2023, p. 169). Public conceptions of artificial intelligence have been shaped partly by its representation in media, particularly in films. Such portrayals range from static computers and mobile robots to mechanical systems and fully conscious machines (Papadimitriou, 2016). Synthetic media, also referred to as AI-generated or generative media, is expected to transform the advertising and marketing industries in the coming years (Arango et al., 2023, p. 487). AI technology uses predictive analytics to understand current and potential customers' future behavior, inferred personal characteristics (e.g., education level and wealth), momentary vulnerabilities, and personal risk factors (e.g., mental or physical illness) (Mühlhoff, 2023). Across disciplines, AI offers significant advantages while simultaneously raising critical ethical and social concerns, particularly regarding privacy. In certain industries, robots and other AI technologies have already begun to replace human labor (Stone et al., 2022). Accordingly, artificial intelligence must be examined from multiple perspectives that account for both its benefits and its limitations within communication. Human-machine collaboration and effective communication are therefore increasingly important.

Human-AI collaboration, defined here as human involvement in processes substantially shaped by artificial intelligence, will be essential for addressing widespread societal concerns about AI (Akhmedov et al., 2023). AI can offer substantial advantages by automating previously manual procedures and facilitating the development of improved processes that foster productive collaboration between humans and machines (Perifanis & Kitsios, 2023). AI algorithms enable businesses to make well-informed decisions on matters ranging from consumer behavior to market trends. These applications demonstrate how AI's capacity to identify

and address customer needs has transformed corporate engagement with consumers. Virtual assistants, chatbots, and personalized recommendations have become ubiquitous, improving the overall customer experience (Oyekunle & Boohene, 2024). Workplace AI helps businesses develop new goods and services, accelerate decision-making, and improve operational efficiency. Research on how employees and AI may coexist in the workplace remains limited despite extensive discussion of AI's potential benefits (Zirar et al., 2023). Effective human-machine communication is essential for collaboration in fields such as marketing, advertising, and design, as well as for routine activities including scheduling and organization. It is particularly important in campaign preparation, content development, design, and planning.

Human-machine interaction is an important topic in the study of artificial intelligence and communication. Human-machine communication (HMC) involves the construction of meaning between humans and machines, with technology acting as a communicator rather than merely as a channel of interaction (Guzman, 2018). Human-machine communication (HMC) is embedded in multiple layers of the social environment, particularly at the micro, meso, and macro levels. The micro level encompasses communicators' social circumstances and immediate contexts; the meso level comprises institutions and organizations; and the macro level includes broader societal structures and systems (Etzrodt et al., 2022, p. 440).

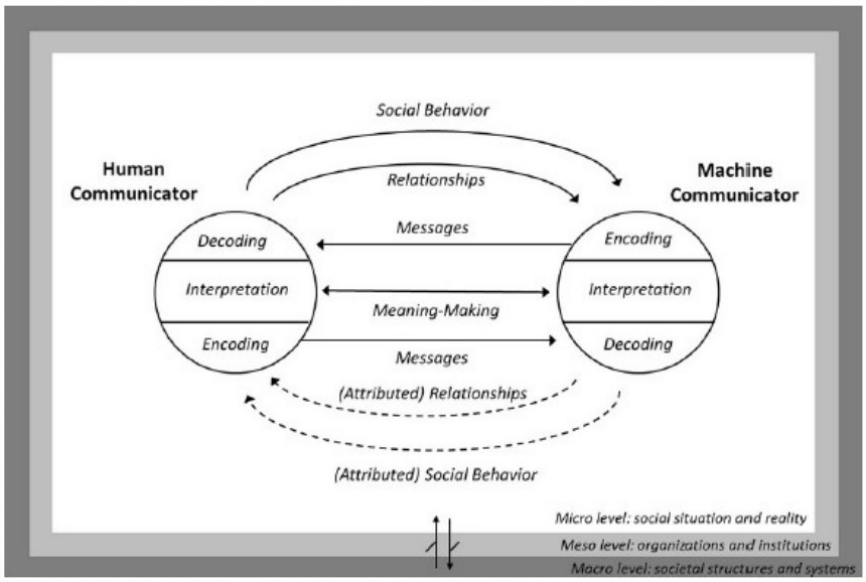


Figure 1. Model of human-machine communication

Figure 1 depicts the HMC model as a process of message exchange between humans and machines situated within micro-, meso-, and macro-level social contexts (Etzrodt et al., 2022, p. 440). Human-machine communication encompasses a range of technologies that facilitate interaction between individuals

and machines. These technologies also create environments that mediate interpersonal and intrapersonal communication (Richards et al., 2022, p. 46).

Aim and Method

This study aims to analyze the applications of artificial intelligence in communication and their implications for communication science in both academic and professional contexts. In accordance with this aim, the study addresses the following research questions:

- Research Question 1: Which AI tools are used by communication-sector representatives?
- Research Question 2: How do communication-sector representatives understand the relationship between artificial intelligence and communication?
- Research Question 3: What roles do artificial intelligence and AI tools play in communication, according to communication-sector representatives?
- Research Question 4: What advice do communication-sector representatives offer students studying communication regarding artificial intelligence?
- Research Question 5: How do participants assess the prospect of AI-powered robots working alongside humans?

The study employed a qualitative research design based on in-depth interviews. A semi-structured interview guide was developed and administered to 13 professionals working in the communication sector. Qualitative research enables the detailed examination of a subject through extended engagement with a relatively small group of participants. Phenomenology was used as the methodological design. According to Yıldırım and Şimşek (2013, p. 78), phenomenological research examines phenomena encountered in everyday life—including events, experiences, perceptions, orientations, concepts, and circumstances—of which individuals are aware but which they may not fully understand. Using this phenomenological approach, we identified themes including the metal-collared worker, the AI collaborator, and the most commonly used AI tools. Additionally, we explored participants' reasons for using AI tools in their work and examined AI's effects on communication. The analysis sought to identify common perspectives, similarities, and differences among participants. The influence of artificial intelligence on communication was examined across multiple dimensions, including social, technological, academic, sectoral, and ethical aspects. The researcher used Excel, MAXQDA, and SPSS to generate tables, code the data, conduct descriptive and frequency analyses, and quantify selected qualitative findings.

The target population comprised Turkish citizens aged 18 years or older. The study sample consisted of adults over the age of 18 who worked in the communication industry. Maximum variation sampling, a form of purposive sampling, was employed. The study sought to include individuals working in communication

who differed in age, income, professional experience, and area of practice. This sampling strategy supported the study's examination of AI applications and their implications for communication in both academic and professional contexts. The sample was therefore selected purposively. The research was conducted with communication-sector representatives who used artificial intelligence. Their names and other identifying information were anonymized to maintain confidentiality. All interviews were transcribed verbatim. Minor grammatical and stylistic corrections were made to the Turkish translations of the quotations included in the article. The Kocaeli University Institute of Social Sciences granted ethics committee approval for the study under approval number E-94094268-020-607010. The interviews were conducted between September 2024 and January 2025.

The semi-structured interview guide included demographic questions followed by open-ended questions about artificial intelligence and its implications for communication. All interviews were conducted using this guide. Each interview was intended to last approximately 30 minutes. The *research* comprised two stages: a theoretical stage and a fieldwork stage. The literature review was limited to artificial intelligence, the relationship between AI and communication, and the use of AI in communication-related fields. The empirical stage was limited to in-depth interviews with 13 communication-sector representatives. During coding and categorization, particular attention was given to how communication professionals perceived AI systems and applications based on their personal experience of using them. While some communication specialists expressed reservations about AI technology and its potential applications, others did not share these concerns.

Findings

The study employed qualitative interviews as its primary data-collection method. This section examines how communication professionals use artificial intelligence technologies and considers their implications for both academia and the communication sector. The study is based on interviews with communication-sector professionals in Türkiye. Nine of the 13 participants were men, and four were women. Two participants were aged 20–25; one was aged 26–30; three were aged 31–35; three were aged 41–45; two were aged 46–50; one was aged 51–60; and one was older than 61. Ten participants held bachelor's degrees, one held a master's degree, and two held doctoral degrees.

ChatGPT was among the most widely used AI tools among the participants. Their responses varied according to their professional interests and areas of work, illustrating the diverse applications of AI technologies. The majority had experience in the communication or advertising industries. Some had also worked in graphic design, journalism, and corporate communication. One participant described these applications as follows:

> I use Elicit as a research assistant, ChatGPT and Google Gemini for my daily job, Adobe Premiere's FireCut plugin for video editing, Gencraft and DALL-E for image creation, and iLovePDF's AI summarization plugin for document summarization. (Participant 6)

The participants were asked why they used AI. According to their responses, artificial intelligence was typically used for tasks such as content editing, research, and image and video production. A journalist and an advertising professional described their uses of AI as follows:

> I use it for Seo, Social Media content, and Google Ads. (Participant 3)

> I use artificial intelligence by thinking that I may have forgotten topics other than the ones I have in my mind. (Participant 2)

Participants were also asked to define the relationship between artificial intelligence and communication. Most believed that AI systems, algorithms, and applications positively affect both communication as an academic discipline and the professional sector. These technologies accelerate workflows and support numerous processes, including planning, organizing, content creation, video production, and copywriting. In describing the relationship between AI and communication, some participants emphasized its transformative potential and contributions to professional practice, while also raising ethical and privacy concerns.

> The connection between artificial intelligence and communication is deepening and expanding with technological advancement. While AI makes communication processes more effective, efficient, and targeted, it also poses new ethical and privacy challenges. As most companies artificially communicate with their customers, I can describe this relationship as a parallel relationship. (Participant 1)

Participant 1 explained that, as AI systems and technologies proliferate, their relationship with communication continues to evolve and expand.The participant identified ethical issues and digital security as important concerns. It was also emphasized that consumers should use these technologies cautiously to protect themselves from risks such as deepfakes.

Participants were also asked about the importance of artificial intelligence and AI tools in the communication industry and about the technologies most frequently used. They regarded artificial intelligence as an increasingly integral component of communication, with applications ranging from political communication and audience research to smart robots and AI assistants. Examples cited included Kamala Harris's performance in U.S. elections and Donald Trump's earlier use of artificial intelligence tools. Participants also emphasized AI's use in target-audience research and interpersonal communication, both of which they considered central to the field. One participant provided the following account:

> Revolutionary changes in the field of communication have been brought about by artificial intelligence (AI) and artificial intelligence tools. From customer service to marketing and content production to social media management, AI makes

> processes more efficient and effective. Therefore, businesses and organizations are increasingly turning to AI tools to strengthen their communication strategies. Chatbots, such as Zendesk Chat, Drift, and Intercom, are frequently implemented in the sales and customer service sectors. Virtual Assistants: Apple's Siri, Google's Assistant, and Amazon's Alexa. Natural Language Processing Tools: IBM Watson, Google Cloud Natural Language, and OpenAI GPT. Automated Content Generation Tools: Wordsmith, Articoolo, and Writesonic. Sentiment and social media analysis tools: Hootsuite Insights, Brandwatch, and Sprout Social analyze user reactions and emotions on social media. Visual and Video Analysis Tools: Google Cloud Vision, Amazon Rekognition, and Clarifai. Today, many agencies use artificial intelligence, from voiceovers to video montages, and from content to analysis. ChatGPT is one of the most widely used AI tools. (Participant 1).

ChatGPT was identified as the most frequently used application among the communication professionals interviewed. AI tools were grouped into several categories, including chatbots, virtual assistants, natural language processing tools, automated content-generation tools, sentiment and social media analysis tools, and visual and video analysis tools. Mishra and Awasthi (2023, p. 167) argue that ChatGPT has transformative potential in communication. ChatGPT can incorporate information derived from user interactions, producing increasingly tailored and precise responses and recommendations over time. Such capabilities have substantially affected knowledge workers across several fields, including media, business, academia, marketing, and advertising. These observations are consistent with the findings of the present study.

Another important aspect of the relationship between artificial intelligence and communication concerns its effects on communication education and professional practice. Participants expressed differing views on these effects. While some stated that AI had advanced communication education and the sector, others warned that assistants and bots could be misused and should remain subject to human oversight. Participants also emphasized that discussions of artificial intelligence and related topics had become considerably more common at universities in recent years. At the same time, they characterized AI as a potentially risky technology requiring close monitoring. Another issue raised was the perception that Türkiye was falling behind while artificial intelligence and autonomous vehicles were gaining prominence globally. Participants also discussed the rapid transformation of information into misinformation and the resulting risk of an infodemic. They noted that AI facilitates the production of easily consumable content. At the same time, AI may transform communication by overcoming language barriers, personalizing interactions, and reducing misunderstandings. Oranga (2023) identifies numerous potential benefits of artificial intelligence tools such as ChatGPT in education, including personalized learning, continuous availability, accessibility, immediate feedback, access to a broad knowledge base, language learning, study assistance, concept reinforcement, conversational and collaborative learning, reduced anxiety, exposure to diverse perspectives, flexibility, cost-effectiveness, and scalability. Venkatesvaran et al. (2023) emphasize that the transition

to online learning has required the incorporation of new scientific concepts and skills into curricula, resulting in the reorganization of conventional lecture structures. Within this context, artificial intelligence is expected to become increasingly integrated into higher education infrastructure in the coming years.

Another topic examined in the study was the future of the communication industry in light of advances in artificial intelligence. Communication-sector professionals argued that, although highly skilled and innovative journalists, managers, and content creators would remain in demand, the overall number of people employed in the sector might decline. They also suggested that the ability to formulate effective prompts and instructions would become increasingly important for future generations. One participant stated:

> The communications sector will undergo radical changes as artificial intelligence advances. The industry's future will be shaped by more individualized communication, automation, and higher productivity, sophisticated data analytics, innovative solutions, privacy and ethical concerns, and new business models. Brands and communication professionals will need to embrace AI technologies and adjust to these advancements. (Participant 5)

Communication-sector representatives also offered their perspectives on incorporating AI-related courses into communication curricula, including courses on artificial intelligence and communication, AI in advertising, AI in marketing, AI in design, and data literacy. All participants agreed that AI-related courses should be added to university curricula. They emphasized that such courses would support students' professional development, strengthen their ability to use contemporary technologies, and help prepare globally competitive and innovative communication professionals. One participant explained this perspective in detail:

> The addition of AI-based courses to communication education provides students with a broad perspective and advanced skills, training them as future communication professionals. By providing both theoretical knowledge and practical application opportunities, these courses help students to quickly adapt to innovations and developments in the sector. Thus, graduates have the knowledge and skills to make the most of the opportunities offered by artificial intelligence technologies (Participant 8)

The prospect of working alongside an artificial intelligence robot was another issue discussed during the interviews. Participants expressed differing opinions. Some communication professionals found the prospect unsettling, while others regarded it as a likely feature of the industry's future. Some participants considered an AI robot colleague both convenient and potentially risky. Their perspectives included the following:

> Sincerely, I really enjoy it, but in order to prevent issues with the system's operation, the job descriptions ought to be well specified. I believe that most people on the planet will oppose this concept. Because, despite the practical algorithms it has developed, the structure of the human ego is extremely delicate. Conflicts will

> likely continue for at least another decade, in my opinion. It took 20 years for humanity to move from horse-drawn carriages to motorized cars. After twenty years, a whole industry fell apart, and a new industry arose. According to what I've read, Elon Musk wants one out of three individuals to own an Optimus by 2035. Considering how much Amazon and other corporations rely on this concept, I hope that this time it's not the "human labour force" that fails. (Participant 6)

> It is a circumstance that will be regarded as quite common in the future, but I believe that actual people, not AI tools, should run a business or organization, and that AI should help us with our transactions. (Participant 12)

> As long as it can be added next to real people, it is a very good idea because when we consider the time it takes for real people to finalize research, artificial intelligence robots seem to be a good solution for speeding up the work. The adoption of artificial intelligence robots as colleagues can revolutionize the business world. While these changes offer many advantages, such as efficiency, productivity, and speed, they must be carefully managed in terms of ethics, privacy, and human relations. In the future, creating a balanced and collaborative working environment between artificial intelligence robots and human employees will increase the success of businesses. (Participant 10)

These responses are consistent with research on human-AI collaboration. When humans and automated or AI-based systems work together, human capabilities such as creative problem-solving can be combined with the advantages of automation, including accuracy, precision, speed, flexibility, and adaptability (Sadeghian & Hassenzahl, 2022, p. 28). Participants highlighted both the potential contributions of AI robots to professional practice and the need to manage their benefits and risks carefully.

Taken together, the participants' responses reveal several shared perspectives across the topics examined. The findings showed that ChatGPT was the most widely used AI tool. According to Roumeliotis and Tselikas (2023), ChatGPT is an advanced language model that has transformed natural language processing by generating coherent, context-sensitive, and human-like text and creating new opportunities for human-AI communication.

Participants generally supported the inclusion of artificial intelligence in communication curricula. Luttrell et al. (2020, pp. 471–472) state that incorporating AI into university environments can help students understand its fundamental mechanisms. AI may also help students understand how theory and practice have evolved in response to new communication technologies. Similarly, Mateus et al. (2024) found that the use of generative AI in higher education and classroom settings produces diverse and evolving experiences that reveal both advantages and disadvantages. The present findings are therefore consistent with the existing literature.

Table 1. The distributions of the most used AI tools and AI tools usage aims according to age and education level dimensions

Age	Education Level	The Most Used AI Tools	AI Tools Usage Aims	Common Views
41-45	Bachelor's Degree	ChatGPT, Midjourney, Firefly, Udio	Research and idea generation, visual studies, music	* In Türkiye, the most prevalent artificial intelligence tools are ChatGPT and Gemini. *Artificial intelligence is utilized by people of all ages in Türkiye. *However, it has been noted that the choice of AI tools may differ based on the specific communication subfields, such as journalism, advertising, public relations, and visual communication. *These fields prioritize the use of AI for research, design, visual creation (such as video and photography), and planning purposes.
61 and over	Bachelor's Degree	ChatGPT, AiLango	Consulting beyond what's on your mind	
41-45	Bachelor's Degree	ChatGPT, Gemini, Dall-E	Seo, Social media contents, Google advertising	
31-35	PhD	ChatGPT, Midjourney, Quilbot	Education, research, design and planning	
20-25	Bachelor's Degree	ChatGPT	Detailed search and accessing unreachable information	
31-35	PhD	Gencraft, Dall-E, BasedLabs, Fotor,Firecut, ChatGPT, Gemini, Elicit	Daily routine works, visual and video studies, video editing, academic writing	
26-30	Bachelor's Degree	ChatGPT, Siri, Microsoft	Research, translating, photograph, video creation	
41-45	Bachelor's Degree	ChatGPT, Grok	Text editing, proofreading, news writing, assistant work	
20-25	Bachelor's Degree	ChatGPT, OpenAI, Midjourney	Designing, creative idea and research	
46-50	Master's Degree	ChatGPT, Midjourney, Jasper	Content creation, converting conversations into text, design, media, and sentiment analysis.	

31-35	Bachelor's Degree	ChatGPT, Siri, Gemini	Making life easier, saving time, using less energy
46-50	Bachelor's Degree	ChatGPT, Midjourney, Siri, Brandwatch	social media and sentiment analysis, customer demand tracking, planning, research
51-60	Bachelor's Degree	ChatGPT, Google Cloud Vision, Clarifai, Siri	Visual design, graphic design, logo, poster design, research

Working alongside artificial intelligence robots was generally expected to become common in the near future. Although participants expressed differing views about AI robot colleagues, the majority adopted a positive position. However, they also raised concerns about job losses, ethics, and confidentiality. These findings are consistent with the literature. For example, Fitria (2023) states that artificial intelligence can enable software, computer systems, and robots to behave and "think" in human-like ways. Fitria also notes that, despite its benefits, AI may have negative consequences, particularly for human labor. The use of artificial intelligence in communication was perceived as a source of rapid development and potentially transformative change. Kavut (2022) argues that artificial intelligence extracts information incrementally from unstructured data, enabling marketers to measure customers' emotional states through techniques such as facial coding, personality analysis, and emotion analysis. Bankins et al. (2024) identify several potential advantages of AI technologies. Employees may experience improved job design through AI use, including greater autonomy, increased job complexity, and reduced role demands.

The table presents the AI tools most frequently used by participants, categorized by age and educational attainment, together with their reasons for using them. The findings indicate that patterns of AI use varied among participants. ChatGPT, Gemini, and Midjourney were the most popular tools and were used for a range of purposes. The study also showed that AI tools supported various tasks, including idea generation, planning, visual design, research, and content creation.

Table 2 presents the effects of artificial intelligence on communication. These effects are multidimensional and encompass social, technological, academic, sectoral, and ethical dimensions. Participants expressed concern about the ethical risks associated with AI tools and applications, including threats to digital security and privacy and the proliferation of deepfakes. Participants expressed differing views regarding AI's social effects. They highlighted the benefits of AI tools for everyday tasks but also raised concerns that their use could encourage overre-

liance, skill deterioration, passivity, shortcut-seeking behavior, and reduced productivity.

Table 2. The views on the impacts of artificial intelligence on communication

Impacts	Positive	Negative
Social	AI benefits people in practical terms. Artificial Intelligence (AI) has revolutionized communication by removing language barriers, personalizing interactions, increasing accessibility, and reducing misunderstandings.	AI, or artificial intelligence, can be defined as a system that both enables and reduces. In other words, while it simplifies life in some ways, it can also have a negative impact on human skills.
Technological	The relationship between artificial intelligence and communication is deepening and expanding with the development of technology.	
Academic	Through AI, individuals have access to a vast amount of information at any given time and from any location.	
Sectoral	Since most companies communicate with their customers artificially, this relationship can be defined as a parallel relationship. Numerous AI technologies and applications have benefited the communications industry. Artificial intelligence helps the development of the communications area and enables speedier execution of corporate activities. Artificial intelligence is a technology that makes it possible for humans to produce more creative designs and drawings, display visual content more successfully, and come up with more original ideas faster.	
Ethical		While AI makes communication processes more effective, efficient, and targeted, it also brings new ethical and privacy challenges.

Table 3. The common views of industry representatives on communication faculty education

Categories	Common Views
AI-based lectures	AI-based courses provide students with a more visionary perspective. These courses require theory and practice to be carried out together with industry professionals and stakeholders.
Personal and professional development	It is crucial for communication faculty students to develop themselves both professionally and intellectually, master professional jargon, and understand and work with the data sets used by artificial intelligence models.
Openness to development	They should be open to developments, especially in the digital world. They should remember that the moment they stop learning, they will fall behind in the race.
Awareness	Don't become slaves to artificial intelligence without first learning to achieve reality manually.
Knowledge of using artificial intelligence tools	They must learn to use one or more artificial intelligence tools and applications. However, each of these should remain in a position to assist humans.
Computer and software knowledge	They should be proficient in communication technologies and social media. They should learn artificial intelligence applications, computers, and software programs at a high level while they are still students.
Ability to keep up with the times	They should be careful to use and adjust to new advancements so they don't fall behind in the digitization process. They will be able to stay current and apply advances to their line of work in this way.

Table 3 outlines the recommendations provided by industry representatives to students in communication faculties. These recommendations were organized into several categories, including AI-related courses, personal and professional development, openness to learning, awareness, familiarity with AI tools, computer and software proficiency, and the ability to remain current with technological developments.

The following table outlines participants' views regarding AI teammates, emphasizing both similarities and differences in their responses. Participants generally regarded AI teammates as a likely and increasingly standard feature of the future workplace and expressed similar views regarding their suitability, speed, and capacity to generate high-quality and innovative ideas. However, they differed in their assessments of the risks associated with AI teammates, the need for clearly defined job descriptions, and whether such systems constitute an appropriate workplace solution.

Table 4. The distribution of ideas on the metal-collar(AI) teammate

Age	Gender	Education Level	Codes About AI Teammate	Similarities	Differences
41-45	Male	Bachelor's Degree	Good idea, good solution	– Convenience, – speed, – good idea, – normal, – normal of future, – friendship without envy, – Clarity	– Danger, – disagreement, – good solution, – conflict, – saving on time, – labor-saving, – job definitions
61 and over	Male	Bachelor's Degree	Readiness, convenience, speed		
41-45	Male	Bachelor's Degree	Annoying		
31-35	Female	PhD	Normal, convenience		
20-25	Female	Bachelor's Degree	Convenience, danger		
31-35	Male	PhD	Clarity, Disagreements, Conflict		
26-30	Female	Bachelor's Degree	Normal, normal of future		
41-45	Male	Bachelor's Degree	Friendship without jealousy or envy		
20-25	Male	Bachelor's Degree	Convenience, speed, rules		
46-50	Male	Master's Degree	Saving on time, labor-saving, intelligent friend, convenience, decreasing need for human labor		
31-35	Female	Bachelor's Degree	Normal, Equipment, convenience, clarity		
46-50	Male	Bachelor's Degree	Management, rules, convenience, job definitions		
51-60	Male	Bachelor's Degree	Normal of future, limitation, rules.		

In summary, these findings indicate that the prospect of artificial intelligence robots serving as colleagues is likely to become increasingly relevant in communication-sector workplaces. Despite concerns about workforce displacement, ethical dilemmas, security risks, and declining demand for human labor, the prevailing attitude among communication professionals was favorable. Participants argued that artificial intelligence technologies could transform the business environment by improving efficiency, productivity, and speed. However, they also maintained that human labor would remain necessary and that the use of AI tools should be subject to appropriate oversight and regulation.

Conclusions

This article explores the relationship between artificial intelligence and communication, including the role of AI technologies and their effects on the communication sector. It also incorporates the perspectives of communication professionals in Türkiye. Understanding the relationship between artificial intelligence and communication, as well as AI's effects on the field, requires more than awareness of existing AI tools and applications. It also requires continued engagement with recent technological developments.

Artificial intelligence and communication are two interdisciplinary fields that involve technologies such as machine learning and natural language processing, as well as applications such as deepfakes, for purposes including content production and the creation and editing of films and images. The findings indicate that most communication professionals hold positive attitudes toward the use of AI in the communication sector and toward its integration into communication education.

This study examines the current state and future prospects of the communication sector at multiple levels in light of the proliferation of artificial intelligence technologies. It analyzes the effects of AI from the perspectives of communication professionals. Artificial intelligence offers several benefits for communication, including the acceleration and streamlining of organizational processes, but it also presents disadvantages, such as potential job losses, privacy concerns, security threats, and ethical dilemmas. From a practical perspective, AI should therefore be understood both as a technology that creates opportunities and facilitates everyday and professional activities and as a potential source of labor displacement, privacy breaches, and security vulnerabilities.

Although participants expressed differing views about working alongside an artificial intelligence robot, the majority held a positive attitude toward this prospect. Nevertheless, they also raised concerns about job losses, ethical issues, and confidentiality. Communication-sector representatives argued that artificial intelligence technologies would transform the business environment by increasing efficiency, productivity, and speed; however, they maintained that human labor

would remain necessary and that AI tools should be regulated. This conclusion is consistent with findings reported in the literature.

Communication-sector representatives explained that artificial intelligence is transforming the sector by reducing language barriers, personalizing interactions, increasing accessibility, reducing misunderstandings, and providing rapid access to information regardless of time or location. They also described how AI enables them to complete work processes more quickly, develop more innovative designs, content, and campaigns, reduce the time required to generate original ideas, and improve the quality of visual content. These observations highlight AI's potential to improve productivity and efficiency in communication. The representatives advised communication students, whom they may work alongside in the future, to use artificial intelligence and remain open to new developments in the digital environment while maintaining critical awareness, a clear connection to real-world contexts, and strong digital literacy. They also emphasized the importance of preventing their professional skills from deteriorating through overreliance on AI.

Overall, artificial intelligence coworkers were described both as a potential means of increasing productivity and providing assistance without interpersonal rivalry and as technologies that could create problems if misused or introduced without clearly defined roles. The effects of artificial intelligence are complex and encompass social, technological, academic, sectoral, and ethical dimensions. Regarding the social dimension, industry representatives expressed both positive and negative views about AI's influence on communication. In this study, as in the HMC model, the relationship between artificial intelligence and communication was examined in terms of messages, relationships, social behaviors, and meanings.

Finally, this study focuses primarily on the role of artificial intelligence in the communication industry. More specifically, it examines the relationship between AI and professional communication practices. Its findings may also help inform the development of students' critical perspectives and advanced technological skills. The study contributes to understanding the uses, motivations, and significance of AI in communication across both theoretical and practical domains. The results demonstrate how artificial intelligence technologies are transforming communication education, the communication industry, and related fields. They also provide insight into how organizations, communication professionals, and agencies may develop and manage communication practices in response to advances in AI. Future research should examine the relationship between AI and communication from multiple perspectives. Because the present study is situated within communication studies, future research should consider how AI operates within changing social structures, systems, and lifestyles. It should also investigate the relationship between artificial intelligence and communication from the perspectives of other disciplines and professional specializations.

Author's Statements

Agreement with the Journal's Policies

Author has been notified and agree to the journal's current policies as described on the publication's website.

Originality and Exclusivity of the Manuscript

Author confirms that my manuscript is original, has not been published previously in whole or in part, and is not under consideration for publication elsewhere.

Authorship and Contribution (CRediT)

Research, conceptualization, and manuscript writing – Sevgi Kavut

Policy on Preprints and Previous Versions

Author confirms that there is no preprint/working version.

Conflict of Interest

No Conflicts.

Funding

The study was not supported by any academic financial support institution.

Use of Generative AI and Supporting Tools

AI tools are not listed as author; any contributions (text editing, translation, illustrations, code) are described in the "Methods" section; accuracy, originality, and compliance with rights have been verified.

Permissions for Use (Texts, Images, Maps, Illustrations)

All copyrighted materials are reproduced with the permission of the copyright holder; license terms (including CC) are observed.

Acknowledgments and Contributions without Authorship

There are no Acknowledgments and Contributions without Authorship.

References | Список литературы

Afolabi, B. E. F., Oladesu, J., Siyanbola, B. A., Adeloye, A. A., & Odewole, O. P. (2024). Communication Design Practises via Professionalism: Spotlight on Artificial Intelligence. *Journal of Art, Design and Music*, 3(1), 136–149. https://doi.org/10.55554/2785-9649.1035

Akhmedov, A. B., Shamsiya, A. S. K., Abdumuminova, U. S., & Usmonov, F. S. U. (2023). The Impact of Artificial Intelligence on Human Life in the Future. *International Multidisciplinary Journal for Research & Development*, 10(10).

Alfeir, N. M. (2024). Dimensions of Artificial Intelligence on Family Communication. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 7, 1398960. https://doi.org/10.3389/frai.2024.1398960

Arango, L., Singaraju, S. P., & Niininen, O. (2023). Consumer Responses to AI-Generated Charitable Giving Ads. *Journal of Advertising*, 52(4), 486–503. https://doi.org/10.1080/00913367.2023.2183285

Babu, M. V. S., & Banana, K. (2024). A study on narrow artificial intelligence—An overview. *International Journal of Engineering Science and Advanced Technology*, 24(4), 210–219.

Bankins, S., Hu, X., & Yuan, Y. (2024). Artificial Intelligence, Workers, and Future of Work Skills. *Current Opinion in Psychology*, 58, 101828. https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2024.101828

Bharadiya, J. P. (2023). Artificial Intelligence and the Future of Web 3.0: Opportunities and Challenges Ahead. *American Journal of Computer Science and Technology*, 6(2), 74–79. https://doi.org/10.11648/j.ajcst.20230602.14

de-Lima-Santos, M.-F., & Ceron, W. (2021). Artificial Intelligence in News Media: Current Perceptions and Future Outlook. *Journalism and Media*, 3(1), 13–26. https://doi.org/10.3390/journalmedia3010002

Essien, E., Odejide, G., Okoronkwo, A., & Afolabi, G. (2024). A Paradigmatic Discourse on the Correlation between Investing in Artificial Intelligence, Effective Communication and National Transformation. *SSRN Electronic Journal*, 11(1), 1–11. https://doi.org/10.2139/ssrn.4926066

Etzrodt, K., Gentzel, P., Utz, S., & Engesser, S. (2022). Human-machine-communication: Introduction to the special issue. *Publizistik*, 67(4), 439–448. https://doi.org/10.1007/s11616-022-00754-8

Fitria, T. N. (2023). Artificial Intelligence (AI) Technology in OpenAI ChatGPT Application: A Review of ChatGPT in Writing English Essay. *ELT Forum: Journal of English Language Teaching*, 12(1), 44–58. https://doi.org/10.15294/elt.v12i1.64069

Fjelland, R. (2020). Why General Artificial Intelligence Will Not Be Realized. *Humanities and Social Sciences Communications*, 7(1), 10. https://doi.org/10.1057/s41599-020-0494-4

Getchell, K. M., Carradini, S., Cardon, P. W., Fleischmann, C., Ma, H., Aritz, J., & Stapp, J. (2022). Artificial Intelligence in Business Communication: The Changing Landscape of Research and Teaching. *Business and Professional Communication Quarterly*, 85(1), 7–33. https://doi.org/10.1177/23294906221074311

Gholami, M. J., & Al Abdwani, T. (2024). The Rise of Thinking Machines: A Review of Artificial Intelligence in Contemporary Communication. *Journal of Business, Communication & Technology*, 3(1), 29–43. https://doi.org/10.56632/bct.2024.3103

Gil De Zúñiga, H., Goyanes, M., & Durotoye, T. (2024). A Scholarly Definition of Artificial Intelligence (AI): Advancing AI as a Conceptual Framework in Communication Research. *Political Communication*, 41(2), 317–334. https://doi.org/10.1080/10584609.2023.2290497

Guzman, A. L. (2018). What Is Human-Machine Communication, Anyway? In A. L. Guzman (Ed.), *Human-Machine Communication: Rethinking Communication, Technology, and Ourselves* (pp. 1–28). Peter Lang.

Guzman, A. L., & Lewis, S. C. (2020). Artificial Intelligence and Communication: A Human–Machine Communication Research Agenda. *New Media & Society*, 22(1), 70–86. https://doi.org/10.1177/1461444819858691

Habbal, A., Ali, M. K., & Abuzaraida, M. A. (2024). Artificial Intelligence Trust, Risk and Security Management (AI TRiSM): Frameworks, applications, challenges and future research directions. *Expert Systems with Applications*, 240, 122442. https://doi.org/10.1016/j.eswa.2023.122442

Hohenstein, J., Kizilcec, R. F., DiFranzo, D., Aghajari, Z., Mieczkowski, H., Levy, K., Naaman, M., Hancock, J., & Jung, M. F. (2023). Artificial Intelligence in Communication Impacts Language

and Social Relationships. *Scientific Reports*, 13(1), 5487. https://doi.org/10.1038/s41598-023-30938-9

Huang, G., & Wang, S. (2023). Is Artificial Intelligence More Persuasive Than Humans? A Meta-Analysis. *Journal of Communication*, 73(6), 552–562. https://doi.org/10.1093/joc/jqad024

Jungherr, A., & Schroeder, R. (2023). Artificial Intelligence and the Public Arena. *Communication Theory*, 33(2–3), 164–173. https://doi.org/10.1093/ct/qtad006

Kavut, S. (2022). Türkiye'de Yapay Zeka Alanında Yazılan Tezlerin İçerik Analizi Yöntemiyle İncelenmesi [An Analysis of Theses Written in the Field of Artificial Intelligence in Turkey Using Content Analysis]. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*, (41), 80-98. https://doi.org/10.17829/turcom.1051167 (In Turkish).

Kavut, S. (2024). *Artificial Intelligence and Communication*. Çizgi Publishers. (In Turkish).

Kumar, P., & Singh, B. (2024). Artificial Intelligence for Media: Opportunities or Threats. *Journal of Communication and Management*, 3(02), 107–109. https://doi.org/10.58966/JCM2024323

Ling, E. C., Tussyadiah, I., Liu, A., & Stienmetz, J. (2025). Perceived Intelligence of Artificially Intelligent Assistants for Travel: Scale Development and Validation. *Journal of Travel Research*, 64(2), 299-321. https://doi.org/10.1177/00472875231217899

Luttrell, R., Wallace, A., McCollough, C., & Lee, J. (2020). The Digital Divide: Addressing Artificial Intelligence in Communication Education. *Journalism & Mass Communication Educator*, 75(4), 470-482. https://doi.org/10.1177/1077695820925286

Mateus, J.-C., Cappello, G., Lugo, N., & Guerrero-Pico, M. (2024). Communication Educators Facing the Arrival of Generative Artificial Intelligence: Exploration in Mexico, Peru, and Spain. *Digital Education Review*, (45), 106–114. https://doi.org/10.1344/der.2024.45.106-114

McLean, S., Read, G. J. M., Thompson, J., Baber, C., Stanton, N. A., & Salmon, P. M. (2023). The Risks Associated with Artificial General Intelligence: A Systematic Review. *Journal of Experimental & Theoretical Artificial Intelligence*, 35(5), 649–663. https://doi.org/10.1080/0952813X.2021.1964003

Mishra, A., & Awasthi, S. (2023). Chat GPT: Revolutionizing Communication or Threatening Authenticity? *Management Dynamics*, 23(1), 165–168. https://doi.org/10.57198/2583-4932.1321

Mohan, K. R., & Mathew Fenn, S. (2023). Artificial Intelligence and Its Theranostic Applications in Dentistry. *Cureus*, 15(5), e38711. https://doi.org/10.7759/cureus.38711

Mühlhoff, R. (2023). Predictive Privacy: Collective Data Protection in the Context of Artificial Intelligence and Big Data. *Big Data & Society*, 10(1), 20539517231166886. https://doi.org/10.1177/20539517231166886

Oranga, J. (2023). Benefits of Artificial Intelligence (ChatGPT) in Education and Learning: Is Chat GPT Helpful? *International Review of Practical Innovation, Technology and Green Energy (IRPITAGE)*, 3(3), 46–50.

Oyekunle, D., & Boohene, D. (2024). Digital Transformation Potential: The Role of Artificial Intelligence in Business. *International Journal of Professional Business Review: Int. J. Prof.Bus. Rev.*, 9(3), 1. https://doi.org/10.26668/businessreview/2024.v9i3.4499

Papadimitriou, A. (2016). *The Future of Communication: Artificial Intelligence and Social Networks* [Master Thesis]. Malmö University.

Perifanis, N.-A., & Kitsios, F. (2023). Investigating the Influence of Artificial Intelligence on Business Value in the Digital Era of Strategy: A Literature Review. *Information*, 14(2), 85. https://doi.org/10.3390/info14020085

Ramírez, J. G. C., & Islam, Md. mafiqul. (2024). Application of Artificial Intelligence in Practical Scenarios. *Journal of Artificial Intelligence General Science* (JAIGS) ISSN:3006-4023, 2(1), 14–19. https://doi.org/10.60087/jaigs.v2i1.41

Richards, R., Spence, P., & Edwards, C. (2022). Human-Machine Communication Scholarship Trends: An Examination of Research From 2011 to 2021 in Communication Journals. *Human-Machine Communication*, 4, 45–65. https://doi.org/10.30658/hmc.4.3

Roumeliotis, K. I., & Tselikas, N. D. (2023). ChatGPT and Open-AI Models: A Preliminary Review. *Future Internet*, 15(6), 192. https://doi.org/10.3390/fi15060192

Sadeghian, S., & Hassenzahl, M. (2022). The "Artificial" Colleague: Evaluation of Work Satisfaction in Collaboration with Non-human Coworkers. *27th International Conference on Intelligent User Interfaces*, 27–35. https://doi.org/10.1145/3490099.3511128

Schaefer, C., Lemmer, K., Samy Kret, K., Ylinen, M., Mikalef, P., & Niehaves, B. (2021). *Truth or Dare? – How can we Influence the Adoption of Artificial Intelligence in Municipalities?* Hawaii International Conference on System Sciences. https://doi.org/10.24251/HICSS.2021.286

Stone, P., Brooks, R., Brynjolfsson, E., Calo, R., Etzioni, O., Hager, G., Hirschberg, J., Kalyanakrishnan, S., Kamar, E., Kraus, S., Leyton-Brown, K., Parkes, D., Press, W., Saxenian, A., Shah, J., Tambe, M., & Teller, A. (2022). *Artificial Intelligence and Life in 2030: The One Hundred Year Study on Artificial Intelligence* (Version 1). arXiv. https://doi.org/10.48550/ARXIV.2211.06318

Venkateswaran, P. S., Ayasrah, F. T. M., Nomula, V. K., Paramasivan, P., Anand, P., & Bogeshwaran, K. (2023). Applications of Artificial Intelligence Tools in Higher Education. In S. Singh, S. S. Rajest, S. Hadoussa, A. J. Obaid, & R. Regin (Eds.), *Advances in Business Information Systems and Analytics* (pp. 124–136). IGI Global. https://doi.org/10.4018/979-8-3693-2193-5.ch008

Voicu, R. C., Pande, A. K., Tanveer, M. H., & Chang, Y. (2024). Communication Interchange for Artificial Intelligence Systems. *2024 International Conference on Computing, Networking and Communications (ICNC)*, 175–181. https://doi.org/10.1109/ICNC59896.2024.10555983

Wienrich, C., & Latoschik, M. E. (2021). eXtended Artificial Intelligence: New Prospects of Human-AI Interaction Research. *Frontiers in Virtual Reality*, 2, 686783. https://doi.org/10.3389/frvir.2021.686783

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Qualitative Research Methods in Social Sciences* (9th ed.). Seçkin Publishing. (In Turkish).

Zerfass, A., Hagelstein, J., & Tench, R. (2020). Artificial Intelligence in Communication Management: A Cross-National Study on Adoption and Knowledge, Impact, Challenges and Risks. *Journal of Communication Management*, 24(4), 377–389. https://doi.org/10.1108/JCOM-10-2019-0137

Zhang, C., & Lu, Y. (2021). Study on Artificial Intelligence: The State of the Art and Future Prospects. *Journal of Industrial Information Integration*, 23, 100224. https://doi.org/10.1016/j.jii.2021.100224

Zirar, A., Ali, S. I., & Islam, N. (2023). Worker and Workplace Artificial Intelligence (AI) Coexistence: Emerging Themes and Research Agenda. *Technovation*, 124, 102747. https://doi.org/10.1016/j.technovation.2023.102747

Zohuri, B., & Mossavar Rahmani, F. (2020). Artificial Intelligence Versus Human Intelligence: A New Technological Race. *Acta Scientific Pharmaceutical Sciences*, 4(5), 50–58. https://doi.org/10.31080/ASPS.2020.04.0530

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. No 4 | ISSN: 2658-7734
AI, Technology & Culture | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.758

Cyclical Cultural Reactions in Visual Culture: From Generative Media to Early Photography

Maria V. Kozharinova*

National Research University Higher School of Economics (HSE University). Moscow, Russia.
Email: mvkozharinova[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0009-0007-4953-650X

* — corresponding author

Received: 16 April 2026 | Revised: 29 May 2026 | Accepted: 3 June 2026

Abstract

This article examines the cyclical nature of cultural reactions to technological transformations in the field of visuality, drawing on contemporary debates about generative media and historical discussions surrounding early photography in the nineteenth century. Current discourse often presents AI-generated imagery as an unprecedented rupture, emphasizing concerns about authenticity, authorship, and the future of creative labor. Yet such interpretations tend to overlook the extent to which similar anxieties accompanied earlier technological shifts in visual culture. The purpose of this study is to identify recurring patterns in cultural responses to new image-producing technologies by comparing present-day narratives about generative AI with critical and theoretical texts on early photography. Methodologically, the article employs media-archaeological comparison, drawing on a corpus of critical, expert, and historiographical texts on nineteenth- and early twentieth-century photography, including subsequent scholarly reconstructions of the period. The analysis identifies five persistent categories of concern: the artistic legitimation of a new medium, the democratization of image production, fears of job displacement, the risk of aesthetic homogenization, and the problem of fakes, along with a broader crisis of trust in images. These themes recur across both historical and contemporary contexts. The findings suggest that current debates around generative media largely reproduce earlier cultural conflicts, indicating a cyclical rather than linear model of technological reception. Contemporary anxieties can therefore be understood as renewed struggles over the norms governing legitimate images under conditions of accelerated and large-scale visual production.

Keywords

Generative AI; Visual Culture; Media Archaeology; Photography; Technoshock; Image Credibility

This work is licensed under a Creative Commons “Attribution” 4.0 International License
© 2026 Maria V. Kozharinova

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. № 4 | ISSN: 2658-7734
ИИ, технологии и культура | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.758

Цикличность культурных реакций в сфере визуальности: от генеративных медиа к ранней фотографии

Кожаринова Мария Викторовна*

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ).
Москва, Россия. Email: mvkozharinova[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0009-0007-4953-650X

* — корреспондирующий автор

Рукопись получена: 16 апреля 2026 | Пересмотрена: 29 мая 2026 | Принята: 3 июня 2026

Аннотация

В статье анализируется цикличность культурных реакций на технологические сдвиги в сфере визуальности путём сопоставления современных дискуссий о генеративных медиа и исторических дебатов о ранней фотографии XIX века. В рамках концепции «технологического шока» (technoshock) показано, как инструменты массового производства изображений порождают повторяющиеся конфликты вокруг статуса изображения, критериев достоверности и ценности профессионального труда. В качестве аналитических категорий выделяются пять устойчивых «тревог»: (1) утверждение нового медиума как средства художественного выражения; (2) демократизация творчества и размывание границы «любитель/профессионал»; (3) страх вытеснения и обесценивания ремесла; (4) риск эстетической гомогенизации и снижения культурного разнообразия; (5) фальсификации и кризис доверия к изображению как свидетельству.

Методологическую основу статьи составляет медиаархеологическое сопоставление: современные тревоги, связанные с распространением генеративного ИИ, анализируются в соотнесении с разнородным корпусом критических, экспертных и историко-теоретических текстов о фотографии XIX – начала XX века, включая позднейшие научные реконструкции этого периода. Исследование демонстрирует, что значительная часть сегодняшних опасений имеет исторические аналоги, а их воспроизведение связано с борьбой за нормы «легитимного изображения» в условиях ускорения, удешевления и массовизации визуального производства.

Ключевые слова

генеративный ИИ; ранняя фотография; технологический шок; легитимация искусства; демократизация творчества; доверие к изображению

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0
© 2026 Кожаринова Мария Викторовна

Введение

Социальные сети всё активнее наполняются контентом, сгенерированным искусственным интеллектом (ИИ). Если ещё не так давно было сравнительно легко отличить созданного нейросетью персонажа от реального человека, то сейчас эта задача становится всё труднее. Распространение генеративных инструментов[1] – от Midjourney и DALL-E до встроенных генераторов крупных платформ – делает производство визуального контента доступным для широкой аудитории без специализированной подготовки. На этом фоне среди специалистов в области визуального творчества наблюдается растущая тревога: исследования фиксируют как сокращение числа заказов у иллюстраторов и дизайнеров, так и структурное сокращение спроса на услуги представителей ряда традиционных визуальных профессий (Jones et al., 2024; Matich et al., 2025). Нынешнюю ИИ-революцию можно рассматривать как очередной поворот в истории визуальной культуры, поскольку новые технологии *вновь* смещают границы того, что считается искусством, и *заново* актуализируют вопрос об авторстве. Подобные прорывы почти всегда запускают повторяющийся сценарий развития общественной реакции: от паники и отторжения к постепенному принятию и институционализации; в этом смысле тревога вокруг ИИ не представляет собой уникального явления.

Каждое значимое технологическое новшество вызывало сходный цикл надежд и опасений. Этот повторяющийся сценарий можно описать с помощью предложенного Джонс, Гуптой и Ритчи понятия «технологического шока» (“technoshock”), то есть культурного потрясения, возникающего при внезапном появлении новых технических инструментов и подрывающего привычные представления о ценности человеческого творчества (Jones et al., 2024). Рост популярности визуально ориентированных социальных сетей и мобильных фильтров в 2010-е годы сопровождался дискуссиями о снижении статуса профессиональной фотографии и росте доли любительских изображений. Появление iPhone со встроенной камерой (2007) часто интерпретировалось как фактор, способный ускорить сокращение рынка фотоаппаратуры и изменить критерии оценки фотографического мастерства. Ранее схожие опасения высказывались в связи с массовым распространением цифровых зеркальных камер в 2000-е годы, переходом к цифровой фотографии в 1990-е и распространением Photoshop (с 1988 года): последнее критики связывали с популяризацией практик ретуши и трансформацией представлений о достоверности фотографического изображения.

1 Термины «генеративные медиа», «нейросети для генерации изображений», «генеративный ИИ», «ИИ» и «синтетические медиа» могут использоваться как взаимозаменяемые (Manovich, 2023). Речь идёт о технологиях, которые с помощью нейросетей создают новый медиаконтент: изображения, видео, тексты, музыку, 3D-модели и другие материалы. Такие системы способны правдоподобно воспроизводить отдельные элементы внешности и движения, в том числе человеческие лица, мимику и телесную пластику.

Каждый раз новая технология демократизировала доступ к визуальному производству, а профессионалы опасались обесценивания своих навыков, пока критики предрекали упадок качества и подлинности изображений. Иными словами, воспроизводилась характерная динамика «технологического шока», при которой культурная тревога и борьба за нормы «легитимного изображения» сопровождали очередной технологический сдвиг (Jones et al., 2024).

В этом ряду технологических инноваций в визуальной сфере изобретение фотографии занимает особое место. Её возникновение в XIX веке представляет собой ключевой исторический материал для анализа этой циклической логики. Появление фотографии вызвало почти апокалиптические предсказания о «конце живописи» и ожесточённые споры о том, можно ли считать искусством механически произведённое изображение. Критики отказывали фотографии в творческом начале, художники видели в ней угрозу своему ремеслу, а теоретики спорили о границах эстетического.

Матич, Томсон и Томас в статье «Старые угрозы под новым именем? Генеративный ИИ и визуальная журналистика» рассматривают распространение генеративных инструментов не как «абсолютно новую катастрофу», а как ситуацию, которая заново активирует уже знакомые конфликты в сфере визуальной журналистики (Matich et al., 2025, pp. 2402-2404). Важно, что, по наблюдениям авторов, генеративные медиа описываются во многих источниках одновременно как «трансформационные» и «дестабилизирующие», а также как «угроза для журналистов и медиапрофессионалов», причём наиболее остро эта напряжённость проявляется именно в визуальной журналистике (Matich et al., 2025, pp. 2402-2404). Авторы тем самым предлагают воспринимать современные реакции на генеративную визуализацию как воспроизведение устойчивого набора тревог, сопровождающих различные технологические сдвиги и проявляющихся применительно к новой технологии.

Во-первых, это страх подделок и кризис доверия к изображению. ИИ-изображения воспринимаются как инструмент для дезинформации, поскольку фотореалистичное изображение может быть легко сфабриковано и использовано в качестве свидетельства того, что в действительности не происходило. Однако авторы подчёркивают, что представление о визуальной документации как о гарантии истинности всегда было обусловлено ожиданиями аудитории, а не техническими характеристиками медиума. Генеративные медиа радикализируют проблему доверия, но не порождают её (Matich et al., 2025, pp. 2405-2407).

Во-вторых, это спор о том, что делает изображение «достоверным» и на каких основаниях визуальные новостные материалы приобретают статус объективного свидетельства. В статье показано, что претензия на объективность формировалась исторически и всегда сосуществовала с практиками отбора, монтажа, ретуши, постановки и редакторской интерпретации в журна-

листском производстве (Matich et al., 2025, pp. 2408-2409). Таким образом, тревога вокруг ИИ скорее возвращает и обостряет старый конфликт между идеалом «правдивого» изображения и фактом неизбежной опосредованности изображения визуальной технологией.

В-третьих, это страх вытеснения профессионального труда, обусловленный тем, что ИИ открывает руководству и владельцам компаний экономически выгодный способ сокращения расходов и численности персонала, а риторика «угрозы технологии» нередко служит обоснованием выгодных управленческих решений. Показательно, что авторы прямо описывают такую логику как «удобный предлог для экономической реструктуризации» (Thomson et al., 2025, со ссылкой на Matich et al., 2025). Существенно и то, что эта третья «тревога» в логике статьи тесно связана с первыми двумя: обесценивание человеческого труда и ускорение производства создают стимулы к удешевлению верификации, ослаблению редакторского контроля и повышению допустимого уровня риска, что одновременно усиливает уязвимость к фальсификациям и обостряет конфликт вокруг стандартов «объективности» (Matich et al., 2025, pp. 2410-2412).

В итоге три типа тревог можно сформулировать следующим образом: (1) страх подделок и снижение доверия к изображению; (2) спор о критериях визуальной достоверности и основаниях институциональной легитимности; (3) тревога о вытеснении профессионального труда и перераспределении рабочих мест в визуальной сфере (Matich et al., 2025).

В литературе о генеративной визуальной культуре акцент смещается от сугубо профессионально-институциональных рисков к более «структурным» эффектам, которые затрагивают сам процесс создания изображений. В частности, Лев Манович и Эмануэль Ариелли связывают распространение «text-to-image AI» (технологии генерации изображений по текстовому запросу) с радикальным снижением порога входа в креативный процесс, поскольку генеративными медиа «может воспользоваться любой, кто умеет писать» (Manovich & Arielli, 2024, p. 82). Иначе говоря, ключевым условием создания изображения становится не владение специализированными визуальными техниками и программными инструментами, а способность сформулировать замысел в виде текстового запроса и последовательно уточнить параметры желаемого результата (Manovich & Arielli, 2024, pp. 81-82, 176-177).

Такое снижение порога входа делает тему демократизации креативности не побочным эффектом, а самостоятельным проблемным узлом. Расширение доступа к *производству* изображений неизбежно ведёт к перераспределению статусов и ролей, размыванию границы «любитель/профессионал» и переопределению того, что считается мастерством в этой сфере (Manovich & Arielli, 2024, p. 81).

Ещё одна тема связана с риском «гомогенизации» эстетики и сопутствующими репрезентационными смещениями. Манович и Ариелли прямо описы-

вают наличие «эстетики по умолчанию» в массивах данных, на которых «обучаются» генеративные модели: «инструменты ИИ для генерации изображений часто имеют эстетический «домашний стиль» … если не задать стиль явно, система сгенерирует изображение, используя свою эстетическую установку по умолчанию» (Manovich & Arielli, 2024, p. 83). Это позволяет трактовать «усреднение» не как субъективное впечатление от отдельных работ, а как встроенный режим производства: он повышает вероятность воспроизведения доминирующих визуальных решений, тогда как отличающиеся от них решения требуют специальных усилий (уточнения промпта, использования референсов и постобработки). Поскольку генерация опирается на статистические закономерности, извлечённые из обучающих корпусов, авторы отмечают, что эти данные могут «отдавать предпочтение определённым культурным ассоциациям» (Manovich & Arielli, 2024, p. 177), то есть поддерживать устойчивые диспропорции в видимости и нормализации одних репертуаров при одновременном снижении представленности других. В совокупности эти эффекты формируют тревогу о снижении культурного разнообразия визуального языка. Речь идёт не просто о «похожести изображений», а о структурной тенденции к воспроизводству доминирующих эстетических парадигм.

Таким образом, можно выделить две дополнительные линии тревог о будущем искусства в эпоху нейросетей: (4) демократизация творчества с размыванием границы между любителем и профессионалом; (5) риск эстетической гомогенизации, то есть снижения культурного разнообразия визуального языка (Manovich & Arielli, 2024).

Несмотря на появление отдельных русскоязычных работ, посвящённых генеративным медиа в контексте искусства, визуальной культуры и медиасреды, исследовательское поле пока остаётся ограниченным. Существующие публикации описывают главным образом современные эффекты внедрения ИИ. К примеру, Н. Копцева, А. Шпак и М. Копцева рассматривают влияние искусственного интеллекта на современную визуальную культуру и генеративное искусство (Копцева и др., 2024); В. А. Денисова анализирует трансформацию поля изобразительного искусства, изменение представлений о художнике, искусстве и культурной легитимации в условиях распространения генеративного ИИ (2025); Я. Солдаткина и А. Чернавский описывают генеративные языковые модели как новый феномен медиакультуры, способствующий появлению новых форм производства медиатекстов, цифрового творчества и образовательных практик (Солдаткина & Чернавский, 2023). Однако эти исследования почти не рассматривают проблему в долгосрочной исторической перспективе. На этом фоне в статье предлагается иной ракурс: сопоставляются современные реакции на генеративные медиа и дискуссии о ранней фотографии XIX века.

Цель исследования – установить, проявляются ли в текстах о ранней фотографии те же проблемные узлы, которые в современной литературе

описываются как типовые реакции на генеративные визуальные технологии. Для ретроспективной проверки гипотезы о повторяемости на исторический материал переносится набор «тревог», выделенных Матич, Томсоном и Томасом в контексте визуальной журналистики, а также Мановичем и Ариелли в отношении визуальной культуры в целом. Это следующие пять категорий:

- определение статуса фотографии как нового медиума и жанра в системе визуальных искусств, а также условий признания её искусством;
- демократизация доступа к творчеству и размывание границы между любителем и профессионалом;
- тревога художников-живописцев в связи с потерей работы и обесцениванием ремесла;
- риск эстетической гомогенизации и снижения культурного разнообразия визуального языка;
- распространение поддельных изображений и кризис доверия к изображению как визуальному свидетельству.

Выдвигается предположение о том, что при появлении новых визуальных технологий в публичном и экспертном дискурсе воспроизводится ограниченный набор устойчивых тревог о судьбе изображения и креативности. В основной части исследования эти категории последовательно отслеживаются в разнородном корпусе критических и экспертных текстов о ранней фотографии. Предположение о цикличности культурных реакций на технологические сдвиги в сфере визуальности проверяется посредством сопоставления формулировок этих пяти тем в современных дискуссиях о генеративном ИИ и ранних обсуждениях фотографии. Методологической основой работы служит медиаархеологический подход, в рамках которого перечисленные «тревоги» выступают аналитическими категориями, позволяющими соотнести современный дискурс с корпусом текстов о фотографии. Корпус намеренно не ограничивается текстами XIX века: наряду с работами Бодлера и другими текстами, вошедшими в сборник Трахтенберга, он включает раннемодернистские работы начала XX века и позднейшие историко-теоретические исследования (Seamon, Azoulay, Guneratne, Fawcett, Manning). Такое расширение обусловлено медиаархеологической логикой исследования и необходимостью проследить, как формировались и закреплялись устойчивые тематические узлы; проследить этот процесс невозможно с опорой исключительно на источники XIX века.

В основной части статьи будет показано, как эти пять тревог проявляются в текстах о ранней фотографии и в какой степени они совпадают по структуре с современными описаниями реакций на технологические сдвиги в визуальной культуре. Для анализа ранних взглядов на фотографию были отобраны

тексты Шарля Бодлера и сборник «Классические эссе о фотографии», отредактированный Аланом Трахтенбергом и опубликованный в 1980 году (Trachtenberg, 1980). Этот сборник включает работы Мариуса де Зайаса, Франца Ро и Ласло Мохой-Надя, в которых с разных точек зрения рассматривается художественное и культурное влияние фотографии. Эти тексты важны для исследования того, как фотография воспринималась и осмыслялась как технологически новая форма искусства, находящаяся в процессе становления. Они также позволяют проследить формирование пяти устойчивых тематических линий в публичных дискуссиях о технологических инновациях, меняющих практики творчества. Далее последовательно рассматривается каждая из этих линий и показывается, как они функционировали в более ранний исторический период и в ином социально-историческом контексте.

Определение статуса фотографии как нового жанра в искусстве

Эссеистика конца XIX – начала XX века о ранней фотографии неизменно сосредоточена на вопросе о возможности признания фотографии искусством. Устойчивость этой проблемы свидетельствует о трансформации самого понятия художественного творчества в эпоху, когда новые технологии поставили под сомнение традиционные критерии эстетической ценности.

Шарль Бодлер (1821–1867), французский поэт и эссеист XIX века, решительно выступал против идеи признания фотографии формой искусства. Он подчёркивал, что подлинное искусство должно превосходить простое воспроизведение природного мира и передавать нечто более глубокое, а именно: видение реальности через призму воображения художника. Он утверждал, что фотография, будучи всего лишь способом механического воспроизводства реальности, лишена души и творческого начала, присущих настоящему искусству: «Искусство – это выражение концепции идеи. Фотография лишь пластическая верификация факта» (Baudelaire, 1980, p. 88). Сходным образом Мариус де Зайас (1880–1961), мексиканский художник и писатель, ставший заметным представителем нью-йоркских модернистских кругов начала XX века, утверждал: «Искусство - это выражение концепции идеи. Фотография лишь пластическая верификация факта» (De Zayas, 1980, p. 125). Различие между ними он описывал как различие между идеей, которую искусство представляет «посредством воображения», и природой, которую фотография фиксирует механически (pp. 125, 128).

Логику представлений о неспособности фотографии XIX века к «подлинно художественной» организации раскрывает исследователь Дэниел Новак, который реконструирует содержание викторианских дискуссий о фотографии. По его наблюдению, один из устойчивых упрёков в адрес фотографии заключался в том, что фотографическое изображение воспринималось как фрагментарное и недостаточно композиционно организованное,

то есть лишённое того «единства», которое традиционно приписывалось произведению искусства (Novak, 2010). Показателен аргумент английского художественного критика и автора викторианской эпохи Джона Лейтона, который в 1850-е годы пытался принципиально разграничить фотографию и искусство: «многие фотографические изображения можно разрезать на несколько частей, все они будут красивы, но из произведения искусства нельзя убрать ни одной частицы без ущерба, поскольку оно обладает единством» (Novak, 2010, p. 29). В таком понимании фотография оказывается эстетически "неполноценной" с точки зрения формы: она может быть визуально привлекательной в деталях, но при этом не обладать композиционной целостностью, служащей критерием художественности.

В то же время авангардные художники, такие как Франц Ро, Ласло Мохой-Надь и Ман Рэй, признавали уникальные выразительные возможности фотографии и ценили медиум за способность предлагать новые способы видения мира, выходящие за пределы традиционного изобразительного реализма. Тем самым дискуссия переходит к философскому вопросу о том, что именно представляет собой искусство. Анонимный автор начала XX века, чьё эссе «Является ли фотография новым искусством?» вышло в *Camera Work* в 1908 году и вошло в сборник «Классические эссе о фотографии», утверждает, что все виды искусства, включая фотографию, зависят от композиции: «всякое искусство есть дело порядка, и только его; там, где создан порядок, создано и искусство» (Anonymous, 1980, p. 138). Следовательно, художественная ценность фотографии заключается в способности фотографа распознавать и фиксировать композиции, передающие эстетическую и эмоциональную глубину. Мохой-Надь (1895–1946), венгерский живописец и фотограф, развивает этот взгляд и утверждает, что фотография выходит за пределы традиционных художественных границ. Она предлагает новый способ видения и понимания мира, что, по его мнению, является ключевой характеристикой искусства (Moholy-Nagy, 1980, p. 166).

Исследователь Роджер Сиамон в статье «От "Мир прекрасен" к "Семье человека": тяжёлое положение фотографии как модернистского искусства» (1997) объясняет затяжной кризис художественной легитимации фотографии не «недостатками медиума» и не социально-классовыми особенностями вкуса как таковыми, а сменой критериев художественного признания в XX веке, то есть переходом от классических к модернистским основаниям оценивания искусства (Seamon, 1997). Хотя эмпирическим материалом настоящего исследования выступают дискуссии о ранней фотографии XIX века, краткое обращение к началу XX века необходимо, поскольку позволяет показать: позднее спор о художественном статусе фотографии не исчезает, а переоформляется и тем самым подтверждает устойчивость этого проблемного узла. Сиамон подчёркивает, что уже к концу 1920-х годов для самих фотографов вопрос о возможности считать фотографию искусством восприни-

мался как малопродуктивный. Так, Беренис Эбботт в 1929 году прямо пишет, что «невыгодно обсуждать, может ли фотография быть искусством» (Abbott, 1929, as cited in Seamon, 1997, p. 246). Выразительным симптомом такой установки Сиамон считает позицию Пола Стрэнда о равноправии художественных средств и бессмысленности иерархии «рисунок/офорт/фотография» (Seamon, 1997).

«Тяжёлое положение» фотографии Сиамон связывает прежде всего с тем, что её классическая линия — фотография без живописной стилизации и без интенсивной обработки, нацеленная на точную и ясную фиксацию видимого — долго сохраняла ориентацию на реальный мир как эстетически значимый предмет изображения, на выявление красоты повседневного и на гуманистическое представление о ценности обычного человеческого опыта. В то же время модернистское искусство XX века всё больше смещало критерии художественной значимости в сторону саморефлексивности, приоритета формы и дистанции от «человеческого» содержания. Именно этот разрыв между критериями удерживал фотографию в пограничном статусе, постоянно требующем подтверждения её принадлежности к «высокому искусству» (Seamon, 1997). Споры о художественном статусе фотографии неизбежно пересекались с другим вопросом: кто именно получает доступ к новому медиуму и на каких основаниях.

Демократизация доступа к творчеству

Вторым по распространённости мотивом в текстах о ранней фотографии является тема демократизации: фотография обсуждается как технология, резко расширяющая доступ к производству изображений и тем самым меняющая социальный состав участников визуального производства.

Шарль Бодлер негативно оценивает массовое распространение фотографии и описывает его как оскорбление традиционных форм искусства. Популярность и доступность фотографии он трактует не как расширение творческих возможностей, а как симптом упадка художественного мастерства. По его мнению, когда «искусство» становится доступным всем, снижается его общий качественный уровень и размывается представление о подлинном художественном труде. Это неприятие выражается и в том, что общественный энтузиазм он описывает как коллективную одержимость новой технологией: «безумие, необычайный фанатизм овладел всеми этими новыми поклонниками солнца» (Baudelaire, 1982, p. 87).

Противоположную позицию занимает Франц Ро (1890–1965), немецкий художественный критик и историк искусства. Он подчёркивает, что простота и доступность фотографической техники демократизировали искусство, позволив людям без длительной профессиональной подготовки не только создавать, но и осмысленно воспринимать визуальные произведения. Ро сопоставляет фотографию с традиционными графическими практиками и отмечает

снижение порога вхождения в творческий процесс: «средства новой фототехники настолько просты, что в принципе ими может пользоваться каждый», тогда как техника графики была «так сложна и медлительна», что многим одарённым людям недоставало «ни досуга, ни упорства, ни умения», чтобы её освоить (Roh, 1980, p. 155). Важное место в его рассуждениях занимает и деятельность фотографов-любителей, чья практика нередко определяется «страстью», а не институциональным обучением. Именно любители расширили диапазон технических приёмов и фотографических сюжетов, что способствовало эволюции медиума.

В рамках той же логики Ро связывает распространение портативных камер с ростом участия широкой публики в визуальной культуре и прогнозирует, что «неумение обращаться с камерой вскоре будет приравнено к неграмотности» (p. 156). Такая перспектива означает не просто увеличение числа изображений, но и структурный сдвиг. Возможность документировать опыт и выражать собственный взгляд перестаёт быть привилегией ограниченного круга профессиональных живописцев. С этим связана и предложенная им идея о потенциальном включении фотографии в школьные программы как элемента базового образования (Roh, 1980, p. 156), что указывает на институциональное закрепление новых навыков и норм визуальной грамотности.

Таким образом, демократизация фотографии описывается не только как повышение доступности медиума, но и как изменение того, кем и как производится изображение, по каким основаниям оно оценивается и какие формы участия в визуальной культуре становятся социально допустимыми и значимыми.

Ещё один аспект демократизации выделяет исследователь визуальной культуры Энтони Р. Гунератне (1998). Он связывает раннюю фотографию с расширением социальных практик портретирования и массовым переходом от дорогостоящих живописных и графических портретов к тиражируемым портретным фотографиям. Важно, что, по наблюдению Гунератне, фотографический портрет быстро становится повседневной услугой для людей среднего класса, поскольку, как он отмечает, «представители среднего класса массово стремились сделать фотографические портреты и поместить их на визитные карточки» (Guneratne, 1998). Это означает, что демократизация проявляется не только в возникновении новых производителей изображений, но и в изменении масштаба потребления: портрет выходит за пределы прежних элитных кругов заказчиков и становится доступной формой публичной видимости для широких слоёв общества.

Этот же сдвиг сопровождается ранним перераспределением функций между живописью и фотографией, что позволяет выявить связь между демократизацией визуального производства и тревогой по поводу вытеснения ремесла художников. Гунератне приводит высказывание Ренуара, согласно которому фотография заслуживает похвалы за то, что она «освободила живо-

пись от множества утомительных задач, начиная с семейных портретов» (Guneratne, 1998, p. 169). В итоге демократизация фотографии имеет двоякие последствия. Она расширяет возможности участия в визуальной культуре и одновременно порождает напряжённость вокруг ценности профессионального мастерства, поскольку граница между художественным и прикладным портретом смещается в пользу более дешёвого и массового фотографического производства. Таким образом, расширение доступа к производству изображений имело и обратную сторону, которая непосредственно затрагивала экономическое положение тех, для кого создание изображений было профессиональным занятием.

Потеря работы для художников-живописцев

В отличие от дискуссий о художественной легитимности и демократизации, мотив экономического вытеснения традиционных художников вследствие распространения фотографии в источниках XIX – начала XX века выражен слабее. Тем не менее он присутствует и отражает значимый комплекс тревог, вызванных перераспределением профессиональных ролей и обесцениванием ремесла в связи с распространением новой технологии.

В ранних обсуждениях фотография осмысляется как инструмент, способный быстро и относительно дёшево производить визуально убедительные изображения, тем самым выполнять задачи, ранее требовавшие длительной подготовки и мастерства живописца. Именно эта функциональная «замена навыка» становится основанием для опасений о будущем традиционных художественных профессий. Так, анонимный автор начала XX века вспоминает, что в первые годы существования фотографии «с уверенностью ожидали, что вскоре будут достигнуты совершенные результаты в цвете, и тогда художники должны будут обанкротиться» (Anonymous, 1980, p. 133), хотя, как он отмечает, эти ожидания не оправдались. В этой логике угроза обусловлена не эстетическими аргументами, а способностью технологии обеспечивать сопоставимый результат быстрее и эффективнее, тем самым подрывая рыночную устойчивость тех, кто зарабатывает на создании вручную изображений.

Шарль Бодлер развивает эту линию, обращаясь к профессиональным и образовательным последствиям распространения фотографии: он называет фотографию «убежищем для всякого начинающего живописца, для всякого живописца, слишком мало одарённого или слишком ленивого, чтобы завершить своё обучение» (Baudelaire, 1982, p. 87). Для Бодлера эта проблема связана не только с падением художественного уровня, но и с риском для экономического положения и профессионального статуса тех, кто инвестировал в освоение традиционного живописного мастерства.

В работе британской исследовательницы истории искусства и визуальной культуры Лары Перри «Carte de visite в 1860-е годы и серийная динамика фото-

графического подобия» экономическая угроза для профессии портретиста проявляется не в прямом «увольнении художников», а в структурном переходе рынка портретных изображений от индивидуального заказа к дешёвой серийной продукции. Она подчёркивает, что визитные карточки стали «доступными и популярными благодаря механическому воспроизведению» и к началу 1860-х масштабы их производства достигали «десятков миллионов в год на пике» (Perry, 2012, p. 729). В результате фотографический портрет перестал быть редким и дорогостоящим предметом и стал массовым продуктом со стандартной «формулой» изображения. Как отмечает Перри, и эстетика, и сама практика создания таких портретов оказывали демократизирующее воздействие: снимки оказывались взаимозаменяемыми и легко сопоставимыми «по размеру, масштабу, тону, позе, реквизиту». Поэтому в одном и том же визуальном режиме могли быть представлены и монархи, и «подлинные пригородные домохозяйки» (Perry, 2012, p. 739). Именно эта серийность и стандартизация создавали экономическое давление на рынок живописного портрета, требовавшего больших временных и финансовых затрат. Там, где ранее требовался индивидуальный дорогостоящий заказ, возникла массовая альтернатива, способная удовлетворять широкий спрос на «портрет как социальный знак» быстрее и дешевле.

Итак, хотя авторы XIX века сравнительно редко прямо говорят о потере работы, в их текстах уже заметно, что фотография меняет экономику производства изображений. Она удешевляет и ускоряет изготовление визуально достоверных изображений, что ведёт к перераспределению заказов, пересмотру профессионального статуса художника и размыванию границ между видами визуального труда. За тревогой об обесценивании ремесла просматривается и более широкая проблема, касающаяся не только того, кто создаёт изображения, но и того, каким становится сам визуальный язык в условиях их массового механического производства.

Снижение культурного разнообразия

Ещё одним важным, но не всегда прямо сформулированным мотивом в обсуждениях фотографии в XIX веке является тема культурной гомогенизации, то есть опасение, что механический способ производства изображений делает визуальный язык более однотипным и постепенно вытесняет разнообразие индивидуальных и художественных способов видения и изображения мира. Это опасение пересекается с дебатами о художественной легитимности фотографии и её демократизирующем эффекте, поскольку расширение доступа к производству изображений одновременно усиливает страх перед «усреднением» эстетики.

Шарль Бодлер, комментируя массовое распространение фотографии, видит в нём угрозу самому строю художественного видения. Он с иронией пишет о «чудесном распространении заурядного умения, которое можно

приобрести одним лишь терпением», и о том, что «исключительный вкус к истинному… подавляет и душит вкус к прекрасному» (Baudelaire, 1980, p. 85). По его наблюдению, искусство «простирается перед внешней реальностью», а живописец всё больше склонен писать «не то, о чём грезит, а то, что видит» (Baudelaire, 1980, p. 88). Хотя Бодлер не обсуждает культурное разнообразие напрямую, его тезис задаёт логику, согласно которой механизация визуального производства может нивелировать различия, в том числе культурно специфические способы видения и выражения.

Схожий подход обнаруживается у Мариуса де Зайаса, который описывает историческую эволюцию искусства как движение от более разнообразных и основанных на воображении форм к более унифицированным современным практикам. Он отмечает утрату элементов, связанных с воображением, и связывает её с изменением культурных норм: «по мере развития человеческого мозга элемент воображения был устранён из искусства», а «все элементы творческого воображения исчерпаны» (De Zayas, 1980, p. 127). В этой перспективе риск гомогенизации понимается как побочный эффект модернизации, в ходе которой доминирующие, в том числе западноцентричные, стандарты закрепляются как универсальные и вытесняют альтернативные традиции и репертуары.

Современная критическая перспектива исследовательницы Ариэллы Азуле позволяет связать тему культурной гомогенизации не только с механической природой фотографии и массовостью её распространения, но и с институциональными условиями, при которых фотография утверждалась как универсальный способ репрезентации. В работе «Переосмысление истоков фотографии» Азуле предлагает пересмотреть привычную историю происхождения фотографии, выстроенную вокруг фигур изобретателей и государственных предпринимателей. Она рассматривает распространение фотографии как этап более длительного исторического процесса, связанного с имперскими практиками классификации, присвоения и репрезентации, сформировавшимися задолго до появления камеры (Azoulay, 2018).

Ключевое значение для анализа связи новой технологии со снижением культурного разнообразия имеет тезис Азуле о том, что фотография не инициировала новый мир, а «была построена на уже действующих режимах имперских прав и извлекала из них выгоду» (Azoulay, 2018). В этом смысле унификация визуального языка выступает не только побочным эффектом массовости, но и результатом принудительной универсализации критериев того, что и каким образом может быть показано. Фотография с самого начала использовалась не просто как удобная техника, а как инструмент, позволяющий империи быстрее и дешевле описывать и присваивать мир.

Эта функция проявляется в отчёте французского физика и астронома Араго о дагеротипе, подготовленном в 1839 году. Автор фактически утверждает, что камера может заменить множество рисовальщиков и массово фиксировать

предметы, памятники и виды, позволяя объединять их в единый архив, сопоставлять и использовать для учёта и контроля — иными словами, для систематической инвентаризации, а не только в художественных целях (Arago, 1980). Когда камера превращает мир в набор обособленных и сравнимых визуальных объектов, приоритет получает не уникальная, локально укоренённая манера изображения, а стандартизируемая видимость, то есть ясность, читаемость, сопоставимость и типичность. Такая логика способствует унификации визуального языка, поскольку разные сюжеты и культуры начинают репрезентироваться в одном и том же формате и оцениваться по одной и той же шкале, характерной для музея или архива. К тревоге об эстетической унификации примыкал вопрос, связанный уже не с характером изображений, а с их статусом как свидетельства реальности.

Фальсификация изображений

Уже на первых этапах становления фотографии, а позднее и кинематографа доверие к визуальному свидетельству не было автоматическим следствием механической записи, поскольку убедительность кадра с самого начала зависела от человеческого вмешательства, а также от институциональных процедур отбора и демонстрации. Так, современный исследователь медиа, визуальной культуры и истории документального кино Энтони Гунератне, анализируя раннюю историографию кино, прямо указывает на ретушь, перерисовку и монтаж как на средства создания убедительного эффекта наблюдения и движения. Иными словами, редактирование исторически встроено в кино- и фотомедиа (Guneratne, 1998). Сходный тезис развивает историк искусства и визуальной репродукции Тревор Фосетт, который подчёркивает, что «камера вовсе не тот невинный глаз», каким она кажется, поскольку оператор может «манипулировать изображением почти на каждом этапе», а технические ограничения сами порождают систематические искажения (Fawcett, 1986, p. 191).

Показательно, что в XIX веке тревога по поводу намеренного обмана посредством фотографии ещё не оформилась как самостоятельная культурная проблема: миф о «механическом свидетельстве» только складывался, а публичное доверие к фотографии как доказательному средству ещё не стало достаточно устойчивым для стратегической эксплуатации. Концепция «фейка» как намеренного обмана в публичной коммуникации оформляется заметно позже, когда визуальная достоверность начинает использоваться как риторический ресурс. В этом смысле важно различать неизбежные преобразования, сопровождающие производство изображения, и более позднюю эксплуатацию мифа о «механическом свидетельстве» как основания доверия. На этом фоне фотографическая подделка приобретает особую эффективность, поскольку воспринимается как «документальная» (Guneratne, 1998; Fawcett, 1986).

По мере того, как фотография закрепляется в публичной культуре как «носитель доказательности», появляется и более специфическая тревога по поводу фейков, то есть намеренного обмана, эксплуатирующего документальный статус изображения. При этом речь идёт не о неизбежной «редактуре» как части производства кадра, а о стратегическом использовании фотографии для представления вымышленного в качестве факта. «Коттинглийские фотографии фей» – известная серия снимков, сделанных в 1917 году в деревне Коттингли в Англии. На снимках две девочки, Фрэнсис Гриффитс и Элси Райт, были изображены рядом с фигурами фей. Позднее выяснилось, что изображения «фей» представляли собой бумажные фигурки, а сами снимки были постановочными. Однако в 1920-е годы снимки получили распространение в прессе, и часть аудитории восприняла их как достоверное свидетельство существования сверхъестественного. Этот случай стал показательным примером дискуссии о том, можно ли доверять фотографии, и где проходит граница между документом и инсценировкой.

Этот случай анализирует современный антрополог-лингвист и фольклорист Пол Мэннинг в работе «Чудовищные медиа и медийные монстры: от Коттингли до Уокешо». В главе о «монструозных медиа» он рассматривает ситуации, в которых вымышленное или «легендарное» представляется реальным не только посредством повествования, но и через действия, подкреплённые фотографическим «доказательством». Ключевой тезис Мэннинга состоит в том, что снимок становится инструментом убеждения, поскольку закреплённое в культуре представление связывает фотографию с тем, что действительно находилось перед камерой, и наделяет её статусом свидетельства (Manning, 2018). В этом контексте история «Коттинглийских фотографий фей» демонстрирует, как постановочное изображение начинает функционировать как публичное свидетельство: «фейковые» снимки включаются в массовую коммуникацию и интерпретируются как доказательство существования скрытого мира, порождая длительную полемику о границе между правдой и вымыслом (Manning, 2018; Owen, 1994; Bown, 1996; Doyle, 1920, 1922).

Существенно, что сама техника фотографической «подделки» основана на гибридности медиапрактик. Изображения фей не были «сняты» камерой как элементы реального мира, а включались в фотографируемую сцену в виде печатных фигурок, после чего инсценировка легитимировалась посредством фотографической фиксации. Это позволяет рассматривать фотографию не как «прозрачное окно в реальность», а как медиум, способный придавать убедительность заранее подготовленной иллюзии (Manning, 2018; Owen, 1994; Bown, 1996). В итоге «фейк» становится культурной проблемой не тогда, когда применяется ретушь или постановка как таковые, а тогда, когда фотографическая достоверность приобретает функцию социального обещания и позволяет подменить факт правдоподобным «доказательством».

Заключение

В истории фотографии XIX – начала XX века отчётливо проявляется повторяющаяся логика «технологического шока», которая сегодня во многом воспроизводится в дискуссиях о генеративных изображениях. Материал этого периода особенно значим для ретроспективного анализа современных тревог, поскольку фотография с момента своего появления одновременно претендовала на статус «свидетельства» и ставила под сомнение художественную монополию живописи. Поэтому критические тексты и экспертные обсуждения XIX века позволяют проследить, как именно формировались проблемные узлы, знакомые по нынешним дискуссиям об изображениях, сгенерированных нейросетями.

В условиях современной полемики о генеративном ИИ обращение к дебатам XIX века становится не просто историческим экскурсом, а аналитическим инструментом. Анализ высказываний критиков о фотографии в период её становления позволяет выявить прямые параллели с современными обсуждениями и, что принципиально важно, отделить действительно новые риски от повторяющегося сценария восприятия технологических изменений как «угроз» визуальному творчеству, который закономерно сопровождает каждую технологическую волну. В этом смысле изобретение фотографии выступает ключевым прецедентом для понимания нынешней реакции на генеративные изображения и проверки гипотезы о цикличности культурных переживаний в сфере визуальности.

Когда новый медиум резко удешевляет и ускоряет производство изображений, одновременно расширяется общественный доступ к творческим практикам и возникает конфликт вокруг норм легитимного изображения. Во-первых, фотографию начинают обсуждать как технологию, способную фабриковать визуальное свидетельство. Изображение можно инсценировать, отредактировать и предъявить общественности как «реальность», что провоцирует подозрение и потребность в верификации. Во-вторых, вместе с тезисом о «механической объективности» возникает вопрос о критериях признания нового медиума художественной формой. В-третьих, фотография меняет экономику производства изображений, поскольку удешевляет и ускоряет визуальное производство, тем самым порождая опасения по поводу вытеснения квалифицированного труда живописцев.

Выделенные в работе «тревоги» в совокупности образуют общую динамику. Демократизация влечёт за собой перераспределение труда и профессиональных статусов, а также борьбу за стандарты качества. В XIX веке массовая портретная фотография одновременно расширила доступ к публичной видимости и сделала изображение товаром со стандартизированной формулой, что усилило давление на рынок живописного портрета и породило страх обесценивания ремесла художников. Параллельно укреплялся миф о «механическом свидетельстве», на фоне которого инсценировка

и подделка становились особенно эффективными: не потому, что вмешательства в изображение появились впервые, а потому, что документальный статус фотографии начал функционировать как социальное обещание.

Отсюда следует главный вывод применительно к современной ситуации распространения генеративных медиа. Тревоги, связанные с определением художественного статуса новых форм творчества, расширением доступа к созданию изображений без профессиональной подготовки, распространением «фейков», потерей рабочих мест и снижением эстетического разнообразия, не являются аномалией цифровой эпохи: они возникают всякий раз, когда получающая широкое распространение технология меняет экономику изображения и режимы доверия к нему. Поэтому вопрос не сводится к тому, станут ли нейросети создавать изображения эффективнее, чем это делают профессиональные графические дизайнеры. Исторический прецедент фотографии показывает, что со временем утверждаются новые институты и практики верификации, формируются новые нормы компетентности, а границы искусства переопределяются и получают новое институциональное закрепление. Если в XIX веке спор «фотография против живописи» переопределил и живопись, и фотографию, то нынешний спор вокруг генеративных изображений, вероятно, приведёт к трансформации правил «человеческого» визуального творчества.

Цикличность здесь важна как аналитическая оптика, однако повторяемость культурных реакций точнее описывать не как замкнутый цикл, а как спиралевидную динамику, в рамках которой каждый новый виток воспроизводит знакомые тревоги, но на качественно ином уровне. Генеративные медиа отличаются от ранней фотографии по меньшей мере в трёх измерениях. Во-первых, речь идёт о беспрецедентных масштабе и скорости. Если фотография распространялась в обществе на протяжении десятилетий, то генеративные инструменты позволяют практически мгновенно производить миллионы изображений, радикально сжимая временной горизонт адаптации. Во-вторых, существенную роль играет платформенная инфраструктура. Фотография распространялась через физические носители, выставки, прессу и личный обмен, то есть посредством практик, требующих человеческого посредничества. Опубликованные в социальных сетях ИИ-изображения, напротив, с момента создания встроены в алгоритмические платформы, которые автоматически определяют, кому, когда и в каком контексте они будут показаны, тем самым структурируя их потребление независимо от непосредственного авторского контроля. Это качественно иной режим циркуляции, не имевший прямого аналога в эпоху материального медиума. В-третьих, необходимо учитывать правовое и этическое измерение формирования массивов данных для обучения ИИ. Генеративные модели обучаются на существующих изображениях, использование которых не всегда согласовано с их авторами, что порождает конфликты вокруг собственности и атри-

буции, не имеющие прямого аналога в истории ранней фотографии. Именно спиралевидная, а не круговая модель позволяет учесть эти различия: историческое сопоставление не только выявляет повторение знакомого сценария «технологического шока», но и обнаруживает явления, которые в этот сценарий не укладываются и требуют новых аналитических и практических решений.

Заявления автора

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Автор данной рукописи была уведомлена и согласна с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT)

Концептуализация, проведение исследования и написание текста статьи — Кожаринова М. В.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Автор подтверждает, что нет препринта/рабочей версии.

Конфликт интересов

Конфликтов нет.

Финансирование

Данная работа не профинансирована ни одним спонсором.

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Инструменты искусственного интеллекта не указаны в качестве авторов; любой вклад (редактирование текста, перевод, иллюстрации, код) описан в разделе «Методы»; точность, оригинальность и соблюдение прав проверены.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Автор работы выражает искреннюю благодарность Льву Захаровичу Мановичу за значительный вклад в разработку концепции исследования и за многочисленные содержательные обсуждения, существенно повлиявшие на его направление. Также автор благодарит Александра Владимировича

Павлова за ценные комментарии, рекомендации и поддержку в процессе работы над исследованием.

Список литературы

Anonymous. (1980). Is Photography a New Art. In A. Trachtenberg (Ed.), *Classic essays on photography* (pp. 133–140). Leete's Island Books.

Arago, F. (1980). Report. In A. Trachtenberg (Ed.), *Classic essays on photography* (pp. 15-25). Leete's Island Books.

Azoulay, A. (2018, October 31). *Unlearning Decisive Moments of Photography*. Fotomuseum Winterthur. https://www.fotomuseum.ch/en/series/unlearning-decisive-moments-of-photography/

Baudelaire, C. (1980). The Modern Public and Photography. In A. Trachtenberg (Ed.), *Classic essays on photography* (pp. 83-89). Leete's Island Books.

Bown, N. (1996). 'There are Fairies at the Bottom of Our Garden': Fairies, Fantasy and Photography. *Textual Practice*, 10(1), 57–82. https://doi.org/10.1080/09502369608582239

De Zayas, M. (1980). Photography and Artistic Photography. In A. Trachtenberg (Ed.), *Classic essays on photography* (pp. 125–132). Leete's Island Books.

Doyle, A. C. (1920). Fairies Photographed: An Epoch-Making Event. *The Strand Magazine*, 60(360), 463-468.

Doyle, A. C. (1922). *The Coming of the Fairies*. Hodder & Stoughton.

Fawcett, T. (1986). Graphic Versus Photographic in the Nineteenth-Century Reproduction. *Art History*, 9(2), 185–212. https://doi.org/10.1111/j.1467-8365.1986.tb00194.x

Guneratne, A. R. (1998). The Birth of a New Realism: Photography, Painting and the Advent of Documentary Cinema. *Film History*, 10(2), 165–187.

Jones, C. A., Gupta, H., & Ritchie, M. (2024). *Visual Artists, Technological Shock, and Generative AI*. https://doi.org/10.21428/e4baedd9.b4f754fd

Manning, P. (2018). Chapter 8 Monstrous Media and Media Monsters: From Cottingley to Waukesha. In T. J. Blank & L. S. McNeill (Eds.), *Slender Man Is Coming* (pp. 155–181). Utah State University Press. https://doi.org/10.7330/9781607327813.c011

Manovich, L. (2023). *AI image and generative media*. Manovich. https://manovich.net/content/04-projects/186-artificial-aesthetics/manovich-ai-image-and-generative-media.pdf

Manovich, L., & Arielli, E. (2024). *Artificial aesthetics: Generative AI, art and visual media*. https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics

Matich, P., Thomson, T. J., & Thomas, R. J. (2025). Old Threats, New Name? Generative AI and Visual Journalism. *Journalism Practice*, 19(10), 2402–2421. https://doi.org/10.1080/17512786.2025.2451677

Moholy-Nagy, L. (1980). Photography. In A. Trachtenberg (Ed.), *Classic essays on photography* (pp. 165-166). Leete's Island Books.

Novak, D. A. (2010). Photographic Fictions: Nineteenth-Century Photography and the Novel Form. *Novel*, 43(1), 23–30. https://doi.org/10.1215/00295132-2009-058

Owen, A. (1994). 'Borderland Forms': Arthur Conan Doyle, Albion's Daughters, and the Politics of the Cottingley Fairies. *History Workshop Journal*, 38(1), 48–85. https://doi.org/10.1093/hwj/38.1.48

Perry, L. (2012). The Carte de Visite in the 1860s and the Serial Dynamic of Photographic Likeness. *Art History*, 35(4), 728–749. https://doi.org/10.1111/j.1467-8365.2012.00915.x

Roh, F. (1980). Mechanism and expression. In A. Trachtenberg (Ed.), *Classic essays on photography* (pp. 154–164). Leete's Island Books.

Seamon, R. (1997). From the World Is Beautiful to the Family of Man: The Plight of Photography as a Modern Art. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 55(3), 245. https://doi.org/10.2307/431795

Thomson, T. J., Thomas, R. J., & Matich, P. (2025). Generative Visual AI in News Organizations: Challenges, Opportunities, Perceptions, and Policies. *Digital Journalism*, 13(10), 1693–1714. https://doi.org/10.1080/21670811.2024.2331769

Trachtenberg, A. (Ed.). (1980). *Classic essays on photography*. Leete's Island Books.

Денисова, В. А. (2025). Трансформация поля изобразительного искусства в условиях развития генеративного искусственного интеллекта (по материалам интервью с российскими художниками). *Телескоп: журнал социологических и маркетинговых исследований*, (3), 126–133. https://doi.org/10.24412/1994-3776-2025-3-126-133

Копцева, Н. П., Шпак, А. А., & Копцева, М. С. (2024). Актуальные тенденции влияния искусственного интеллекта на современную визуальную культуру. *Журнал Сибирского федерального университета. Гуманитарные науки*, 17(7), 1257–1268.

Солдаткина, Я. В., & Чернавский, А. С. (2023). Генеративные языковые модели как актуальный феномен медиакультуры в начале XXI века. *Наука и школа*, (4), 44–56. https://doi.org/10.31862/1819-463X-2023-4-44-56

References

Anonymous. (1980). Is Photography a New Art. In A. Trachtenberg (Ed.), *Classic essays on photography* (pp. 133–140). Leete's Island Books.

Arago, F. (1980). Report. In A. Trachtenberg (Ed.), *Classic essays on photography* (pp. 15-25). Leete's Island Books.

Azoulay, A. (2018, October 31). *Unlearning Decisive Moments of Photography*. Fotomuseum Winterthur. https://www.fotomuseum.ch/en/series/unlearning-decisive-moments-of-photography/

Baudelaire, C. (1980). The Modern Public and Photography. In A. Trachtenberg (Ed.), *Classic essays on photography* (pp. 83-89). Leete's Island Books.

Bown, N. (1996). 'There are Fairies at the Bottom of Our Garden': Fairies, Fantasy and Photography. *Textual Practice*, 10(1), 57–82. https://doi.org/10.1080/09502369608582239

De Zayas, M. (1980). Photography and Artistic Photography. In A. Trachtenberg (Ed.), *Classic essays on photography* (pp. 125–132). Leete's Island Books.

Denisova, V. A. (2025). Transformation of the Visual Arts Field in the Context of the Development of Generative Artificial Intelligence (Based on Interviews With Russian Artists). *Telescope: Journal of Sociological and Marketing Research*, (3), 126–133. https://doi.org/10.24412/1994-3776-2025-3-126-133 (In Russian).

Doyle, A. C. (1920). Fairies Photographed: An Epoch-Making Event. *The Strand Magazine*, 60(360), 463-468.

Doyle, A. C. (1922). *The Coming of the Fairies*. Hodder & Stoughton.

Fawcett, T. (1986). Graphic Versus Photographic in the Nineteenth-Century Reproduction. *Art History*, 9(2), 185–212. https://doi.org/10.1111/j.1467-8365.1986.tb00194.x

Guneratne, A. R. (1998). The Birth of a New Realism: Photography, Painting and the Advent of Documentary Cinema. *Film History*, 10(2), 165–187.

Jones, C. A., Gupta, H., & Ritchie, M. (2024). *Visual Artists, Technological Shock, and Generative AI*. https://doi.org/10.21428/e4baedd9.b4f754fd

Koptseva, N. P., Shpak, A. A., & Koptseva, M. S. (2024). Current Trends in the Influence of Artificial Intelligence on Modern Visual Culture. *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*, 17(7), 1257–1268. (In Russian).

Manning, P. (2018). Chapter 8 Monstrous Media and Media Monsters: From Cottingley to Waukesha. In T. J. Blank & L. S. McNeill (Eds.), *Slender Man Is Coming* (pp. 155–181). Utah State University Press. https://doi.org/10.7330/9781607327813.c011

Manovich, L. (2023). *AI image and generative media*. Manovich. https://manovich.net/content/04-projects/186-artificial-aesthetics/manovich-ai-image-and-generative-media.pdf

Manovich, L., & Arielli, E. (2024). *Artificial aesthetics: Generative AI, art and visual media*. https://manovich.net/index.php/projects/artificial-aesthetics

Matich, P., Thomson, T. J., & Thomas, R. J. (2025). Old Threats, New Name? Generative AI and Visual Journalism. *Journalism Practice*, 19(10), 2402–2421. https://doi.org/10.1080/17512786.2025.2451677

Moholy-Nagy, L. (1980). Photography. In A. Trachtenberg (Ed.), *Classic essays on photography* (pp. 165-166). Leete's Island Books.

Novak, D. A. (2010). Photographic Fictions: Nineteenth-Century Photography and the Novel Form. *Novel*, 43(1), 23–30. https://doi.org/10.1215/00295132-2009-058

Owen, A. (1994). 'Borderland Forms': Arthur Conan Doyle, Albion's Daughters, and the Politics of the Cottingley Fairies. *History Workshop Journal*, 38(1), 48–85. https://doi.org/10.1093/hwj/38.1.48

Perry, L. (2012). The Carte de Visite in the 1860s and the Serial Dynamic of Photographic Likeness. *Art History*, 35(4), 728–749. https://doi.org/10.1111/j.1467-8365.2012.00915.x

Roh, F. (1980). Mechanism and expression. In A. Trachtenberg (Ed.), *Classic essays on photography* (pp. 154–164). Leete's Island Books.

Seamon, R. (1997). From the World Is Beautiful to the Family of Man: The Plight of Photography as a Modern Art. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 55(3), 245. https://doi.org/10.2307/431795

Soldatkina, Ya. V., & Chernavsky, A. S. (2023). Generative Language Models as a Contemporary Phenomenon in Early Twenty-First-Century Media Culture. *Science and School*, (4), 44–56. https://doi.org/10.31862/1819-463X-2023-4-44-56 (In Russian).

Thomson, T. J., Thomas, R. J., & Matich, P. (2025). Generative Visual AI in News Organizations: Challenges, Opportunities, Perceptions, and Policies. *Digital Journalism*, 13(10), 1693–1714. https://doi.org/10.1080/21670811.2024.2331769

Trachtenberg, A. (Ed.). (1980). *Classic essays on photography*. Leete's Island Books.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. No 4 | ISSN: 2658-7734
Media Ecology | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.677

Eco-Cultural Being of Humans in the Modern Techno-Technological World

Dmitry V. Solomko*

South Ural State University (National Research University); Chelyabinsk State University. Chelyabinsk, Russia. Email: dimiurg85[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-2318-7643

* — corresponding author

Received: 13 August 2025 | Revised: 3 November 2025 | Accepted: 10 November 2025

Abstract

The article examines the problem of preserving and actively reproducing human beings as living entities—and, more specifically, their "living principle"—within the contemporary technological world. In this context, humans face radical technological alienation, in which technology "dictates" the conditions of life, threatening the integrity of human existence. The purpose of the study is to develop the concept of human eco-cultural being by analyzing eco-cultural practices as means of preserving the living principle within humans, ensuring their integrity, and harmonizing human relationships with the technogenic environment. The contradiction between the living principle within humans and the logic of the non-living (purely technical) leads to ecological and anthropological crises, as well as an erosion of cultural values. Two groups of eco-cultural practices are identified: *nominal* (formal, e.g., greenwashing) and *authentic* (oriented toward the core principles of the eco-humanistic approach). The latter group includes ecotourism, urban forestry, the recreational development of urban spaces, and anthropologically oriented education.

The analysis demonstrates that authentic eco-cultural practices contribute to restoring unity and maintaining proportionality, thereby balancing opportunities for the full reproduction and development of each dimension of human existence. They also help overcome technological alienation and affirm the value of the living principle within humans. It is therefore crucial to orient technology not toward replacing the human but toward enhancing it within a coevolutionary framework. The article is intended for philosophers, ecologists, cultural scholars, educators, urbanists, and social practitioners dealing with issues related to the anthropology of technogenic society, eco-humanism, and sustainable development.

Keywords

Eco-Cultural Being; Eco-Cultural Practices; Techno-Technological World; Living Principle in Humans; Eco-Humanistic approach; Integrity of Being; Coevolution; Greenwashing; Anthropology of Technology

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License
© 2026 Dmitry V. Solomko

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. № 4 | ISSN: 2658-7734
Медиаэкология | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.677

Эко-культурное бытие человека в современном технико-технологизированном мире

Соломко Дмитрий Витальевич*

Южно-Уральский государственный университет (национальный исследовательский университет); Челябинский государственный университет. Челябинск, Россия. Email: dimiurg85[at]mail.ru
ORCID https://orcid.org/0000-0002-2318-7643

* — корреспондирующий автор

Рукопись получена: 13 августа 2025 | Пересмотрена: 3 ноября 2025 | Принята: 10 ноября 2025

Аннотация

В статье рассматривается проблема сохранения человека как живого существа и активного воспроизводства его живого начала в современном технологизированном мире. В нём человек сталкивается с радикальным технологическим отчуждением, а техника «диктует» правила жизни, угрожая целостности человеческого бытия. Целью исследования является разработка концепции эко-культурного бытия человека посредством анализа эко-культурных практик как способа сохранения живого начала в человеке, поддержания целостности человеческого бытия и гармонизации отношений с техногенной средой. Противоречие между живым началом в человеке и логикой неживого (сугубо технического) ведёт к экологическому и антропологическому кризису, а также к эрозии культурных ценностей. Выявлены две группы эко-культурных практик: *номинальные* (формальные, например, гринвошинг) и *подлинные* (ориентированные на основные принципы экогуманистического подхода). К последним отнесены экотуризм, урболесоведение, рекреационное обустройство городских пространств, антропологически ориентированное образование.

Установлено, что подлинные эко-культурные практики способствуют восстановлению единства и поддержанию соразмерности возможностей полноценного воспроизводства и развития каждой из сторон человеческого бытия, а также преодолению технологического отчуждения и утверждению ценности живого начала в человеке. Представляется важным, чтобы техника была ориентирована не на замещение человеческого начала, а на его усиление в контексте коэволюции. Статья адресована философам, экологам, культурологам, педагогам, специалистам по урбанистике и социокультурным практикам, занимающимся проблемами антропологии техногенного общества, экогуманизма и устойчивого развития.

Ключевые слова

эко-культурное бытие; эко-культурные практики; технико-технологизированный мир; живое начало в человеке; экогуманистический подход; целостность бытия; коэволюция; гринвошинг; антропология техники

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0
© 2026 Соломко Дмитрий Витальевич

Введение

Современный технико-технологизированный мир – это качественно новое состояние мира человека, формирующегося, выстраивающегося и развивающегося преимущественно в соответствии с параметрами научной и технической рациональности (алгоритмизации, механизации, роботизации, схематизации). Все содержательные компоненты этого мира можно рассматривать как создаваемые не столько по «меркам» человека, сколько в соответствии с параметрами самоценной технической рациональности и технического мироотношения.

В контексте отношения «человек – технико-технологизированный мир» важна идея сохранения человека как живого существа и мира, в котором он существует. В настоящее время это отношение, безусловно, трактуется неоднозначно. Однако в генетическом плане оно формируется как расширение возможностей человека. Технико-технологизированный мир возникает как продолжение и расширение человека (его потенциала, возможностей и способностей); в его основе лежит соотношение естественного человека и его искусственного продолжения, живого и овеществлённого (неживого), объективированного и необъективируемого. Человек может оказаться в ситуации радикального технологического отчуждения, т. е. в состоянии подчинения логике неживого во всех сферах своего существования, когда собственные возможности техники начинают «диктовать» человеку правила его жизни.

Решение проблемы сохранения человека и экологии его бытия предполагает поддержание соразмерности и взаимной соотнесённости возможностей полноценного воспроизводства и развития каждой из сторон человеческого бытия (природной и культурной, антропологической и технической, естественной и искусственной, живой и неживой) без абсолютизации их противостояния и при их взаимной ориентации. Многие виды техники и технологий создаются для того, чтобы поддержать, укрепить, усилить потенциал человека. Технико-технологизированный мир может быть соразмерным *человеку* и ориентированным на него. Следует прилагать усилия, чтобы техника и технологии не становились самоценными и самодостаточными, а сохранение живого начала в человеке, его проявление и воспроизводство становились подлинной сферой человеческой заботы о себе и своём мире, реализуемой через практики самосохранения и эко-культурные практики.

Важны также формирование благоприятной территории и жизнеспособного пространства бытия, а также устроение мира человека по образцу дома и экосистемы – всё это базовые моменты человеческого бытия-в-мире. Это возможно при условии, что сам человек представляет собой экосистему и эту особенность своей природы воплощает во внешнем мире, устраивая его

по тому же принципу. Только тогда мир человека будет представлять собой единое органическое целое, способное к саморазвитию.

В современном технико-технологизированном мире наблюдается стремление человека к экологизации собственного существования. Он стремится изменить образ жизни, характер своей деятельности, образ мышления и поступки, не отказываясь от удобства и комфорта. Выстраивание оптимальных отношений с природой, обществом и культурой обусловлено не только необходимостью разумно организовать внешнее бытие, но и стремлением человека упорядочить собственный внутренний мир. Стремление человека найти оптимальный способ собственного бытия, сохранить целостность и полноценность существования приводит к поиску различных моделей эко-культурного бытия, а также к выработке стандартов и форм экологической культуры и эко-культурных практик.

Эко-культура, эко-культурное бытие, эко-культурные практики: понятие и основные характеристики

Понятие экологической культуры, являясь базовым для настоящего исследования, прочно утвердилось в научном дискурсе, демонстрируя концептуальное многообразие, обусловленное различиями исследовательских парадигм. В западной традиции выделяются три ключевых подхода: утилитаристский (Э. Берджесс, Л. Вирт, Р. Маккензи, Р. Парк), консервативный (О. Дункан, Л. Шнорре) и биосциентистский (Р. Данлэп, У. Кеттон). Утилитаристский подход сформировался как реакция на интенсивное развитие материально-преобразующей деятельности человека, характеризующейся экстенсивной эксплуатацией природных ресурсов и их прогрессирующим истощением. В рамках данного подхода экологическая культура интерпретируется как комплекс ценностных ориентаций и социокультурных практик, направленных на оптимизацию ресурсопользования, минимизацию антропогенного ущерба окружающей среде и повышение качества человеческого существования.

Консервативный подход акцентирует критическое отношение к технотехнологическим инновациям в природопользовании. Экологическая культура здесь осмысливается сквозь призму преемственности традиционных культурных ценностей; при этом подчёркивается императив сохранения природных ресурсов и экосистем как наследия для будущих поколений. Данный императив предполагает защиту биоразнообразия и консервацию природных ландшафтов через систему национальных парков, заповедников и памятников природы. Биосциентистский подход, в свою очередь, базируется на авторитете естественнонаучного знания, интегрируя достижения экологии, биологии, географии, химии и смежных дисциплин. Его представители подчёркивают ключевую роль научных исследований и знаний в разработке экологической политики, комплексном решении экологических проблем,

а также в формировании экологического сознания, поведения и, как следствие, экологической культуры посредством образовательных и просветительских механизмов (Nishimura et al., 2017, p. 589; Shibata, 2019, p. 423).

В отечественной философской и научной мысли проблематика становления экологической культуры актуализировалась в конце XX столетия, что привело к значительному многообразию её интерпретаций (Н. Г. Апухтина, В. А. Лилейкина, А. Ю. Шоричева, С. Н. Глазачев, А. Н. Кочергин, Д. С. Лихачёв, С. В. Павлов, В. Н. Майстренко, Н. К. Курамелина, Н. Ф. Реймерс, Э. В. Гирусов и др.).

Ряд исследователей акцентирует индивидуально-личностное измерение экологической культуры, трактуя её как «вершинное свойство личности» (Глазачев & Гагарин, 2013). Оно формируется на уровнях мышления, поведения, мировоззрения и самоотношения, способствуя разрешению проблемы воспроизводства жизни в условиях нарастающей экологической деградации посредством гармонизации отношений между природой и обществом. При этом учёные (С. Н. Глазачев, А. В. Гагарин, О. С. Анисимов) выделяют сущностные характеристики экологической культуры: её системную организацию, предполагающую соподчинённость элементов целому; необходимость гармонизации отношений внутри системы; преодоление эгоцентризма и утверждение ответственности субъекта за собственные действия и их последствия в различных типах взаимодействия («человек – природа», «человек – общество», «человек – человек») ради сохранения системной целостности. Следовательно, в широком смысле экологическая культура определяется как мера и «способ реализации и развития сущностных сил человека, экологического сознания и мышления в процессе духовного и материального освоения природы и поддержания её целостности» (Глазачев и др., 1998). Ключевыми концептами данной дефиниции выступают «освоение» и «целостность». Целостность, понимаемая в приведённой цитате как ненарушенность системных взаимосвязей и их устойчивость, предстаёт высшей ценностью для формирования экологической культуры личности. Освоение же предполагает трансформацию парадигмы взаимодействия человека со средой (природной, культурной, социальной): отказ от логики доминирования и присвоения в пользу интериоризации. Человек не утверждает власть над природой посредством науки и техники, а делает её «своей», о-своенной, приближенной и адаптированной в рамках коэволюционного процесса. Однако исторический анализ свидетельствует об иной траектории: инструменты, первоначально предназначенные для освоения мира, трансформировались в средства овладения им и его при-своения. Следствием ориентации на техно-технологический прогресс стали глобальный экологический и антропологический кризисы (Winner, 1977). Развитие техники, детерминированное научным прогрессом, привело, как отмечает М. Хайдеггер, к установлению её власти над самим человеком и подчинению его логике техники.

При этом у Хайдеггера вопрос о технике – это вопрос не столько о самой технике, сколько о человеке и раскрытии «потаенного». Техника оказывается на периферии философского осмысления человеческого бытия и выступает своеобразной линзой: всматривание в грани технического прогресса позволяет понять, что происходит с человеком. Иными словами, техника для Хайдеггера есть способ говорить о человеке и его бытии (Хайдеггер, 1986). Обстоятельная попытка соединить философское понимание человеческого бытия с осмыслением роли экологии в условиях техногенной цивилизации предпринята в одной из работ отечественного исследователя К. А. Ермилова (2009, с. 65–68).

Отечественный исследователь А. Н. Кочергин подчёркивает императив сохранения целостности экосистем и преодоления экологического и антропологического кризисов техногенной цивилизации. Философ трактует экологическую культуру как специфическую программу, детерминирующую исторически конкретный процесс взаимодействия субъекта с природой, и раскрывает содержание её регулятивно-деятельностно-поведенческого компонента. Формирование экологической культуры на уровне мировоззрения в сферах науки, образования и воспитания способно ограничить влияние идеалов превосходства, овладения и сверхпотребления. Задачи гармонизации социоприродных отношений должны доминировать над сиюминутной утилитарной выгодой. Альтернативу техногенному пути развития Кочергин видит в реализации концепции устойчивого развития, интерпретируемой как коэволюционное («взаимно непоражающее») взаимодействие природы и общества (2015, с. 33–34). Развивая идеи В. И. Вернадского, автор указывает, что перед лицом экологической катастрофы перспективы выживания человечества и достижения коэволюции связаны с переходом биосферы в ноосферное состояние.

Проблематика экологической культуры и ноосферного перехода получила детальную разработку в трудах Э. В. Гирусова. Философ определяет экологическую культуру как неотъемлемый компонент общей культуры общества, поскольку социальная деятельность изначально сопряжена с необходимостью поддержания жизнепригодности среды. Гирусов рассматривает становление экологической культуры в контексте тревожной тенденции к взаимному уподоблению «мира машин» и «мира людей». Антропоморфизация техники сопровождается техноморфизацией человека, в результате которой он приобретает машинообразные характеристики. Этот реципрокный процесс губителен как для человека, так и для природной среды, усугубляя экологический кризис. Очарованный собственными техно-технологическими достижениями, человек осуществил сдвиг от антропоцентризма к эгоцентризму. Утверждение культа потребления при забвении экологической заботы ведёт к нарастающему оскудению биосферы.

Согласно Гирусову, человеческая деятельность должна наследовать логику развития биосферы (органического мира), её организованность,

но на качественно новом, ноосферном уровне. «Ноосфера – это преобразованная людьми биосфера соответственно познанным и практически освоенным законам ее строения и развития» (Гирусов, 2023, с. 17). Однако, в отличие от биосферы, становление ноосферы не может быть стихийным; оно требует сознательного изучения законов биосферной саморегуляции и подчинения этим законам всех форм деятельности (хозяйственной, промышленной). Лишь осознанная деятельность, направленная на поддержание, воспроизводство и сохранение целостности органического мира, способна продолжить логику его развития. Ключевую роль в этом процессе играет приобщение к экологической культуре и актуализация её гуманистического потенциала, способствующего гармонизации развития природы и общества (Гирусов, 2016, с. 103).

Гуманистический потенциал экологической культуры подчёркивает и Д. С. Лихачёв, определяя её как органический синтез экологически развитого сознания, эмоционально-психических состояний индивида и научно обоснованной волевой утилитарно-практической деятельности. Обладая мощным научно-техническим потенциалом, человек оказывает масштабное воздействие на мир, которое может носить как разумный, так и неразумный характер. Неразумный характер такого воздействия порождает «опаснейшую ситуацию» насильственного истощения природы, её ресурсов и культурных ценностей, создающую угрозу тотального уничтожения. В ответ на это Лихачёв обосновывает необходимость расширения и укрепления разумной деятельности, направленной на защиту и сохранение окружающего мира как дома человечества. Этот дом включает не только природу (естественную среду обитания), но и культуру как искусственную среду, созданную человеком для себя. Экология природы неразрывно связана с экологией культуры; вместе они образуют единое целое. Лихачёв подчёркивает бессмысленность сохранения природы вне контекста сохранения культуры, ибо природа без культуры представляет собой «обезглавленную природу» (2000, с. 93). Общей причиной страданий природы и культуры является отсутствие универсальных нравственных правил и недостаточное осознание человеком своей принадлежности к обоим мирам. Разделяя позицию В. С. Соловьёва, культуролог полагает, что основой экологического и нравственного отношения к миру должны служить любовь, забота и сострадание, без которых мир утрачивает органическое единство и целостность.

Следует подчеркнуть, что Д. С. Лихачёв не отрицает значимость техники и преобразования окружающего мира посредством технических средств. Его позиция заключается в необходимости сопряжения этого процесса с формированием экологической культуры, которая предполагает не столько «внешнюю переделку мира», сколько его «преображение». Последнее связано с обнаружением и актуализацией в мире разумного начала, связанного с высокой нравственностью, проявляющейся в заботе и сострадании.

Именно забота и сострадание конституируют человеческую солидарность, побуждают бережно относиться к культурному наследию и памятникам природы в целях их сохранения и сбережения. Через призму сострадания и заботы индивид осознаёт своё единство не только с другими людьми и народами, но и с природным миром во всей его целостности – с флорой, фауной и другими его составляющими.

Лихачёв был убеждён, что культура, а следовательно, и техника обладают гуманистическим потенциалом, способным служить ориентиром цивилизационного развития. Насильственная экспроприация природных ресурсов для обеспечения жизнедеятельности человека посредством техники относится к пройденному этапу исторического развития. Современный этап характеризуется переходом к разумному изъятию ресурсов, под которым, вероятно, подразумевается использование «зелёных технологий», хотя элементы насильственного воздействия всё ещё сохраняются. В отдалённой перспективе прогнозируется усиление тенденции к снижению насильственного воздействия на окружающий мир и его последующее прекращение, что ознаменует переход к состоянию единства и «союзности» человека с природой и культурой.

Данная трансформация обусловливает необходимость формирования глобально-экологической культуры мышления, подробно рассмотренной в монографии Н. Г. Апухтиной (2021). Теоретическими основаниями данной концепции выступают достижения отечественной мысли: русская религиозная философия второй половины XIX – первой половины XX века (Ф. М. Достоевский, Л. Н. Толстой, В. С. Соловьёв, Н. А. Бердяев); космическая футурология (Л. И. Мечников, А. В. Сухово-Кобылин); русский космизм (Н. Ф. Фёдоров, В. И. Вернадский, К. Э. Циолковский, В. Н. Муравьёв, А. Л. Чижевский). Эта культура мышления предполагает различные стратегии переориентации техники и технологий в целях решения экологических проблем. С одной стороны, существуют проекты, основанные на экологическом пессимизме и алармизме, предлагающие резкое ограничение или полный отказ от технико-технологического развития. С другой стороны, предлагаются более оптимистичные сценарии, предполагающие не отказ, а радикальную перестройку техники и технологий, направленную на минимизацию или устранение ошибок, вызывающих негативное экологическое воздействие (рециклинг, альтернативные научно-технические программы, разработка технических средств в соответствии с новыми экологическими стандартами и т. п.). Формирование экологической культуры способствовало утверждению в обществе новых ценностных ориентаций: императива укрепления заботливого отношения к окружающему миру как уникальной экосистеме и признания значимости её сохранения и сбережения.

Ряд отечественных исследователей связывает эффективность формирования экологической культуры с обращением к национальным истокам, специ-

фике отношения к природе и духовным ценностям конкретной культуры (Тарбаева, 2019, с. 4). Так, В. М. Тарбаева акцентирует внимание на уникальной, исторически сложившейся в русской культуре традиции диалога и общения с природой, характеризующейся любовью и уважением к родной земле, духовным единением с ней. Однако, как отмечает автор, сдвиг в мироотношении современного человека в сторону технократизма привёл к отчуждению от природы, игнорированию её законов, потребительскому отношению к ресурсам и тяжёлым экологическим последствиям. Научно-технический прогресс трансформировал не только природу, но и внутренний мир человека. Это обусловливает необходимость формирования новой экологической культуры, опирающейся на национальный опыт и традиции русской культуры, выраженные в идеях жизни в согласии с природой, единства человека и природы как взаимосвязанных частей целого. В связи с этим современные эко-культурные практики предлагается формировать на основе традиционных практик, связанных с сохранением и воспроизводством народных праздников, фольклора, художественных промыслов и т. д., отражающих уважительное отношение к природным стихиям. Данный тезис Тарабаевой представляется дискуссионным с точки зрения практической реализации, поскольку вызывает ряд проблемных вопросов: каким образом актуализировать исторические практики в современных социокультурных условиях для укрепления экологического сознания? Следует ли воспроизводить эти практики в их изначальном виде или они нуждаются в пересмотре и адаптации к современным реалиям?

Несмотря на многообразие интерпретаций экологической культуры, её практическое измерение, в рамках которого она понимается как совокупность эко-культурных практик, направленных на преодоление приоритета технико-технологического развития (усугубляющего экологические и экогуманистические проблемы), остаётся недостаточно проработанным. В настоящем исследовании для анализа данного аспекта используются понятия «эко-культура» и «эко-культурные практики».

Понятие «практика» широко используется в современных дискурсах (экологические практики, антропопрактики, практики заботы о себе, образовательные практики, духовные практики и пр.). Термин «практика» (от греч. – «дело, деятельность, поступок») в философско-научном контексте употребляется в различных аспектах: гносеологическом, этическом, эстетическом, экономическом и политическом. В широком смысле он понимается как «универсальный способ отношения человека к миру, который предполагает волю, усилия ума, ориентацию на будущее в целеполагании» (Огурцов, 2018). Данное общефилософское определение служит основой, однако в настоящем исследовании исследовательский фокус смещён на эко-культурные практики как особый вид социокультурных практик. Они понимаются как способ активной (деятельностной) заботы человека о мире, о себе и своём бытии в мире. Такое понимание противопоставляется сугубо инструмен-

тально-прагматическому (технико-инструменталистскому) подходу, для которого характерно «массовое репродуцирование и тиражирование созданных культурным творчеством произведений и фабрикация массовых товаров» (Огурцов, 2018).

Экологические практики также представляют собой отдельный вид социокультурных практик, в которых основной акцент сделан на сохранении природы как естественной среды обитания человека. В отличие от них, эко-культурные практики предполагают сознательное и активное формирование оптимальных для конкретных социокультурных условий способов существования человека в технико-технологизированном мире. В рамках этих практик человек организует свою жизнь на основе принципов целостности, оптимальности, координации и коэволюции в соответствии с критериями целостного и полноценного существования. Эко-культурные практики позволяют преодолеть крайние позиции в отношении техногенного мира – его бездумное принятие (технооптимизм, технофилия) и тотальное противостояние ему (технопессимизм, технофобия).

В рамках эко-культурных практик преодолевается приобретшее в XX веке практически глобальный характер технико-инструменталистское отношение человека к природе, миру и самому себе. Согласно позиции ряда авторитетных философов (И. Лакатос, М. Фуко, М. Хайдеггер), именно это отношение стало источником многих глобальных проблем современности, включая экологический кризис.

В реальной практике экологические практики (эко-практики) и эко-культурные практики могут быть взаимосвязаны и пересекаться, однако обладают различными акцентами и целевыми установками. Экологические практики, в конечном счёте, служат человеку опосредованно – через сохранение, сбережение и улучшение окружающего его мира, способствуя тому, чтобы человеческое бытие-в-мире соответствовало принципам заботы, ответственности и соучастия. Термин «эко-культурные практики» в определённой степени является неологизмом и редко встречается в научной литературе. В российских исследованиях превалирует термин «экологические практики», часто определяемый как структурная единица экологического поведения, связанная с целенаправленными и ответственными действиями по преобразованию природы или поддержанию её параметров, достаточных для естественного воспроизводства (Захарова, 2022, с. 120). Экологические практики, ориентированные на сохранение среды, рассматриваются как необходимый атрибут современной повседневности. Обострение экологических проблем побуждает индивида включать в повседневные практики принципы бережного и ответственного отношения к среде. Проэкологическая активность в настоящее время выступает ключевой характеристикой современного «хорошего человека» – *homo ecologicus* (Лебедева, 2021).

В исследованиях М. В. Рыбаковой экологические практики анализируются и как вид социокультурных практик (совокупная деятельность социума, выражающаяся в способах познания, общения, ценностного отношения), и как система действий (индивидуальных, коллективных), детерминированных уровнем развития человека, культуры, общества и характером их взаимодействия с природой. Они включают когнитивный, ценностно-мотивационный и поведенческий (эмоционально-деятельностный) компоненты, отражающие результаты взаимовлияния природной и социокультурной сред. Зарождение эко-практик связывается с ранними этапами взаимодействия человека с природой, осуществляемого через её освоение и преобразование. Однако современные экологические практики характеризуются институционализацией и тесной связью с экономикой, политикой, образованием, бизнесом, включая экологическое образование и просвещение, экологический менеджмент и аудит, «зелёную» экономику, урболесоведение, экопоселения, экологический туризм и т. п. (Рыбакова, 2012).

Экологические практики определяются также как способы подчинения законам самосохранения биосферы, направленные на преодоление экологического кризиса современной цивилизации. В процессе природопользовательской деятельности субъект зачастую игнорирует, а в ряде случаев грубо нарушает фундаментальные законы биосферной саморегуляции, обеспечивающие системную организованность природной среды в её глобальной целостности (Гирусов & Гирусов, 2015). По утверждению Гирусовых, закрепление и воспроизводство подобного эгоцентрического отношения к природе привели к нынешнему экологическому кризису и создают угрозу глобальной экологической катастрофы с её трагическими антропологическими и цивилизационными последствиями. Следование экологическим законам в практической жизнедеятельности может стать необходимым условием сохранения планетарной экосистемы и самосохранения человечества. Многообразие этих законов может быть сведено к трём фундаментальным принципам – обмену веществом, энергией и информацией между всеми компонентами биосферы. Как количественные, так и качественные параметры любых форм антропогенной активности должны определяться рамками, заданными этими законами. Человеку необходимо интенсифицировать плодотворный диалог с природой, обретая способность к постижению её «интересов», зачастую противоречащих коммерческо-глобалистским установкам. Экологические практики, выстраиваемые на основе такого диалога, формируются исходя из общих интересов человека и природы, основным из которых является сохранение и продолжение жизни. При этом ведущая роль в этом диалоге должна принадлежать природе как более универсальному целому, в которое включён человек. «Биосфера – это наш общий дом, включая все живое население планеты, и нужно подчиниться законам этого дома, а не навязывать свои, только на нас ориентированные правила и привычки, которые считаем

разумными» (Гирусов & Гирусов, 2015, с. 58). Экологические практики неразрывно связываются прежде всего с переходом общества от топливной энергетики к возобновляемой, что сопряжено со значительными трудностями, обусловленными недостаточной на современном этапе мощностью возобновляемой энергетики для удовлетворения постоянно растущего энергопотребления.

Экология бытия человека-в-мире предполагает необходимость формирования как эко-культурных, так и экологических практик. Человек имманентно включен в преобразовательную деятельность по отношению к миру (включая природу), а его практики отражают господствующие мировоззренческие, общекультурные и философские установки эпохи. В контексте глобального экологического кризиса экологические практики стали необходимостью для современного индивида; при этом часть таких практик формируется сознательно. Тем не менее эмпирические данные, полученные в результате некоторых социологических исследований, свидетельствуют о том, что формирование экологических практик и активная вовлечённость в их реализацию пока не определяют в полной мере повседневное поведение большинства людей (Танова и др., 2024).

Реализация экологических практик основывается на экологическом просвещении, воспитании, образовании, здоровьесбережении и решении задач, возникающих в природоохранной деятельности. Их целью является формирование экологического сознания, поведения, культуры, грамотности и компетентности.

Экологические практики поддаются условной типологизации:

1. Практики прямого природосбережения связаны с сохранением природы как естественной среды обитания (спасение редких видов, очистка воздуха, воды и почвы, лесовосстановление, создание экологических коридоров для миграции животных и сохранения биоразнообразия).
2. Практики опосредованного природосбережения направлены на изменение антропогенных факторов через трансформацию мышления, мироотношения, поведения и деятельности (сортировка отходов, энергосбережение, использование экотранспорта, ответственное потребление, производство биоразлагаемой продукции, развитие рынка экотоваров и экоуслуг, осознанное производство и употребление здоровой пищи и натуральной косметики, «зелёная» экономика, энергетика и технологии, рециклинг, экологическое волонтёрство).

В отличие от экологических практик, преимущественно соотносящихся с естественнонаучным дискурсом экологии природы, эко-культурные практики относятся к социально-гуманитарному дискурсу – экологии культуры, социальной экологии и антропоэкологии – и связаны с экологией природы преимущественно опосредованно. В рамках настоящего исследования

они рассматриваются в контексте отношения «человек – технико-технологизированный мир» и проблемы сохранения и воспроизводства живого начала в человеке, ценности живого человека, целостности его мира и полноценности его бытия-в-мире. Экологические же практики относятся преимущественно к онтологической триаде «человек – общество – природа», фокусируясь на вопросах антропогенного воздействия на равновесие экосистем, рационального управления социоприродными взаимодействиями, влияния производственной деятельности и урбанизации на состояние физического и психического здоровья человека.

Развивая мысль Д. С. Лихачёва, можно утверждать, что экологические практики ориентированы на поддержание целостности природы, тогда как эко-культурные практики направлены на сохранение целостности культуры (мира человека) и самого человека, поскольку, по замечанию исследователя, сложное единство и целостность присущи не только природе, но и культуре в целом (2000, с. 100). Лихачёв отмечает проблему нарушения этого единства в обеих сферах. Задача заключается не только в раздельном сохранении целостности природы и культуры, но и в установлении единства между этими целостностями. Поэтому разделение экологии на экологию природы и экологию культуры, а также разграничение эко-практик и эко-культурных практик вслед за Д. С. Лихачёвым следует считать условными, принятыми в исследовательских целях.

В качестве примеров эко-культурных проблем Лихачёв приводит следующие явления: коммерциализацию доступа к культурным ценностям (высокие цены на посещение музеев, театров); обеднение лексики языка, замещение исконных слов иностранными; исчезновение поговорок и пословиц из устной речи; эрозию стыдливости и снижение значимости личной репутации, что ведёт к утрате чувства чести и достоинства. «Зоной экологического бедствия может стать кино, классический репертуар театров, частично музыка и т. д. и т. п.» (Лихачёв, 2000, с. 100).

В отличие от эко-практик, эко-культурные практики базируются на идее сохранения не только природы и человека как биосоциального существа, но и его бытийных характеристик, антропологических констант, предельных оснований существования, живого начала (любовь, труд, счастье, свобода, совесть и т. п.). Они направлены на создание оптимальных социокультурных условий для полноценного бытия человека в техногенном мире.

Реализация принципов эко-культурного бытия и организация индивидуальной жизни на основе экогуманистических установок обусловливают многообразие эко-культурных практик. Каждая из них требует исследования и осмысления с точки зрения её соответствия задаче формирования оптимального способа существования человека в условиях «текучей современности» (З. Бауман), обеспечения целостности и полноценности бытия,

создания условий для сохранения и активного воспроизводства живого начала в человеке.

Необходимо концептуально различать эко-культурное бытие и эко-культуру. Эко-культурное бытие представляет собой культурно опосредованный способ существования человека, обеспечивающий его целостность и воспроизводство его живого начала. В условиях технико-технологизированного мира этот способ бытия становится насущно необходимым и адекватным существующим угрозам и вызовам. Он выступает способом антропологического самосохранения, предполагающим создание оптимальных условий для организации внутреннего и внешнего мира человека, согласования их элементов в конкретных историко-культурных контекстах. Эко-культура, в свою очередь, рассматривается как совокупность разнообразных практик, реализующих принципы эко-культурного бытия, каждая из которых в различной степени соответствует его сущностным характеристикам и фундаментальным принципам экогуманистического подхода (целостность, оптимальность, координация и коэволюция).

Эко-культурные практики в контексте экогуманистического подхода

В настоящее время существует многообразие эко-культурных практик, в том числе практик, содержание которых непосредственно связано с соблюдением основных принципов экогуманистического подхода, поиском способов достижения целостности человека, сохранения и активного воспроизводства живого начала в человеке. Такие практики можно условно назвать подлинными эко-культурными практиками. Практики, в которых преимущественно проявляется стремление следовать актуальным общественным экологическим тенденциям и которые являются лишь внешним, формальным атрибутом индивидуального бытия человека, будут условно названы номинальными (или формальными) эко-культурными практиками. К ним можно отнести некоторые «экологические акции», «зелёные технологии», «зелёный маркетинг», «экологические товары и услуги» и др. Однако даже в тех эко-культурных практиках, в которых следование основным принципам экогуманистического подхода фактически подменяется иными мотивами (следованием моде, подражанием или попыткой выделиться), отражается стремление человека выразить свои взгляды на значимое, ценное и важное в его существовании.

Таким образом, многообразие эко-культурных практик можно разделить на две группы:

1. Номинальные эко-культурные практики – практики, реализуемые под влиянием внешних, модных и популярных тенденций, содержание которых не связано с поиском способов достижения целостности чело-

века, полноценности его существования, сохранения и активного воспроизводства живого начала в человеке.

2. Подлинные эко-культурные практики – практики, в которых принципы экогуманистического подхода являются ключевыми для организации человеком собственного жизненного мира.

К первой группе, например, можно отнести некоторые практики в сфере производства и потребления товаров и услуг, создающие лишь видимость сохранения экологического равновесия, снижения экологического следа и нагрузки на окружающую среду, поддержания психического и физического здоровья человека.

Создание и приобретение экологичных продуктов питания, предметов обихода, одежды из экоматериалов и т. п. происходят сегодня преимущественно под сильным влиянием моды, что обусловливает распространение таких имитационных эко-культурных практик, как “greenwashing”. Данный термин впервые был предложен в 1986 году американским биологом Джеем Вестервельдом для обозначения маркетинговой практики некоторых отелей, в номерах которых размещались таблички с призывом к гостям отказываться от замены полотенец и постельного белья под предлогом заботы об окружающей среде. Фактически это маркетинговое действие, прикрывавшееся высокой целью, было направлено на сокращение издержек компании и увеличение прибыли. В подобных практиках коммерческих компаний происходит формирование экологически ориентированного имиджа с целью демонстрации приверженности экологическим принципам вместо их реального внедрения. Посредством рекламы и PR формируется видимость экологической ориентированности при отсутствии реальной деятельности в данном направлении. Такое экологическое позиционирование компании или её товаров и услуг не имеет под собой реальных оснований. Компании, выбирающие стратегию гринвошинга, ориентируются прежде всего на собственное обогащение, потребление и комфорт, руководствуясь принципом «иметь», который нередко сочетается с принципом «казаться», т. е. представлять видимость как действительность.

Классическими примерами «зелёного камуфляжа» можно считать деятельность некоторых энергетических компаний, отелей, банков и магазинов. Гринвошинг в современном мире, по несколько пессимистичной оценке Е. В. Смирновой, – весьма распространённое явление, и рассчитывать на сокращение числа его проявлений пока не приходится (2011, с. 31). К факторам, способствующим улучшению ситуации, исследователь относит информирование населения средствами массовой информации об уровне ответственности различных производителей, обеспечение ясности и доступности сведений, а также повышение экологической грамотности и критического мышления потребителей. Необходимо отметить, что, несмотря на многочисленные примеры номинальных эко-культурных практик, отно-

симых к гринвошингу, существуют компании, организации и предприятия, отличающиеся экологической ответственностью по вышеуказанным критериям. В современной России к их числу можно отнести, например, компании «Сибур» и «Лента», а также организацию «ЭКА». В качестве примера деятельности компании «Сибур» можно привести строительство очистных сооружений на её предприятиях (например, в Тобольске). Речь идёт не только о ремонте, но и о внедрении лучших доступных технологий, что приводит к измеримому снижению нагрузки на водные объекты. Компания «Лента» внедряет технологии динамического ценообразования на продукты с истекающим сроком годности (систему скидок), передаёт непроданные, но ещё пригодные к употреблению продукты на благотворительность через фонды-фудсейверы, что способствует сокращению объёма отходов на полигонах, устанавливает солнечные панели на крышах своих гипермаркетов и поэтапно отказывается от продажи одноразовой пластиковой посуды и оксоразлагаемого пластика и т. п. Организация «ЭКА» создаёт практические инструменты для решения экологических проблем: карту пунктов приёма вторсырья “RecycleMap”, всероссийский флешмоб по сбору макулатуры «БумБатл», а также образовательные программы и проекты. К последним относятся организованный в 2020 году совместно с WWF России онлайн-квест «Другая планета» и обучающая экологическая игра, основанная на концепции Zero Waste и посвящённая раздельному сбору отходов.

О. А. Притужалова отмечает, что многие неискушённые потребители, следуя моде на «зелёные», «экологически чистые», «экологичные» товары и услуги, не понимают и не стремятся выяснить, насколько подобные маркировки соответствуют действительности (2015, с. 39). Использование недостоверной экомаркировки продукции недобросовестными производителями свидетельствует об их стремлении извлечь выгоду из тенденции, обусловленной растущим спросом на экопродукцию. Экомаркетинг, ориентированный на гринвошинг, является негативным фактором развития современной экономики, «растущей опухолью современного рынка» (Куц, 2017, с. 35). В связи с осознанием масштабов ущерба, причиняемого гринвошингом, Н. П. Воронина предлагает развивать и совершенствовать правовой механизм противодействия этому явлению посредством изучения опыта борьбы с гринвошингом в других странах, выявления правовых пробелов и формулирования возможных законодательных предложений. За рубежом эта проблема обсуждается на протяжении нескольких десятилетий, тогда как в России ей стали уделять внимание лишь в последние годы (2023, с. 28). В. Б. Агафонов пишет, что создание правовых инструментов противодействия гринвошингу должно сопровождаться установлением соответствия экологической политики компании основным принципам ESG: принципам сохранения, предотвращения и избегания; повторного использования и хранения; замещения и компенсации (2024, с. 132). Принципы ESG предполагают учёт экологических,

социальных и управленческих аспектов (Environmental, Social, Governance) деятельности компании, а также оценку её воздействия на природу и общество.

Представляется, что феномен гринвошинга представляет собой проявление инверсии духовно-нравственного принципа существования человека – «быть, а не казаться» – в его прямую противоположность: для достижения успеха, выгоды или прибыли приоритетным и достаточным оказывается не быть, а казаться. Это «жизнь шиворот-навыворот», как пишет известный специалист по организационному управлению С. Кови. В погоне за успехом и выгодой человек стремится «урвать побольше, но отдать поменьше», больше заботится о внешнем имидже, чем о внутреннем содержании, приносит долговременный, подлинный успех в жертву сиюминутному, ложному (Кови, 2015). Представляется обоснованной позиция С. Кови, согласно которой подлинный жизненный успех достигается тогда, когда человек в своей жизни и деятельности исходит из духовных оснований и ценностей собственного бытия – долга, чести, достоинства, стойкости, самопожертвования, служения, ответственности и доверия, – действуя бескорыстно, вне зависимости от возможных вознаграждений и внешних обстоятельств. Стивен Кови считал, что истинное величие человека всегда предполагает значительные личностные усилия, ответственность и реальный вклад в своё дело; оно не лежит на поверхности и не привлекает внимания подобно внешним атрибутам – популярности и имиджу. Последние являются маркерами ложного величия, которое носит сугубо внешний и кратковременный характер. Эта ложность рано или поздно обнаруживается, выявляя сиюминутный, неустойчивый и преходящий характер такого величия.

Некоторые номинальные эко-культурные практики, формируемые в духе гринвошинга, обнаруживаются и в контексте такого феномена современности, как «зелёный пиар». Зелёный PR, как его определяют исследователи, – разновидность так называемого цветного пиара: белого, чёрного, цвета хаки, жёлтого, фиолетового и т. д. Вид пиара по цветовому признаку выбирается в зависимости от аудитории и целевых установок компаний (Бакланова & Захарова, 2007). По образцу терминов “whitewash” и “greenwashing” были образованы названия и других сходных феноменов: “Purplewashing” – стратегии, использующие права меньшинств для поддержания и усиления различных форм дискриминации; “Pinkwashing” – стратегии увеличения продаж под лозунгом борьбы с раком груди; “brownwashing” – декларация поддержки прав темнокожих людей без реальных действий в этом направлении; “rainbowwashing” – заявления о поддержке ЛГБТ[1]-сообществ с целью увеличения продаж, также не подкреплённые фактической поддержкой.

Суть зелёного пиара заключается в том, что компании, продвигая идеи защиты и сбережения окружающей среды и повышения собственной соци-

1 Движение признано экстремистским на территории РФ

альной ответственности перед сотрудниками и стремясь сформировать определённое общественное мнение, преимущественно добиваются повышения узнаваемости своего *бренда* и улучшения *имиджа* организации. При этом компании затрачивают значительные средства на освещение и продвижение своей деятельности по сбережению окружающей среды вместо того, чтобы направить их на реальную модернизацию производства. Как пишет В. В. Демидов, подобные зелёные программы лояльности в действительности являются лишь техническим маркетинговым приёмом, разработанным для сохранения экологического имиджа компании, а не для сохранения окружающей среды (2019, с. 671).

В номинальных эко-культурных практиках реальная забота человека о мире и самом себе подменяется её имитацией – формальной, подражательной, технически воспроизведённой и лишённой живого содержания либо сохраняющей его лишь в минимальной степени, необходимой для создания видимости. Распространению номинальных эко-культурных практик способствует в том числе стирание в восприятии современного человека границ между формальным и содержательным, номинальным и подлинным.

В настоящее время различные формы «псевдо-», «кажимости», «производства впечатлений» способны создавать ожидаемый прагматический эффект якобы реальной включённости и вовлечённости в актуальную повестку заботы о человеке и его мире. Современные медиа- и информационные технологии предоставляют широкие возможности для создания такого эффекта. Однако противоречие между модусами человеческого существования – быть и казаться – не является новым: эта проблема присутствует в истории философии на различных этапах её развития. Например, к ней обращался Лао-Цзы, приводя пример человека, встающего на носки, для создания видимости высокого роста. Она обнаруживается и в диалогах Сократа, выявлявшего противоречия в тезисах собеседников-софистов, которые, по его мнению, лишь создавали видимость обладания знанием вместо того, чтобы прилагать реальные усилия к его поиску. К более современным вариантам осмысления этой проблемы относятся известный тезис экзистенциалистов о подлинности и неподлинности человеческого существования, концепция истинной (настоящей, подлинной) любви Э. Фромма и другие философские концепции. Исторически изменяются формы, значение и последствия включения различных вариантов «кажимости» в реальную жизнь человека.

Эко-культурные практики как оптимальный способ сохранения живого начала в человеке

Несмотря на широкое распространение в современном мире различных эко-культурных практик номинального характера, в результате исследования установлено, что ряд эко-культурных практик реализует основные принципы экогуманистического подхода к взаимодействию человека с технико-техноло-

гизированным миром. Значимыми являются эко-культурные практики, посредством которых человек сохраняет своё живое начало (основа человеческого бытия, изначальное основание существования человека как человека, позволяющее в различных формах обнаруживать человеческое в нём), утверждает его ценность и необходимость его деятельного (активного) воспроизводства, стремится согласовать все части своего внутреннего и внешнего мира, душевное, духовное и телесное, идеальное и материальное, рациональное и иррациональное, чувственное и сверхчувственное и т. д.

Среди мест человеческого мира, в которых возможна реализация эко-культурных практик, можно выделить природные заповедники, городские пешеходные зоны, парки, театры, музеи, библиотеки, школы, университеты и др. В этих местах можно намеренно и сознательно создавать благоприятные условия для проявления живого начала в человеке и полноты его самораскрытия. Безусловно, воспроизвести его исключительно искусственным образом невозможно: оно изначально, никем и ничем не порождено и естественным образом присутствует в человеке. Возможно лишь создавать условия, т. е. «обустраивать» места, где оно может обнаружить себя. Представляется, что это могут быть не только специально отведённые и особым образом организованные места, но и любые пространства, где человек чувствует себя живым человеком, где он непосредственно переживает всё, что с ним происходит. Там, где пробуждаются его живая мысль, живое чувство и воображение, преображается всё человеческое существо. Это происходит, например, в момент возникновения живых ассоциаций, всегда связанных с индивидуальным опытом человека, в том числе с его личностным опытом. Происходит это и тогда, когда он занимается своим делом (любимым, живым, творческим), в которое полностью вовлечён и в котором способен выразить и актуализировать себя. Занимаясь подобным делом, человек «теряет счёт времени» (но не утрачивает ориентации во времени, поскольку полностью осознаёт, что с ним происходит и где он находится), по-настоящему присутствует в том, чем занимается, полностью сконцентрирован и собран, сфокусирован и увлечён. Занимаясь любимым делом, человек укоренён в пространстве и времени, не испытывает отчуждения и действительно обнаруживает в нём себя, свой человеческий, личностный и профессиональный потенциал. В этом смысле он присутствует в собственном деле. Однако даже в любимом деле присутствуют рутина, обязанности, регламент и т. п. Такое занятие может быть кратковременным, случайным и ситуативным, но при этом сопровождаться интенсивностью и полнотой переживания, изменяющими весь строй человеческой души. В эти моменты живое начало преимущественно проявляется спонтанно, осуществляется непреднамеренно, обнаруживается естественно, самопроизвольно и органично.

Подлинные эко-культурные практики – это не только практики заботы о внешнем мире человека (социальном и культурном), но и своеобразные

антропопрактики (Kottak, 1999, p. 24), практики «заботы о себе» (непосредственно или косвенно обращённые к себе через заботу о внешнем мире), заботы о человеческом в человеке, собственной жизни и своём живом начале, то есть практики самосбережения. Тема заботы о себе концептуально разработана в трудах современного отечественного философа С. А. Смирнова. Он обосновывает необходимость развития в современном технико-технологизированном и цифровизирующемся мире своеобразных «инфраструктур человеческого» – мест, помогающих человеку в ответственном поиске самого себя, самообнаружении и определении своего места в мире. Здесь ответом на проблему «цифрового эскапизма» (Лисенкова & Труфанова, 2023, с. 17) может выступить «антропологическая навигация», понимаемая философом как помощь в прокладывании собственного жизненного пути в текучей современности, в условиях изменения привычных смысловых ориентиров и культурных ценностей (Смирнов, 2023, с. 19). При этом «заботу о себе» и «антропологическую навигацию» С. А. Смирнов связывает с ответственностью, готовностью действовать живо и самостоятельно, прокладывая собственный путь, а не следовать готовым и заданным кем-то или чем-то извне схемам и алгоритмам: «бытие как алгоритм невозможно» (2023, с. 19). Человек, заботящийся о себе, предпочитает быть, совершает «усилие быть» (в противовес соблазнам не быть в ситуации добровольного замещения некоторых видов деятельности и активности современной техникой и технологиями – «технический (шире жизненный) аутсорсинг»), занят поиском, созданием или обустройством мест, где он, проживая, может обнаружить и обрести себя, осуществиться и сбыться. Это должны быть конкретные и, как уточняет философ, «живые» места культуры – театры, музеи, школы, университеты, города. Чтобы они оставались живыми, пульсирующими и действующими, необходима антропология этих мест: в них должен постоянно и практически воспроизводиться человек. Для сохранения «живости» этих мест С. А. Смирнов предлагает делать акцент на воспроизводстве их главных, сущностных характеристик. Например, музей, чтобы быть и оставаться живым музеем, должен быть не просто «собранием артефактов, а местом памяти», библиотека – местом, где «читают книги, а не просто стоят полки, среди которых можно попить кофе, пообщаться», театр должен быть не местом «для увеселений и бесконечных перфомансов, а местом преображений и духовных встреч» (Смирнов, 2023, с. 327–328). В современном мире, с точки зрения С. А. Смирнова, из десятков театров, библиотек, школ и университетов живыми остаются лишь немногие – «один-два». Предстоит провести ещё значительную работу, чтобы вернуть этим местам утраченный статус, – наполнять их практиками заботы, а также живым мышлением, эмоциями, воображением, общением, сочувствием, состраданием и сопричастностью.

К числу подобных практик можно отнести, например, различные виды деятельности человека по сохранению территории, на которой он живёт, –

места собственного бытия. Современный отечественный философ Ю. М. Резник в своих работах пишет о важности заботы человека о своём месте бытия, поскольку именно место определяет характер и направленность человеческого бытия: через место человек «приобщается к бытию, образуя вместе с ним единство (местобытие)» (2023a, с. 146). Необходимо сохранять и преумножать скрытый в нём потенциал. Концепт Ю. М. Резника «местобытие» представлен как «естественная (“органическая”) и исторически обусловленная “территория бытия” человека, система мест, образующая уникальный культурно-природный и психосоциальный ландшафт (“местность”) и направляемая планом бытия, который дифференцируется в зависимости от специфики культуры» (2023b, с. 85). Человек – это всегда человек места, он неразрывно связан с ним ; без места собственного бытия его существование невозможно. Поэтому, с точки зрения философа, забота о месте бытия как составляющая заботы о человеке должна выйти на первый план.

В первую очередь с точки зрения Резника, человек должен позаботиться о природе, поскольку общение с ней является первичным, жизненно важным элементом человеческого бытия. Практику общения человека с природой можно рассматривать как эко-культурную практику, которая может эффективно реализовываться в форме экологического туризма (этнотуризма, рекреационного туризма и др.). Необходимость развития экологического туризма и его растущая популярность связываются «с динамикой развития самого общества, все глубже и глубже погружающегося в мир информационных и цифровых технологий» (Саидова, 2023, с. 51). Безусловно, экотуризм может не только позиционироваться как сугубо коммерческий продукт, но и, к сожалению, фактически являться им. Поэтому необходимо выделить основные содержательные и функциональные характеристики современного экологического туризма, позволяющие рассматривать его как подлинную эко-культурную практику. Исследователи обычно выделяют следующие характерные черты: ответственное поведение во время путешествия по экотуристской территории, сохранение целостности экосистем (Vishnevskaya & Semchenko, 2023, с. 92); приобщение к ценностям природного и культурного наследия (Чимитов, 2006); формирование патриотического сознания, основанного на любви к природе и бережном отношении к ней (Петрушков, 2009, с. 166); формирование здорового образа жизни, экологической культуры и общественного экологического сознания (Старикова & Когай, 2011, с. 92); обеспечение экономического благополучия региона и др. Среди многочисленных функций и характеристик экологического туризма (экономических, рекреационных, образовательных) некоторые исследователи акцентируют внимание на его экзистенциальной значимости, позволяющей человеку «выйти за пределы своей обыденной жизни и самопознать себя, пережив свое существование в качественно другой картине мира» (Саидова, 2023, с. 52). Например, Л. И. Саидова отмечает, что современный человек, формируя свой

мир в соответствии с тенденциями информатизации и цифровизации, «выбрасывает» себя за пределы естественной природы или же резко сокращает время общения с ней. Большую часть времени он проводит, целиком погружённый в информационное, техногенное, сугубо искусственное пространство. Человеку становится некогда общаться с природой: он старается соответствовать духу современности, отличающейся высокой социокультурной динамикой, требующей от него повышенной мобильности в условиях многозадачности повседневного существования. Практика экологического туризма, с точки зрения Л. И. Саидовой, помогает вырваться из суеты повседневной городской среды, приобщиться к спокойствию и величию природы, установить с ней диалог, осознать себя её частью, обрести собственную целостность в соотнесении с целостностью природы.

К примерам экологического туризма, соответствующего указанным выше характеристикам и понимаемого как подлинная эко-культурная практика, относится деятельность ассоциации по развитию экотуризма «Большая Байкальская Тропа»[1]. Организация не только организует туристические маршруты, но и создаёт инфраструктуру для устойчивого туризма с привлечением участников международных волонтёрских лагерей. Её деятельность включает строительство и обустройство экологических троп на побережье Байкала (в Ольхонском районе, Байкальском заповеднике и др.), что предотвращает эрозию почвы и её хаотичное вытаптывание; проведение образовательных туров по уже построенным тропам; активное вовлечение в эту деятельность представителей местного населения, что способствует созданию новых рабочих мест (инструкторы, гиды, организаторы) и пр. Другим примером может служить деятельность Кроноцкого государственного заповедника (Камчатка)[2], в котором действуют строго регламентированные маршруты, предполагающие сопровождение инспекторов (туристам разрешён доступ только к определённым, специально оборудованным тропам – к Долине гейзеров, кальдере вулкана Узон и Курильскому озеру), строгие правила поведения (запрещено оставлять мусор, отклоняться от тропы и беспокоить животных), программы экологического просвещения (каждый тур представляет собой лекцию под открытым небом, а гиды-инспекторы имеют биологическое или географическое образование), а также ограничения числа посетителей (количество туристов в день строго ограничено, что предотвращает чрезмерную нагрузку на среду заповедника). Экологический туризм в указанных примерах основывается на научном подходе, а также на строгом и ответственном регулировании поведения туристов.

К числу современных эко-культурных практик, способствующих смягчению экологических проблем, можно отнести и различные виды рекреационной деятельности, осуществляемой в урбанизированной городской среде. Анализируя практики сохранения и развития городской флоры и фауны,

1 См.: https://greatbaikaltrail.org/
2 См.: https://kronoki.ru/

заботы о деревьях и лесопосадках в городе и вокруг него (урболесоведение), исследователи приходят к выводу, что эти практики создают «возможность человеку и обществу выживать и развиваться даже в условиях интенсивных, неконтролируемых технологических перемен» (Kuznetsova et al., 2020, с. 115). Исследователи отмечают востребованность, растущую актуальность и жизненную важность обеспечения регулярных контактов горожан и приезжих туристов с городской флорой и фауной. Это важнейшее средство поддержания жизнедеятельности человека, его психологического и физического здоровья. В связи с этим актуализируется и проблема восстановления и сохранения городских лесопосадок, их создания и поддержания, поскольку не все жители города имеют возможность совершать поездки выходного дня на природу. В утверждении ценности озеленения городских пространств значимую роль играет и научное знание. Исследовательский коллектив говорит о необходимости формирования и развития такой научной дисциплины, как урболесоведение, выступающей важной частью экологического образования и рекреационно-оздоровительного туризма. «Урболесоведение – комплексная дисциплина о развитии и функционировании лесных массивов, находящихся в непосредственной близости или включенных в городские поселения» (Kuznetsova et al., 2020, с. 116).

Практики озеленения способны буквально оживить место бытия человека (будь то рабочее место, офис, пространство дома, улица, весь город и т. д.) и тем самым способствовать проявлению его живого начала, вызывая благоприятные переживания и создавая комфортные условия существования. Например, в японской культуре для обозначения подобных переживаний используется категория «ики», понимаемая как эмоциональный отклик, вызванный непосредственной вовлечённостью человека в городскую жизнь посредством, например, практики любования цветущей сакурой. Эта практика с древности и по сей день бережно сохраняется как актуальная, поскольку пробуждает в человеке живые эмоции и чувства, одухотворяет его. Такие переживания обусловливаются не только широким применением практик озеленения городов, но и особенностями устройства традиционного японского города, включающего элементы «природосообразной» архитектуры (храмы и сады), отражающей уважительное и заботливое отношение японцев к природе.

Создание зон рекреации внутри городских пространств может осуществляться не только посредством различных способов озеленения, но и путём благоустройства комфортной и доступной человеку среды в форме открытых общественных пространств: парков, городских садов, велодорожек, пешеходных зон. Например, определённым образом обустроенные городские набережные являются подходящим местом для общественной рекреации, а также важным эстетическим элементом формирования архитектурной среды. Современные набережные организуются с учётом создания разнооб-

разных зон отдыха для жителей и гостей города: площадок для футбола или волейбола, теннисных кортов, комплексов для занятий физической культурой, скейт-парков, кинотеатров под открытым небом, прогулочных маршрутов, фуд-кортов, гастропарков и др. Однако создание подобных общественных городских рекреационных пространств должно осуществляться не только с учётом эстетических потребностей горожан, но и прежде всего соответствовать современным архитектурно-дизайнерским, строительным, экологическим и санитарно-гигиеническим нормам, поскольку в таких местах нередки случаи негативного антропогенного воздействия. При обустройстве набережных приоритет должен отдаваться основополагающему принципу защиты и сохранения «экологического каркаса городской среды, без учета которого проектирование и строительные работы осуществляться не должны» (Савельев и др., 2019, с. 173). Ряд исследователей утверждает, что набережные территории можно метафорически назвать «лицом города», показателем его статуса. «Набережная – ценнейшая рекреационная зона в любом городе, которая должна создавать благоприятные условия как для местного населения, так и для его гостей» (Савельев и др., 2019, с. 173). Набережные, отмечают исследователи, – особые культурные места городского пространства; они играют важнейшую роль в поддержании эстетической привлекательности, экологического равновесия и устойчивого развития городов, а также психофизического здоровья человека.

Необходимость широкого применения эко-культурных практик отмечается и в современном образовании. Исследователи выделяют и разграничивают по ряду критериев два контрастирующих подхода к осмыслению современного образования, условно обозначенные как «технический», отражённый в проектно-реформистских дискурсах, и экзистенциально-антропологический, представленный в работах некоторых современных философов и теоретиков-гуманитариев (Гулеватая, Дыдров & Невелева, 2024, с. 61; Леонтьев, 2024; Кожевникова, 2021; Петрова, 2023; Слободчиков, 2012). А. Н. Гулеватая, А. А. Дыдров и В. С. Невелева отмечают опасность распространения и укрепления «технического» подхода к образованию, поскольку он ориентирован не столько на становление и воспроизводство человека, его индивидуальности в единстве всех её составляющих, сколько на создание внешней образовательной среды (что также важно) и следование постоянно меняющимся современным образовательным тенденциям («прагматизация», «инновационизация», «коммерциализация», «автономизация» как ключевые ориентиры развития образования), содержащим «угрозу “забвения” человека и критической деантропологизации образования, редукции его конечных целей» (Слободчиков, 2012, с. 61). На дискурсивном уровне «технического» подхода к образованию рассуждения о его актуальном состоянии и перспективах развития преимущественно осуществляются в контексте структурно-функциональной методологии, где главными категориями выступают «модель»,

«проект», «схема». Уровень онтологии и антропологии образования остаётся в тени или вовсе не учитывается. Представляется обоснованным утверждение авторов о том, что «современное образование “забыло” человека» (Слободчиков, 2012, с. 66). Современное образование переключилось с содержания обучения и воспитания на «тренды» и «форматы», а также на приведение образовательного процесса и образовательных учреждений в соответствие с этими трендами. Исследователи считают, что для предотвращения окончательной деантропологизации образования на первом месте должны стоять не вопросы о новых образовательных технологиях, а вопрос о том, какой человек образуется. Авторы предлагают решать этот вопрос на философском уровне, в аспекте экзистенциально-антропологического подхода. При этом экзистенциально-антропологический подход не абсолютизируется и не противопоставляется реформистско-проективному: он может служить его эффективным дополнением, возвращая человека в фокус образовательного внимания и утверждая ценность субъектности, целостности, свободы и ответственности человеческого бытия, сохранения и воспроизводства человеческого в человеке. Абсолютизация одного из подходов снизит эффективность и продуктивность обоих, поскольку не будет соответствовать запросам современного человека и общества.

Конкретные исторические примеры применения экзистенциально-антропологического подхода в образовательной деятельности немногочисленны, однако существуют. В частности, можно упомянуть знаменитую американскую школу «Садбери Вэлли»[1] и британскую школу «Саммерхилл», организованные на основе приоритета принципа свободы обучающихся. Предоставление ребёнку в процессе образования свободы, связанной с отсутствием жёсткого контроля со стороны взрослых, в результате приводит к естественному и органичному формированию ответственности и самостоятельности в поведении и мышлении. Эффективность данного принципа с точки зрения дальнейших социальных перспектив учащихся подтверждена исследователями (Gray & Chanoff, 1986). Экзистенциальная педагогика О. Ф. Больнова представляет собой, безусловно, трудно реализуемый в системе современного традиционного институционального образования пример, поскольку соответствующие практики определяются не внешними указаниями учителя, педагога, преподавателя или наставника, а преимущественно внутренними побуждениями самого образовывающегося человека. Это такие практики, как «педагогика переживаний» (Г. Е. Соловьев), «приключенческое образование» (П. Беккер), «биографическая педагогика» (Ю. Хенингсен, В. Лох). С точки зрения Больнова, учителя и педагоги, подобно внимательным садовникам, должны выступать лишь в роли тех, кто создаёт условия и организует благоприятные пространства для самостоятельного развития и роста человека (Bollnow, 1961).

1 См.: https://sudburyvalley.org/

Представляется, что в экзистенциально-антропологическом ключе образование может стать благоприятной «площадкой» для реализации эко-культурных практик, поскольку ориентировано на возделывание человека как целостности посредством обучения и воспитания и всегда реализуется в конкретно-исторических условиях в соответствии с актуальным пониманием того, что такое человек и каково его место в мире. Экзистенциально-антропологический подход не допускает сведения образования человека к формированию исключительно профессионала с соответствующими компетенциями, поскольку человек не сводится к этой роли. Посредством образования человек должен образовываться не только как функционер-профессионал, но и как собственно человек. Для этого необходимо учитывать специфику человеческого бытия, связанную с его неопределённостью, неоднозначностью, непредзаданностью и несводимостью.

Эко-культурные практики осуществляются самим человеком как деятельная форма заботы о себе и мире. Создание благоприятных условий и мест для обнаружения живого начала – зон рекреации, парков, набережных, музеев, офисов, городских пространств – также можно считать эко-культурной практикой. Это пространства вовлечения человека, в которых возможно обнаружение человеческого начала и человечности. Помимо создания таких мест, эко-культурными практиками могут считаться и формы непосредственной деятельности человека, направленной на сохранение, восстановление и сбережение чего-либо. К ним относятся, например, волонтёрская деятельность в разных её проявлениях и видах, восстановление архитектурных памятников и святых мест, музейная партиципация, организация самодеятельных коллективов и участие в них, очищение водоёмов от продуктов человеческой деятельности и др.

Заключение

Из многообразия эко-культурных практик складывается эко-культура, понимаемая как совокупность оптимальных для конкретно-исторических социокультурных условий способов бытия человека в современном технико-технологизированном мире. Необходимость культурно опосредованного способа существования человека и создания условий для воспроизводства живого человека обусловлена непосредственной экзистенциальной угрозой человеческой жизни, возникающей во взаимодействии с современными технологическими продуктами, трансформирующими человека в техносущество, а его мир – в полностью технико-технологизированный мир. Экспансия технического противоречит идее ценности живого человека, сохранения и воспроизводства его живого начала, человеческого в человеке. Вновь актуализируются вопросы о том, что такое человек, каковы его место и статус в стремительно технологизирующемся мире.

Реализация эко-культурного бытия за счёт формирования и укрепления в современной культуре различных эко-культурных практик способна способствовать решению обозначенной проблемы, формированию оптимальных способов организации внутреннего и внешнего мира человека, обеспечению целостности и полноценности его существования, а также воспроизводству его живого начала. При этом эко-культурные практики должны соответствовать основным принципам экогуманистического подхода и экогуманистического мироотношения. Именно в них отражается стремление человека к достижению оптимальности, согласованности, координации и коэволюции всех элементов своего внутреннего и внешнего мира.

Несмотря на то что некоторые эко-культурные практики носят преимущественно формальный характер, организуются сугубо технически и ориентированы главным образом на следование модным общественным тенденциям, в них можно обнаружить стремление человека выразить свои взгляды на значимое, важное и ценное в его существовании.

В настоящем исследовании эко-культурные практики как практики заботы предполагают не только заботу о мире, в котором живёт человек (природе, социуме, культуре), но и непосредственную заботу о самом себе – непосредственно или опосредованно, через заботу о мире. Человек является существом культуры, а любые живые акты, в которых естественным образом обнаруживается его живое начало, представляют собой не что иное, как оживление культурного опыта, некогда усвоенного им благодаря различным культурным ситуациям, возникавшим в его жизни. «Навык оживления, распредмечивания культуры человеком – гарантия от расчеловечивания человека» (Невелева, 2024, с. 99). Культура оживает благодаря человеку и его «культуре утверждения живого» – в процессе её неподдельного и искреннего переживания, понимаемого как непосредственное и участное проживание актуальной ситуации. Стало быть, техническое как атрибутивное свойство современной культуры тоже может участвовать в процессе оживления человеком своего мира и использоваться как средство усиления и расширения жизни человека и культуры, утверждения в ней ценности живого начала. Современные техника и технологии вполне могут способствовать этому и нередко действительно этому способствуют. При соответствующей направленности технического человек способен в экзистенциальном смысле переводить неживое в живое, оживлять овеществлённое, видеть за вещами жизнь. Необходимо соотнести возможности полноценного воспроизводства и развития человеческого и технического, обеспечив их взаимную ориентацию. Однако это не представляется возможным без формирования эко-культурных практик, соответствующих сущности экогуманистического подхода и экогуманистического мироотношения. Такие практики предполагают гуманоориентированность техники, воспроизводство живого начала в человеке, оптимальное использование техники и технологий

для достижения компромисса и реализации принципа антиредукционизма во взаимоотношениях антропологического и технического, естественного и искусственного, живого и неживого.

Заявления авторов

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Автор данной рукописи был уведомлен и согласен с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT)

Проведение исследования, концептуализация, написание текста рукописи — Соломко Д. В.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Автор подтверждает, что нет препринта/рабочей версии.

Конфликт интересов

Конфликтов нет.

Финансирование

Данная работа не профинансирована ни одним спонсором.

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Инструменты искусственного интеллекта не указаны в качестве авторов; любой вклад (редактирование текста, перевод, иллюстрации, код) описан в разделе «Методы»; точность, оригинальность и соблюдение прав проверены.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Автор данной работы выражает благодарность доктору философских наук, профессору Вере Сергеевне Невелевой за научное консультирование проводимого исследования.

Список литературы

Bollnow, O. T. (1961). Existenzphilosophie und Pädagogik. Otto Friedrich Bollnow [Existential Philosophy and Education. Otto Friedrich Bollnow]. *Zeitschrift Für Philosophische Forschung*, 15(3), 491–494. (In German).

Gray, P., & Chanoff, D. (1986). Democratic Schooling: What Happens to Young People Who Have Charge of Their Own Education? *American Journal of Education*, 94(2), 182–213. https://doi.org/10.1086/443842

Kottak, C. P. (1999). The New Ecological Anthropology. *American Anthropologist*, 101(1), 23–35. https://doi.org/10.1525/aa.1999.101.1.23

Kuznetsova, N. V., Duvalina, O. N., Shpakovskaya, E. Yu., Tokar, O. V., Stepanova, O. P., & Arpentieva, M. R. (2020). Environmental Culture of the City and Recreation Tourism: Rehabilitation, Educational and Environmental Practices. *Services in Russia and Abroad*, (3), 115–129. https://doi.org/10.24411/1995-042X-2020-10308

Nishimura, S.-Y., Boda, S., & Sakurai, N. (2017). A Project Based Learning through International Collaboration with Students, Inhabitants and Local Professionals. 2017 *7th World Engineering Education Forum* (WEEF), 589–592. https://doi.org/10.1109/WEEF.2017.8467136

Shibata, T. (2019). Virtual Reality in Education: How Schools Use VR in Classrooms. In S. Bagnara, R. Tartaglia, S. Albolino, T. Alexander, & Y. Fujita (Eds.), *Proceedings of the 20th Congress of the International Ergonomics Association* (IEA 2018) (Vol. 827, pp. 423–425). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-96059-3_48

Vishnevskaya, E. V., & Semchenko, I. V. (2023). The Main Aspects of Involving the Population of the Region in Ecological Tourism (The Case of Belgorod Region). *Services in Russia and Abroad*, (1), 92–101.

Winner, L. (1977). *Autonomous Technology: Technics-Out-of-Control as a Theme in Political Thought*. MIT Press.

Агафонов, В. Б. (2024). ESG-принципы и гринвошинг: Правовые проблемы дифференциации. *Актуальные проблемы российского права*, 19(9), 132–141. https://doi.org/10.17803/1994-1471.2024.166.9.132-141

Апухтина, Н. Г. (2021). *От истоков к основаниям глобально-экологической культуры мышления*. Челябинский государственный институт культуры.

Бакланова, Ю. О., & Захарова, И. Н. (2007). Цветной PR: Целевые установки и оценка эффективности. *Управление экономическими системами: электронный научный журнал*, (2), 42–48.

Воронина, Н. П. (2023). Гринвошинг: Правовой механизм противодействия. *Вестник Университета имени О.Е. Кутафина* (МГЮА), (3), 28–36. https://doi.org/10.17803/2311-5998.2023.103.3.028-036

Гирусов, Э. В. (2016). Гуманистический потенциал экологической культуры. *Экономические и социально-гуманитарные исследования*, (4), 103–107.

Гирусов, Э. В. (2023). Философский и социальный смысл понятия «ноосфера». *Ноосферные исследования*, (4), 17–22. https://doi.org/10.46724/NOOS.2023.4.17-22

Гирусов, Э. В., & Гирусов, Ф. Э. (2015). Подчинение законам самосохранения биосферы как способ преодоления экологической угрозы человечеству. *Экология промышленного производства*, (2), 56–61.

Глазачев, С. Н. (1998). Экологическая культура и образование в меняющемся мире. В *Экологическая культура и образование: Опыт России и Югославии*. ЭКОС: Россия + Европа.

Глазачев, С. Н., & Гагарин, А. В. (2013). Экологическая культура как вершинное достижение личности на этапе развития информационного общества. *Вестник Международной академии наук (Русская секция)*, (1), 16–20.

Гулеватая, А. Н., Дыдров, А. А., & Невелева, В. С. (2024). Образ человека в проективно-реформистских и экзистенциально-антропологических дискурсах о современном образовании. *Вестник Московского университета. Серия 7. Философия*, 48(3), 61–77.

Демидов, В. В. (2019). Спасибо от природы: Зеленая программа лояльности – не такая зеленая или не столь лояльная? *Экономика, предпринимательство и право*, 9(4), 671–684. https://doi.org/10.18334/epp.9.4.41318

Ермилов, К. А. (2009). Онтологические предпосылки экологии техногенной цивилизации и немецкая классическая философия. *Известия Российского государственного педагогического университета им. А. И. Герцена*, (108), 65–68.

Захарова, В. А. (2022). Экологические практики молодежи в сфере потребления: Аспекты актуализации проблемы. *Caucasian Science Bridge*, 5(4), 120–125. https://doi.org/10.18522/2658-5820.2022.4.12

Кови, С. Р. (2015). *Быть, а не казаться. Размышления об истинном успехе*. Манн, Иванов и Фербер.

Кожевникова, М. Н. (2021). Управление для «образования человека» и его применение в педагогическом образовании в гуманистической парадигме. *Социум и власть*, (3), 7–16. https://doi.org/10.22394/1996-0522-2021-3-07-16

Кочергин, А. Н. (2015). Экологическая культура как фактор «устойчивого развития» общества: Проблемы, возможности, реалии. *Вестник Московского государственного университета леса – Лесной вестник*, 19(4), 33–36.

Куц, Ю. А. (2017). Эко-маркетинг: Гринвошинг как негативный фактор развития современной экономики или растущая опухоль современного рынка. *Российская наука и образование сегодня: проблемы и перспективы*, (2), 35–37.

Лебедева, Д. Р. (2021). Человек экологический: Повседневные практики заботы об окружающей среде как атрибут современного субъекта в представлениях молодых москвичей. *Журнал социологии и социальной антропологии*, 24(2), 110–143. https://doi.org/10.31119/jssa.2021.24.2.5

Леонтьев, Д. А. (2024). От феномена самостоятельности к механизмам самодетерминации. *Вопросы образования*, (1), 142–161. https://doi.org/10.17323/vo-2024-17626

Лисенкова, А. А., & Труфанова, Е. О. (2023). Цифровой эскапизм—От аддикции до аскетизма. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(3), 17–34. https://doi.org/10.46539/gmd.v5i3.412

Лихачёв, Д. С. (2000). Экология культуры. В *Русская культура* (сс. 91–101). Искусство.

Невелева, В. С. (2024). Живой человек как ценность и проблема в современной русской философии. *Вестник Челябинского государственного университета*, (7), 99–106. https://doi.org/10.47475/1994-2796-2024-489-7-99-106

Огурцов, А. П. (2018). Практика. В В. С. Степин (Ред.), *Новая философская энциклопедия*. Мысль. https://iphlib.ru/library/collection/newphilenc/document/HASH01fe0f0c925aa0b3a12b1bfd

Петрова, Г. И. (2023). Самоопределение человека в высшем образовании: Возможности антропологического и технологического решения проблемы. *Вестник Мининского университета*, 11(1), 2. https://doi.org/10.26795/2307-1281-2023-11-1-2

Петрушков, А. Н. (2009). Экологический туризм в системе патриотического воспитания. *Вестник Московского государственного университета культуры и искусств*, (2), 166–169.

Притужалова, О. А. (2015). Истинно экологический маркетинг и «псевдо-зеленый» маркетинг – гринвошинг. *Экологический вестник России*, (5), 39–43.

Резник, Ю. М. (2023a). Геофилософия и перспективы цивилизационного развития России как место бытия человека. *Вестник Калмыцкого университета*, (4), 146–162. https://doi.org/10.53315/1995-0713-2023-60-4-146-162

Резник, Ю. М. (2023b). Местобытие человека в системе понятий геофилософии (концептуальный анализ). *Вопросы социальной теории*, 15, 85–111.

Рыбакова, М. В. (2012). Социальные экологические практики как условие модернизации России. *Социально-гуманитарные знания*, (2), 273–279.

Савельев, М. В., Киселева, Д. А., Бондарь, Н. В., & Пигин, Ю. А. (2019). Принципы формирования городских общественных рекреационных зон набережных территорий. *Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение*, (33), 173-188. https://doi.org/10.17223/22220836/33/15

Саидова, Л. И. (2023). Экологический туризм и его экзистенциальное предназначение. *Гуманитарные и социальные науки*, 101(6), 51–58. https://doi.org/10.18522/2070-1403-2023-101-6-51-58

Слободчиков, В. И. (2012). Образование как всеобщая форма развития человека. *Психология обучения*, (1), 4–21.

Смирнов, С. А. (2023). *Человек и Цифра или Соблазн не быть. Антропологическая альтернатива*. Офсет-ТМ.

Смирнова, Е. В. (2011). Гринвошинг. *Безопасность в техносфере*, (5), 31–35.

Старикова, Д. В., & Когай, Е. А. (2011). Экологический туризм как фактор формирования общественного экологического сознания. *Ученые записки Российского государственного социального университета*, (6), 92–95.

Танова, А. Г., Поздеева, Е. Г., Евсеева, Л. И., & Тучкевич, Е. И. (2024). Вовлеченность российской молодежи в экологические практики. *Социально-гуманитарные знания*, (4), 33–36.

Тарбаева, В. М. (2019). Развитие экологической культуры в контексте национального опыта и традиций русской культуры. *Биосфера*, 11(2), 10–19. https://doi.org/10.24855/biosfera.v11i2.484

Хайдеггер, М. (1986). Вопрос о технике. В *Новая технократическая волна на Западе*. Прогресс.

Чимитов, З. Б. (2006). *Экологический туризм как фактор приобщения людей к ценностям природного и культурного наследия (на материалах Республики Бурятия)* [Диссертация кандидата культурологии]. Восточно-Сибирская государственная академия культуры и искусств.

References

Agafonov, V. B. (2024). ESG principles and greenwashing: Legal problems of differentiation. *Actual Problems of Russian Law*, 19(9), 132–141. https://doi.org/10.17803/1994-1471.2024.166.9.132-141 (In Russian).

Apukhtina, N. G. (2021). *From Origins to Foundations of a Global Ecological Culture of Thinking*. Cheliabinskii gosudarstvennyi institut kul'tury. (In Russian).

Baklanova, Yu. O., & Zakharova, I. N. (2007). Colored PR: Target Settings and Effectiveness Assessment. *Upravlenie Ekonomicheskimi Sistemami: Elektronnyi Nauchnyi Zhurnal*, (2), 42–48. (In Russian).

Bollnow, O. T. (1961). Existenzphilosophie und Pädagogik. Otto Friedrich Bollnow [Existential Philosophy and Education. Otto Friedrich Bollnow]. *Zeitschrift Für Philosophische Forschung*, 15(3), 491-494. (In German).

Chimitov, Z. B. (2006). *Ecological Tourism as a Factor in Introducing People to the Values of Natural and Cultural Heritage: Based on Materials from the Republic of Buryatia* [Dissertation]. (In Russian).

Covey, S. R. (2015). *Primary Greatness: The 12 Levers of Success*. Mann, Ivanov i Ferber. (In Russian).

Demidov, V. V. (2019). Thanks From Nature: A Green Loyalty Program—Is It Not So Green or Not So Loyal? *Journal of Economics, Entrepreneurship and Law*, 9(4), 671–684. https://doi.org/10.18334/epp.9.4.41318 (In Russian).

Ermilov, K. A. (2009). Ontological Prerequisites of the Ecology of technogenic civilization and German Classical Philosophy. *Izvestia Rossiiskogo Gosudarstvennogo Pedagogicheskogo Universiteta Im. A. I. Gertsena*, (108), 65–68. (In Russian).

Girusov, E. V. (2016). Humanistic Potential of Ecological Culture. *Ekonomicheskie i Sotsial'no-Gumanitarnye Issledovaniia*, (4), 103–107. (In Russian).

Girusov, E. V. (2023). The Philosophical and Social meaning of the Concept of "noosphere." *Noosfernye Issledovaniia*, (4), 17–22. https://doi.org/10.46724/NOOS.2023.4.17-22 (In Russian).

Girusov, E. V., & Girusov, F. E. (2015). Adherence to the Laws of Biosphere Self-Preservation as a Way to Overcome the Environmental Threat to Humanity. *Ekologiia Promyshlennogo Proizvodstva*, (2), 56–61. (In Russian).

Glazachev, S. N. (1998). Ecological Culture and Education in a Changing World. In *Ecological Culture and Education: The Experience of Russia and Yugoslavia*. EKOS: Rossiia + Evropa. (In Russian).

Glazachev, S. N., & Gagarin, A. V. (2013). Ecological Culture as the Highest Achievement of Personality at the Stage of the Development of the Information Society. *Vestnik Mezhdunarodnoi akademii nauk (Russkaia sektsiia)*, (1), 16–20. (In Russian).

Gray, P., & Chanoff, D. (1986). Democratic Schooling: What Happens to Young People Who Have Charge of Their Own Education? *American Journal of Education*, 94(2), 182–213. https://doi.org/10.1086/443842

Gulevataya, A. N., Dydrov, A. A., & Neveleva, V. S. (2024). The Image of the Human Being in Projective-Reformist and Existential-Anthropological Discourses on Contemporary Education. *Moscow University Bulletin. Series 7. Philosophy*, 48(3), 61–77. (In Russian).

Heidegger, M. (1986). The Question Concerning Technology. In P. S. Gurevich (Ed.), *The New Technocratic Wave in the West*. Progress. (In Russian).

Kochergin, A. N. (2015). Ecological Culture as a Factor of Society's "Sustainable Development": Problems, Opportunities, Realities. *Vestnik Moskovskogo Gosudarstvennogo Universiteta Lesa – Lesnoi vestnik*, 19(4), 33–36. (In Russian).

Kottak, C. P. (1999). The New Ecological Anthropology. *American Anthropologist*, 101(1), 23–35. https://doi.org/10.1525/aa.1999.101.1.23

Kozhevnikova, M. N. (2021). Governance for the "Education of the Human Being" and Its application in Teacher Education within the Humanistic Paradigm. *Sotsium i Vlast'*, (3), 7–16. https://doi.org/10.22394/1996-0522-2021-3-07-16 (In Russian).

Kuts, Yu. A. (2017). Eco-Marketing: Greenwashing as a Negative Factor in the Development of the Modern Economy, or a Growing Tumor of the Modern Market. *Rossiiskaia Nauka i Obrazovanie Segodnia: Problemy i Perspektivy*, (2), 35–37. (In Russian).

Kuznetsova, N. V., Duvalina, O. N., Shpakovskaya, E. Yu., Tokar, O. V., Stepanova, O. P., & Arpentieva, M. R. (2020). Environmental Culture of the City and Recreation Tourism: Rehabilitation, Educational and Environmental Practices. *Services in Russia and Abroad*, (3), 115–129. https://doi.org/10.24411/1995-042X-2020-10308

Lebedeva, D. R. (2021). The Ecological Human: Everyday Practices of Environmental Care as an Attribute of the Modern Subject in Young Muscovites' Representations. *The Journal of Sociology and Social Anthropology*, 24(2), 110–143. https://doi.org/10.31119/jssa.2021.24.2.5 (In Russian).

Leontiev, D. A. (2024). From the Phenomenon of Autonomy to the Mechanisms of Self-Determination. *Educational Studies Moscow*, (1), 142–161. https://doi.org/10.17323/vo-2024-17626 (In Russian).

Likhachev, D. S. (2000). Ecology of Culture. In *Russian Culture* (pp. 91–101). Iskusstvo. (In Russian).

Lisenkova, A. A., & Trufanova, E. O. (2023). Digital Escapism — From Addiction to Asceticism. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 5(3), 17–34. https://doi.org/10.46539/gmd.v5i3.412 (In Russian).

Neveleva, V. S. (2024). The Living Human Being as a Value and a Problem in Contemporary Russian Philosophy. *Vestnik Cheliabinskogo Gosudarstvennogo Universiteta*, (7), 99–106. https://doi.org/10.47475/1994-2796-2024-489-7-99-106 (In Russian).

Nishimura, S.-Y., Boda, S., & Sakurai, N. (2017). A Project Based Learning through International Collaboration with Students, Inhabitants and Local Professionals. *2017 7th World Engineering Education Forum (WEEF)*, 589–592. https://doi.org/10.1109/WEEF.2017.8467136

Ogurtsov, A. P. (2018). Practice. In V. S. Stepin (Ed.), *New Encyclopedia of Philosophy*. Mysl'. https://iphlib.ru/library/collection/newphilenc/document/HASH01fe0f0c925aa0b3a12b1bfd (In Russian).

Petrova, G. I. (2023). Human Self-Determination in Higher Education: Possibilities of Anthropological and Technological Solutions to the Problem. *Vestnik of Minin University*, 11(1), Article 2. https://doi.org/10.26795/2307-1281-2023-11-1-2 (In Russian).

Petrushkov, A. N. (2009). Ecological Tourism in the System of Patriotic Education. *Vestnik Moskovskogo Gosudarstvennogo Universiteta Kul'tury i Iskusstv*, (2), 166–169. (In Russian).

Prituzhalova, O. A. (2015). Truly Ecological Marketing and "Pseudo-Green" Marketing: Greenwashing. *Ekologicheskii Vestnik Rossii*, (5), 39–43. (In Russian).

Reznik, Yu. M. (2023a). Geophilosophy and Prospects for Russia's Civilizational Development as a Place of Human Being. *Vestnik Kalmytskogo universiteta*, (4), 146–162. https://doi.org/10.53315/1995-0713-2023-60-4-146-162 (In Russian).

Reznik, Yu. M. (2023b). The Place-Being of the Human in the System of Concepts of Geophilosophy: A Conceptual Analysis. *Voprosy Sotsial'noi Teorii*, 15, 85–111. (In Russian).

Rybakova, M. V. (2012). Social Ecological Practices as a Condition for Russia's Modernization. *Sotsial'no-Gumanitarnye Znaniia*, (2), 273–279. (In Russian).

Saidova, L. I. (2023). Ecological Tourism and its Existential Purpose. *Gumanitarnye i Sotsial'nye Nauki*, 101(6), 51–58. https://doi.org/10.18522/2070-1403-2023-101-6-51-58 (In Russian).

Saveliev, M. V., Kiseleva, D. A., Bondar, N. V., & Pigin, Yu. A. (2019). Principles of Formation of Urban Public Recreational Zones of Embankment Areas. *Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*, (33), 173–188. https://doi.org/10.17223/22220836/33/15 (In Russian).

Shibata, T. (2019). Virtual Reality in Education: How Schools Use VR in Classrooms. In S. Bagnara, R. Tartaglia, S. Albolino, T. Alexander, & Y. Fujita (Eds.), *Proceedings of the 20th Congress of the International Ergonomics Association* (IEA 2018) (Vol. 827, pp. 423–425). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-96059-3_48

Slobodchikov, V. I. (2012). Education as a Universal form of Human Development. *Psikhologiia Obucheniia*, (1), 4–21. (In Russian).

Smirnov, S. A. (2023). *The Human and the Digital, or The Temptation not to be: An Anthropological Alternative*. Ofset-TM. (In Russian).

Smirnova, E. V. (2011). Greenwashing. *Bezopasnost' v Tekhnosfere*, (5), 31–35. (In Russian).

Starikova, D. V., & Kogai, E. A. (2011). Ecological tourism as a factor in the formation of Public Ecological Consciousness. *Uchenye Zapiski Rossiiskogo Gosudarstvennogo Sotsial'nogo Universiteta*, (6), 92–95. (In Russian).

Tanova, A. G., Pozdeeva, E. G., Evseeva, L. I., & Tuchkevich, E. I. (2024). Russian Youth Involvement in Ecological Practices. *Sotsial'no-Gumanitarnye Znaniia*, (4), 33–36. (In Russian).

Tarbaeva, V. M. (2019). Development of Ecological Culture in the Context of National Experience and Traditions of Russian Culture. *Biosfera*, 11(2), 10–19. https://doi.org/10.24855/biosfera.v11i2.484 (In Russian).

Vishnevskaya, E. V., & Semchenko, I. V. (2023). The Main Aspects of Involving the Population of the Region in Ecological Tourism (The Case of Belgorod Region). *Services in Russia and Abroad*, (1), 92–101.

Voronina, N. P. (2023). Greenwashing: A Legal Mechanism of Counteraction. *Courier of Kutafin Moscow State Law University* (MSAL), (3), 28–36. https://doi.org/10.17803/2311-5998.2023.103.3.028-036 (In Russian).

Winner, L. (1977). *Autonomous Technology: Technics-Out-of-Control as a Theme in Political Thought*. MIT Press.

Zakharova, V. A. (2022). Ecological Practices of Youth in Consumption: Aspects of Problem Actualization. *Caucasian Science Bridge*, 5(4), 120–125. https://doi.org/10.18522/2658-5820.2022.4.12 (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. No 4 | ISSN: 2658-7734
Mass Culture | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.689

Topological Reflection on Intelligence: Holmes vs House

Svetlana V. Obolkina*

Institute of Philosophy and Law, Ural Branch of the Russian Academy of Sciences. Yekaterinburg, Russia.
Email: obol2007[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-6644-104X

* — corresponding author

Received: 17 September 2025 | Revised: 23 November 2025 | Accepted: 30 November 2025

Abstract

Topological reflection is an analytical method through which the author *analyzes* how culture can preserve itself while simultaneously being renewed. It concerns the formation of what is proper to culture. The author draws on V. V. Savchuk's work and further develops several lines of Savchuk's research. The object of the study is the coupling and competition between human and machine intelligence. Its subject is the Topos of Superintelligence. The author examines the image of Sherlock Holmes as a variant of the Superintelligence Topos. The discussion considers the formation of this topos in the era of neo-Romanticism, its ontological foundations, and its connection to the principle of Zadigism. The discussion then turns to the series "Sherlock" and "Dr. House" and demonstrates that the Topos of Superintelligence has changed because, in the contemporary context, machine intelligence no longer provides a basis for Romantic productivity. In other forms of the detective genre in the early twentieth century, an image of reality emerged that did not resonate with the culture of its time but gained attention in the early twenty-first century. This image becomes the ontological basis for the transformation of the Topos of Superintelligence. The author concludes that the unconscious of culture is shifting the strategy for developing intelligence toward specifically human competencies.

Keywords

Topos: Topological Reflection; Topological Approach; Culture; Intelligence; Superintelligence; Machine Intelligence; AI; Sherlock Holmes; Dr. House

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License
© 2026 Svetlana V. Obolkina

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. № 4 | ISSN: 2658-7734
Исследования массовой культуры | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.689

Топологическая рефлексия об интеллекте: Холмс vs Хаус

Оболкина Светлана Викторовна*

Институт философии и права Уральского отделения Российской Академии наук.
Екатеринбург, Россия. Email: obol2007[at]mail.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-6644-104X

* — корреспондирующий автор

Рукопись получена: 17 сентября 2025 | Пересмотрена: 23 ноября 2025 | Принята: 30 ноября 2025

Аннотация

Топологическая рефлексия связана с анализом интенций культуры в отношении формирования ее собственного культуры и способности оставаться самой собой в условиях перманентного обновления. Автор опирается на разработанные В.В. Савчуком принципы топологической рефлексии и продолжает собственные исследования с применением этого метода. Объект исследования — сопряжение и/или конкуренция человеческого и машинного интеллекта. Предмет исследования — топос Суперинтеллекта. Прослеживается эволюция субтопоса «Шерлок Холмс». Показаны условия формирования этого образа в эпоху неоромантизма. Рассматриваются онтологические основания данного топоса и его связь с принципом задигизма. Далее на материале сериалов «Шерлок» и «Доктор Хаус» продемонстрировано, что топос Суперинтеллекта существенно трансформируется в современных условиях, когда машинный интеллект уже не служит источником романтической продуктивности. Образ реальности, предложенный в других модусах детективного жанра, но не востребованный культурой в начале XX в., в начале XXI в. становится онтологической презумпцией и *корректирует* топос Суперинтеллекта. Сделан вывод о том, что культурное бессознательное переориентирует стратегию развития интеллекта в пользу специфически человеческих компетенций.

Ключевые слова

топос; топологическая рефлексия; топологический подход; культура; интеллект; суперинтеллект; машинный интеллект; ИИ; Шерлок Холмс; Доктор Хаус

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0
© 2026 Оболкина Светлана Викторовна

Интеллект – собственное человека (?)

В осмыслении собственного можно выделить как минимум две базовые стратегии: вектор обороны и вектор интереса. Само слово «оборона» предполагает удержание собственного в борьбе. Латинское слово «интерес» (“inter” + “esse”) изначально означало противоположную интенцию: «быть/находиться между». Оно и сегодня несет коннотации совместности и расширения, предполагая, что «я» открывается навстречу чему-то или кому-то.

Вектор обороны как стратегия формирования собственного может быть проиллюстрирован на примере подхода М. Штирнера: у человека «в собственности» есть лишь его эмпирическое Я; все силовые линии существования ведут от Я и на нем же замыкаются; социальные конструкты суть «привидения» (живут, не будучи живыми). Человек призван отстаивать то единственное, что ему принадлежит:

> «Я не отступлю боязливо перед твоей и вашей собственностью; нет, и на нее буду всегда смотреть как на мою собственность, которую мне нет надобности “уважать”. Поступайте и вы точно так же с тем, что вы называете моей собственностью! При таком взгляде на вещи мы, наверное, сумеем столковаться друг с другом» (Штирнер, 1994, с. 236).

В рамках этой стратегии интеллект выступает базовым собственным человека. Согласно этому подходу, сегодня (то есть в ситуации экспансии машинного интеллекта) мы все призваны к перманентной обороне от посягательств на нашу собственность. ИИ пришел не для того, «чтобы договориться».

Вектор интереса как стратегия означает противоположное: не существует некой изначальной «нищеты» человека – он всегда богат собственным, поскольку включен во многие социальные контексты. В процессе его бытования актуализируются различные возможности и перспективы, благодаря чему он обогащается «собственностью». Собственное – это вопрос захваченности и активности. «Мы ничему не принадлежим так, как своему, не в смысле юридически за мной записанности, а в том смысле, в каком мы говорим, что заняты своим или не своим делом» (Бибихин, 2012, с. 101). С этой позиции круг вопросов о собственном-интеллекте в контексте ИИ становится шире: возможно ли сотрудничество с ИИ без утраты человеком собственного? Что в таком случае означает интеллектуальная деятельность «по-человечески»? Наше ли это дело сегодня (и завтра) – мыслить?

Данное исследование проводится в рамках второго подхода. Мы захвачены (во многих смыслах) ИИ, и мы не столько отстаиваем границы человеческого, сколько перманентно выстраиваем их, одновременно выясняя пределы человеческого и машинного, сокращая или расширяя собственное в зависимости от понимания обоих.

Рассмотрение обозначенной проблематики требует комплексного анализа и, соответственно, разнообразия методов. В числе перспективных —

топологический подход и метод топологической рефлексии. Далее, во-первых, будут проанализированы принципы топологического подхода; во-вторых, будет обоснована актуальность метода топологической рефлексии; в-третьих, этот метод будет применен на конкретном эмпирическом материале для ответа на сформулированные вопросы.

Топологическая рефлексия

В топологическом подходе важны интуиции «заземления» и внимание к конкретике жизненного опыта и, соответственно, к категориям тела и телесности. «Формирование человеческого бытия протекает в ходе коммуникации, представляющей собой род телесных взаимодействий, которые, опространствливаясь, превращаются в различные формы социального мира <…> Тело всегда противо-поставленно извне – «мне» или другому» (Азаренко, 2016, с. 414).

Эпистемологические интуиции телесности опираются на онтологический базис понятия «тело»: «<…> всякое тело ограничено “здесь” и “теперь”» (Фома Аквинский, 2003, с. 75); «<…> быть в месте, значит быть измеренным и объемлемым этим местом» (с. 95). То есть «тело» – это описание такого способа бытия, который предполагает отдельность, локальность, различие среди подобного. Если же речь идет об онтологических интуициях элементов *внутри* тела, то на первый план выходят категории «уместности» и «свойственности»; тело – это *место быть* для элементов некой целостности. Лишь в таком онтологическом аспекте интуиции телесности служат основанием аналитики локальности и «собственного».

Топос, понимаемый как «место», — это общее место быть для тех, кто воспринимает определенный социум как свой. Чувство *своего места быть* связано с таким восприятием семиосферы, которое характеризуется определенностью: «То, как мы осознаем себя, что выделяем в себе определяющее нас, что ценим в себе, что полагаем естественным, а что противоестественным, то и опознаем в себе как исходное, то и ищем в прошлом, то и находим» (Савчук, 2013а, с. 195). Единство *своей* семиосферы маркируется топосами как риторическими конструктами. Поэтому двойственность значений понятия «топос», идущая от Аристотеля, случайна лишь отчасти. Она становится закономерной, когда мы используем топологическую оптику в анализе культуры: топос как место — в аспекте границ своего места-времени; топос как «общее место» — в аспекте коммуникации среди своих. Поэтому анализ топосов как «общих мест культуры» является методом исследования культурной специфики, при котором мы не отрываемся от жизненного праксиса, не уходим в абстракции универсалистского измерения культуры и не теряем из виду интенции конкретного «тела» культуры.

При этом имеет смысл отличать «топос» от близких концептов, связанных с анализом текстов, общих для носителей единого языка и единого социо-

культурного пространства, — например, таких, как «архетип», «прецедентное имя», «мем» и др.

«Топос» близок к «архетипу» смысловой ориентированностью, но топос – это место (в топографическом и риторическом смысле), где смысл не только сохраняется, но может и радикально обновляться.

Принцип синхронной захваченности многих одним смыслом роднит категории «топос» и «мем». Д. Рашкофф, развивая биологические аллюзии Р. Докинза, интерпретирует медиа-события в качестве медиа-вирусов (мемов): «Данный термин не является метафорой. Нельзя сказать, что эти медиа-события “похожи” на вирусы. Они и есть вирусы» (Рашкофф, 2003, с. 10). Но мем (или медиа-вирус) – это чистая экстенсивность, тактика «быстрого реагирования», тогда как топос – это интенсивность, «копание внутрь», постоянное творческое развитие определенного смыслового пространства.

Очевидно также пересечение концептов «топос» и «прецедентное имя»: речь идет о ситуации, когда, например, имя героя популярного произведения продолжает работать в качестве имени-символа. В этом случае узнаваемые черты литературного образа переносятся на определенную ситуацию и позволяют ее отчасти характеризовать. «Топос» также связан с процедурами метафоризации и типизации, однако его основная функция как феномена, известного «всем и каждому», связана не с переносом имени на тот объект, который принципиально не связан с обстоятельствами рождения этого имени, но, наоборот, со стабильностью «общего места». Смысл не смещается, но уточняется; тем самым культура трансформируется, оставаясь при этом самой собой. «Культурологическая трактовка топоса сводится к пониманию его как категории культуры, фиксирующей ее “генетический код”» (Махов, 2001, с. 1076).

Для более глубокого понимания концепта «топос» и оснований метода топологической рефлексии мы отсылаем читателя к работам В.В. Савчука (2012a, 2012b). Подчеркнем ключевые для нашего исследования положения: топос связан с выживанием конкретного «тела» культуры; в нем реализуется «чувство коллективного тела, архаическая синкретичность места, климата, биологического и социального» (2012b, с. 312). В топосах аккумулируются реакции, выступающие ответами на судьбоносные для данной культуры вопросы: «Результатом топологической рефлексии является не картина мира, но способ его сохранения, способ выживания в радикально изменившихся условиях» (2012b, с. 347). Кроме того, метод топологической рефлексии многогранен, но неизменно сохраняет принцип диалогичности. Не случайно, как показано в исследовании С.Г. Ушкина (2019), основы топологического подхода впервые были реализованы в работах М.М. Бахтина.

Диалогичность связана с невозможностью «рассредоточения» или «размывания» акторов. В этом и проявляются интуиции телесности как такого бытования, в котором у каждого актора есть собственное место/

способ быть. Именно поэтому топологическая рефлексия может выступать инструментом анализа тождества и различий культур в рамках проекта принципиально унифицированного будущего (Автор, 2020). На материале топоса Киборга был проведен анализ «диалога» азиатской и европейской культур в трансгуманистической перспективе; выявлены признаки того, что культура не резонирует с футурологическими глобалистскими проектами. Возможна также топологическая рефлексия общечеловеческого измерения культуры, но лишь в том случае, если вновь возможно говорить о диалоге – на сей раз не разных культур, а человечества и не-человечества (Автор, 2022). Таким образом, валидность метода топологической рефлексии определяется возможностью контакта культуры с таким Другим, который существует особым образом: в качестве актора некоего непроявленного диалога. Непроявленность, понимаемая как неочевидность и неартикулированность, коррелирует с представлением о бессознательном, поэтому становится возможным говорить о бессознательном культуры.

Было бы ошибкой предположить, что можно просто перенести термин «бессознательное» из психологии индивидуума (тем более что и там он не определен однозначно) в психологию масс. До определенного момента можно следовать за К. Юнгом – в той мере, в которой для нас будут значимы коннотации древности и первичности, а также принцип синхроничности в смысле особой онтологии, при которой причинно-следственные отношения не выстроены в линейные зависимости. Однако при обращении к топосам понимание бессознательного культуры расходится с психоаналитическими коннотациями. Для психоанализа под(бес)сознательное – это то, что, если и (про)явилось, то в форме оговорок, снов, компульсий, неврозов или откровений в ходе терапии. Топос же – это нечто вполне очевидное. «Общие места» на то и общие, чтобы быть известными, понятными, популярными. Любой «разбирается» в топосе, и потому топос – топос. Но при этом топологическая рефлексия, как подчеркивает В.В. Савчук, имеет дело с глубинными, избегающими прямого отображения факторами; они улавливаются лишь как отражение, причем не прямого, а словно бы под углом. «Рефлексия невозможна вне и без флексии, без той зеркальной, полированной поверхности, дающей тождество угла падения и отражения» (2012a, с. 183). Возникшее «непрямое отражение» заставляет обратить на себя внимание, часто пугает, бодрит. Для этого топос должен являть монстра, если понимать это слово в строгом семантическом смысле: речь о предупреждении. К монстрам же применяются особые эпистемологические требования: они должны прежде всего воплощать нечто значимое и лишь затем — существовать; монстры важны, поскольку воплощают тот или иной вариант судьбы. За рождение таких «монстров» отвечает под(бес)сознательное культуры, и массовое искусство с его потребностью в сильных мифах, архетипах, воспроизводимых снова

и снова (если не сказать навязчивых) паттернах, является богатейшей средой его проявления.

Именно в «вивариуме» массовой культуры путем комплементации разнородного и гипостазирования результата этого сцепления человек выращивает Другого, от которого «зависит» судьба культуры/человечества. Будь то оборотень или киборг, он возникает в результате отчуждения человеком части собственной природы, последующего неузнавания себя в этом Другом и дальнейшей заинтересованности в нем в формах влюбленности или ужаса.

Пугаясь такого монстра, человек боится себя, поскольку его эпистемологический оптимизм не распространяется на самого себя. Человек может успокаивать себя тем, что знает вселенную, Бога или другого человека, но не знает, чего он может ожидать от себя в той или иной ситуации, которой еще не переживал. Человеку остается лишь надеяться, что он не окажется монстром. То же самое касается и человечества: культура может лишь надеяться, что человечество является действительно разумной формой существования. Культура всегда подозревает человечество в фатальной неразумности и исходя из этого подозрения творит Другого-монстра, чтобы в контактах с ним понимать себя и свои желания.

На протяжении длительного времени культура выращивает монстра Суперинтеллекта, создавая его путем комплементации человека и машины. Рефлексия не прекращается почти два века; «вивариум» массовой культуры порождает различные модусы (субтопосы) Суперинтеллекта.

Эволюция топоса Суперинтеллекта

Топос, связанный с темой интеллекта, появляется тогда, когда подвергается сомнению постулат разумности человека. Романтизм стал мировоззренческой ситуацией, в которой приоритет рацио перестал быть антропологической аксиомой. Более того, в нем ярко проявилась амбивалентность силы и бессилия человека.

Просвещение сформулировало задачу реализации максимы всеобщего счастья, при этом весь социальный функционал уже не распределялся между социальными стратами, а последовательно сосредоточивался в каждом «атоме». Индивидуум отныне должен был быть прекрасно образованным (вспомним один из основных проектов О. Конта – всеобщее высшее образование), реализованным в качестве «достойного буржуа» (то есть быть успешным предпринимателем); каждый мужчина должен был быть воином (современное понимание всеобщей военной обязанности формируется во время событий Французской революции); индивидуум должен был обладать полноценным знанием добра и зла в политическом и религиозном аспектах (развитие института представительной демократии, установок «естественной религии» и квиетизма). Отдельно следует отметить требование развитого чувства прекрасного и почти обязательной способности к творческому само-

выражению. Вполне закономерно, что романтизм породил не только образ человека, живущего на пределе жизненной активности, но и дополняющий его образ человека разочарованного и бездеятельного, оглушенного бременем бытия и мировой скорбью. И лишь для некоего «простого» человека оказалась возможна жизнь вне этой ответственности и боли. Романтическая радикализация породила дистинкцию: есть «обычный человек», небогатый талантами и желаниями и потому способный к внутреннему комфорту и конформизму; и есть человек «необычный», который наделен талантами сверх меры, и потому отличается вечной неуспокоенностью духа, а его жизнь оказывается трудной.

С точки зрения истории стилеобразования данное расщепление разворачивается на протяжении XIX в., когда реакцией на первую стадию романтизма выступили реализм, натурализм и позитивистские мотивы абсолютизации «здравого смысла». Но уже в конце XIX – начале XX в. романтизм переживает возрождение: неоромантизм «стал воплощением преемственности стиля прошлого века, но вместе с тем и совершенно самостоятельным явлением, обладавшим творческим потенциалом» (Толмачёв, 2003, с. 640). Романтическое противопоставление «обычного» и «сверх-обычного» обостряется, приобретая особые черты: персонажи неоромантиков «чаще всего не титаны и не сказочно-мифические существа, они порождены конкретной реальностью, но при этом щедро наделены силой духа, неукротимостью чувств и высокими устремлениями. Их борьба приобретает не столько метафизически-мировой, сколько конкретно-социальный, общественно-политический характер» (Леонова, 2010, с. 9).

Именно в неоромантизме появляется «монстр» Шерлок Холмс (далее ШХ). М. Урнов показывает, что А. К. Дойл разделял свойственное неоромантикам стремление — «открыть средь бела дня некую тайну», открыть «дверь в необычное», однако при этом следовал собственному правилу:

> «Чтобы отыскать эти непонятные явления и необычайные ситуации, мы должны обратиться к самой жизни, ибо она всегда способна на большее, чем любое усилие фантазии» (1986, с. 494).

Образ ШХ с момента появления получил настолько мощный отклик у публики, что обрел собственную мифологию, независимую от усилий А. К. Дойла. Достаточно упомянуть устойчивые слухи о том, что ШХ – это реально существующий человек, и о неприятии публикой «убийства» Дойлом своего персонажа. Многие исследователи отмечают, что именно ШХ способствовал формированию культа знаменитостей 80–90-х гг. XIX в. До определенного исторического момента топос Суперинтеллекта можно было отождествлять с образом ШХ.

Важно понять, почему именно ШХ становится общим местом, нарицательным именем не просто сыщика, а фигуры, способной успешно расследовать любую проблему, хотя возникший в XIX в. детективный жанр породил

множество культовых героев-детективов: Жюль Мегрэ у Ж. Сименона, Эркюль Пуаро и мисс Марпл у А. Кристи, Арсен Люпен у М. Леблана, отец Браун у Г. Честертона и др.

Уже современники Дойла активно исследовали феномен популярности ШХ. В публикации 1929 г. говорится, что Дойл «вдохнул жизнь» в разработанную А.Э. По «формулу детектива» и наиболее точно воплотил сам «нерв» нового литературного жанра:

> «В своей самой суровой форме детективная история – это чисто аналитическое упражнение, и как таковая она может быть высококлассным произведением искусства в своих весьма искусственных пределах. <…> Он обладает аристотелевским совершенством начала, середины и конца» (Sayers, 1929, pp. 22–23).

ШХ сам становится формулой, которую легко считывает читатель. В его действиях обнаруживается один и тот же паттерн активности, который связан с принципом задигизма. Это понятие акцентирует внимание на характере функционирования детали в повествовании: «Принцип “задигизма” отражает еще одну природную особенность детали: она способна фиксировать причинно-следственные связи» (Филюшкина, 2012, с. 63). Речь идет о деталях, которые другие герои повествования не замечают, а если и замечают, то не могут на их основе выстроить целостную картину произошедшего. «Обычные» люди «смотрят, но не видят», тогда как Суперинтеллект обладает способностью воссоздавать все причинно-следственные цепочки на основе незначительных фрагментов реальности, попавших в поле его зрения.

Такое понимание аналитичности становится одним из важнейших факторов очарования ШХ. Помимо художественных достоинств образа, огромную роль в его массовом признании играет резонанс с онтологическими позициями, лежащими в основе принципа задигизма. Речь идет о внутреннем согласии рассматривать реальность как цепочки причин и следствий, не предполагающие вмешательства того, что связывается с понятиями неопределенности и случайности. Здесь действует глубоко укоренившееся убеждение: использование этих понятий «обычными людьми» является следствием их гносеологического несовершенства, тогда как для Суперинтеллекта нет ни фактора неопределенности, ни понятия случая, и потому подобных гносеологических ограничений для него не существует.

Успех образа ШХ показывает: задигизм работает настолько, насколько это допускает характер воображаемой реальности. Созданный А.К. Дойлом образ реальности (в контексте историй о ШХ) онтологически фундировал валидность задигизма: в этой реальности нет сбоев предсказуемости. ШХ тем умнее, чем типичнее люди вокруг него, чем типичнее паттерны ситуаций. А в историях Дойла они типичны всегда. Да, перед читателем разворачивается таинственная история, однако взгляд ШХ «видит ее насквозь», выявляя то, что произошло «на самом деле». И то, что он обнаруживает, всегда тривиально. Нетривиален лишь интеллект, который может устранить

завесу, скрывающую цепочки вполне однообразных причин и следствий. Это является главным «открытием» каждой новеллы о ШХ, и поэтому, несмотря на то что активность ШХ сводится к небольшому набору повторяющихся схем, рассказы о нем не надоедают читателю. Сам Дойл, как известно, не питал особой любви к своему герою, но публика требовала продолжения.

С точки зрения топологической рефлексии этот резонанс с массовым восприятием означает момент выбора коллективным бессознательным стратегии выживания, ориентированной на контроль и предсказуемость. Успех в преодолении онтологической смутности, неопределенности и хаоса реального укрепляет приверженность к этому топосу. Поэтому ШХ оказывается героем-интеллектуалом на службе человечества. Но при этом он все же смотрит на человечество как будто из иного пространства, словно занимая положение на границе человеческого и машинного интеллекта. В этот исторический период человечество готово передать машине функции интеллекта.

XIX век уверенно поставил вопрос о машинном интеллекте, о его необходимости, возможностях и перспективах появления. Это период активного строительства логических машин. К 1801 г. относится первое упоминание о «Демонстраторе» Ч. Стенхоупа – машине, которая может рассматриваться в качестве переходного звена между конструкциями в духе «машины» Луллия и опередивших свое время проектов Лейбница и теми прорывными идеями, которые определили траекторию развития инженерных решений в направлении ИИ. В 20–30-е гг. XIX в. появились машина С.Н. Корсакова, машины Ч. Бэббиджа; в середине века – машины А. Сми и С. Джевонса. Последняя из перечисленных машин уже настолько близка современным вариантам умных машин, что, как считает Шилов, следует «поместить Джевонса в пантеон компьютерной славы» (Шилов, 2004, с. 12). В романе Б. Стерлинга и У. Гибсона «Машина различий»[1] изображен мир XIX в., в котором умные машины получили широкое распространение. Важнейший элемент художественного эффекта романа – ощущение абсолютной органичности присутствия умных машин в европейской и североамериканской культуре того периода.

Несмотря на то, что фактически разработки умных машин в конце XIX – начале XX в. еще находятся в зоне лиминальности, на уровне решений «культурного бессознательного» выбор уже сделан: топос Суперинтеллекта показывает, что приоритетными будут именно те интеллектуальные компетенции, которые могут стать функциями технических артефактов.

Сам Дойл говорил о своем герое: «Если [Холмс] иной раз и наскучивал, то лишь оттого, что в его характере нет полутонов. Он счётная машина, и любая деталь, что-либо добавляющая к его облику, ослабляет этот эффект» (Дойл, 1990, с. 9).

1 Это устоявшийся вариант перевода. Однако более точным представляется вариант «Разностная машина».

> «Всякие чувства, а тем более [любовь], были ненавистны его холодному, точному и поразительно уравновешенному уму. Мне кажется, он был самой совершенной мыслящей и наблюдающей машиной, какую когда-либо видел мир, но в роли влюблённого ему было бы не по себе» (Дойл, 2019, с. 155).

В многочисленных воплощениях образа ШХ герой становился то более, то менее человеком, но этот мотив остается константой.

> «В сравнении с героем Эдгара По Шерлок всего лишь делает шаг, весьма значимый для детективной литературы, но недостаточный для того, чтобы стать полноценным человеком, каким является патер Браун» (Варешин, 2020, с. 89).

Таким образом, с помощью топоса ШХ культура заранее, задолго до появления самого феномена и получив лишь намеки от философов и механиков, исследует не-человеческий интеллект, реализованный сегодня в различных вариантах ИИ. Но осмысление этой проблемы коллективным бессознательным не прекращается на протяжении XX и XXI вв. И мы можем увидеть, что этот топос претерпевает существенную трансформацию, поскольку современность уже не предвкушает появление машинного интеллекта, а непосредственно взаимодействует с ним. Перед культурой встают новые вопросы, и она решает их, снова и снова обращаясь к топосу Суперинтеллекта. При этом цивилизация предоставляет для этого новые медиа-инструменты.

Воздействие новых медиа – кино- и телеискусства – формирует новую среду реализации топосов. Топос, воплощенный как кинообраз, обладает высокими культурогенными свойствами: во-первых, потому что кино – это поликодовое произведение, соединяющее в себе множество семиотических систем. Во-вторых, значима его массовая доступность. В игровом кинематографе это свойство усиливается, а в формате телесериала достигает предельного выражения. Безусловно, необходимость соответствовать «массовым вкусам» часто выступает препятствием для реализации творческого потенциала. Но для развития топосов такая ситуация, напротив, плодотворна.

Кино как пространство, в котором осуществляется «кодирование вербального высказывания создателей фильма в аудиовизуальную форму; передачу этого высказывания; процесс его декодирования и понимания зрителем» (Линьков, 2023, с. 61), сыграло значительную роль в переводе вербального содержания рассказов Дойла о ШХ в формат интермедиальности. Одно из самых популярных современных воплощений образа ШХ – телесериал «Шерлок» (Moffat & Gattis, 2010–2017). В этом произведении от первого сезона к последнему происходит трансформация топоса ШХ.

Изначально авторы, реагируя на отзывы зрителей, были вынуждены усилить базовый мотив образа ШХ, то есть его «машиноподобность»: «После неудачного “пилотного” выпуска авторы решили сдвинуть фокус внимания на его почти сверхчеловеческие дедуктивные способности» (Мищенко, 2017). ШХ в этом сериале находится на стороне машины даже

в большей степени, чем у Дойла; мизантропия Шерлока заметно акцентирована. Он человек, однако в его системе ценностей приставка «сверх» – единственное, что примиряет его с необходимостью быть человеком. Показательна лексика, которую ШХ использует применительно к себе, например в разговоре о «невежестве» ШХ и доктора Ватсона относительно вращения Земли вокруг Солнца (1 сезон, 3 серия):

– Я это удалил.

– Удалил?

– Послушай. Это (показывает на свою голову) – мой жесткий диск. Люди заполняют его всяким мусором, который мешает найти мне необходимое. Понятно? <…> Для меня важно одно – работа. Без нее мой мозг ржавеет.

Когда Холмс настаивает (1 сезон, 4): «Про нераскрытые не пиши», Ватсон отвечает:

– Пусть люди верят, что ты – человек.

– Зачем?

– Затем, что так интересней.

– Нет, с чего ты взял?

В следующей серии (1 сезон, 5 серия):

«О, Джон, как же я тебе завидую. Твой мозг так прост, незатейлив, почти не используется. Мой как мотор, постоянно работает, того и гляди взорвется, как паровая бомба. Я должен заняться делом!»

К этому моменту усиливаются художественные эффекты, передающие машинизацию ментальной деятельности: ШХ буквально манипулирует ментальными объектами так, как если бы они находились вместе в одном пространстве, тогда как остальные люди – вне его (это передается с помощью визуальных эффектов).

Таким образом, изначально образ Шерлока представлен вполне канонично: он «немного машина» и озвучивает принципы подхода к реальности, представляющие собой радикальное воплощение принципа задигизма. Именно в этом заключается онтологическое основание превосходства ШХ над другими героями. При более внимательном рассмотрении те же положения могут быть интерпретированы как онтологические принципы ИИ, каким его представляют люди, уверенные в его превосходстве и одновременно опасающиеся его мощи. Можно сказать, что машинные аллюзии ШХ, проявившиеся в самом начале последнего сезона (4-й сезон, 1-я серия), вплотную приближают героя к образу «опасного ИИ»:

«Мир сплетен из миллиардов жизненных нитей, связанных друг с другом. То, что мы называем предчувствием, это лишь шевеление паутины. Если бы можно было влиять на дрожание каждой нити, будущее стало бы предсказуемым, неотвратимым, как математика»

Однако к последнему сезону происходит неожиданное смещение: ШХ «становится человеком».

Появление сестры – явное отступление от канонического нарратива (что, кстати, вызвало резкую критику многих фанатов сериала). С точки зрения анализа реализации топоса Суперинтеллекта это нетривиальный ход: теперь Суперинтеллект – уже не Шерлок, а Эвр. Если ШХ балансировал на грани «сверхчеловечности», то Эвр уверенно перешла эту грань. «Это представить трудно. ‹…› Эвр квалифицировали как гения, определяющего наш век», – резюмирует Майкрофт Холмс (4-й сезон, 3-я серия).

Мы не знаем наверняка, чем объяснить эту вольность авторов сериала. Однако предмет нашего исследования – топос, то есть «мысле-место», в котором человечество анализирует важнейшие смыслы, поэтому можно утверждать: авторы следуют траектории «культурного бессознательного». Это связано с тем, что контекст осмысления интеллекта в начале XXI в. иной, нежели в начале XX. Машинность интеллекта уже не служит поводом для романтической продуктивности. Человечество уже не мечтает о машине-суперинтеллекте, поскольку она уже существует. ИИ и есть тот «гений», который «определяет наш век».

Но что же делает Эвр как Суперинтеллект в сериале? Казалось бы, уничтожая Шерлока, она тем самым усиливает «человеческую часть» его существа.

Показательна сама последовательность этого процесса. Изначально Эвр изучает Шерлока: «Пожалуйста, подключи своих друзей, Шерлок. Я хочу посмотреть, как ты взаимодействуешь с близкими людьми» (4 сезон, 3 серия). Суперинтеллект обращается к анализу предельных состояний человеческого бытования: смерти близких, переживания вины и возможной любви Шерлока к Молли Купер. Попутно происходит трансформация жанра: чем дальше, тем меньше в сериале детектива; аналитическое начало уступает место драматическому эффекту. Кульминационный момент этой драмы – морально-этическая развилка для главных героев: «Пять минут. Ей понадобилось всего пять минут, чтобы убить в нас людей», – говорит Ватсон в той же серии. В ответ ШХ впервые занимает позицию на стороне человеческого: «Только не в мою смену».

Шерлок вдруг осознает, что Эвр – воплощение одиночества: «Я оказываюсь в самолете. Я потерялась, я совсем одна, и никто не слышит меня». Грехи, совершенные ею из-за боли одиночества, оказываются прощены: если человек радикально одинок, некому оценивать его поступки; фактически наказание существует, однако остается неясным, воспринимает ли его Эвр как наказание. «Она молчит. Она ушла за пределы нашего понимания».

Можно считать это пророчеством или намеком: Суперинтеллект будет творить страшное, до тех пор, пока мы не осознаем, что человек – не *над* и не *под* ИИ; человеческий интеллект – не *вместо*, а *вместе* с ИИ.

Совместное творчество и возникающая в нем синергия – единственный путь преодоления наиболее мрачных прогнозов в отношении ИИ.

Конечно, авторская воля создателей сериала еще не свидетельствует о завершенной трансформации топоса Суперинтеллекта, то есть о состоявшемся выборе культурного бессознательного. Но мы можем констатировать, что этот топос находится в состоянии активной трансформации; темы интеллекта, суперинтеллекта, машинного интеллекта и человеческого будущего снова и снова становятся предметом рефлексии. Если взглянуть на топос Суперинтеллекта шире, чем собственно образ ШХ, можно найти подтверждение того, что в этом топосе существенно возрастает удельный вес немашинных интеллектуальных компетенций.

Обратим внимание еще на один вариант субтопоса ШХ – сериал в жанре медицинского детектива/драмы «Доктор Хаус» (Shore, 2004–2012).

Доктор Хаус (далее ДХ) приобрел известность, сопоставимую с популярностью образа ШХ: «Доктор Хаус стал общим местом и главным культурным героем закругляющихся нулевых» (Степанов, 2011). Главный герой сериала – Грегори Хаус – создавался в той же сюжетной матрице, что и ШХ. Сюжетные, смысловые и художественные пересечения этих образов отмечаются практически всеми, и мы не будем останавливаться на этом подробно. Гораздо важнее для нашей темы отмеченная исследователями «трикстерская сущность» образа ДХ, которая «проявляется на уровне его поведения, качеств, отличительных свойств: на протяжении всего сериала последовательно реализуется идея гениальности» (Плевако, 2013, с. 200). С этим наблюдением можно согласиться, однако следующее замечание показывает, что трикстерская сущность Хауса самим автором недооценена: «Гениальность Хауса аналогична гениальности Холмса» (там же). Однако такое отождествление представляется ошибочным. Интеллект ДХ не только *не аналогичен* интеллекту ШХ, но реализует *противоположные* компетенции и тем самым радикально пересматривает границы нашего понимания суперинтеллекта. ДХ выступает трикстером прежде всего по отношению к образу и топосу ШХ.

Интеллект ДХ связан с его особым «чутьем» в отношении типичного и нетипичного. Там, где его высококвалифицированные коллеги видят в клинической ситуации максимально вероятное, он обнаруживает маловероятное (и только тогда интересуется этим случаем).

Повторимся: ШХ не нуждается ни в «чутье», ни в интуиции, чтобы снова и снова оказываться правым, поскольку для каждой ситуации он обладает знанием типичного, и реальность его не «подводит»: ему не встречаются случаи нетипичного развития событий. Применительно к теме ИИ подчеркнем: это такая реальность, в которой неограниченными возможностями обладает именно машинный интеллект.

Но реальность, с которой мы имеем дело, предполагает не только максимумы, но и минимумы вероятностей. Человек допускает, что события в той

или иной ситуации могут развиваться под влиянием редких стечений обстоятельств, непредсказуемых сопряжений независимых причинно-следственных цепочек и т.п. – то есть всего того, что можно назвать вслед за Б. Мандельбротом «диким», а не «одомашненным» случаем.

«Прирученная случайность» – термин, который Мандельбро использует для *статистически* интерпретируемой неоднородности данных. Тогда как «дикий случай» не имеет к теории вероятностей прямого отношения. «<…> “вероятностики”, в зависимости от обстоятельств, либо преувеличивали, либо преуменьшали указанную “стихийность”» (Мандельброт, 2004, с. 90). К этим же средствам «одомашнивания» случая можно отнести и другую математическую основу современных вариантов ИИ – байесовские методы, в которых реализуется максимально возможное приближение случайных данных к ситуации классического детерминизма. Нейросети (наиболее популярный сегодня модус инженерии ИИ) могут проектироваться на основе математики «взвешивания данных» только потому, что указанные (и другие) методы позволяют разграничить максимально и минимально вероятное, пересчитывать вероятностные веса (переобучаться) и снова отбирать *максимально вероятное*.

Специфика интеллекта ДХ связана с иными компетенциями: во-первых, это умение распознавать нетипичное; во-вторых, способность «переключать» режимы адаптации к неопределенным данным в зависимости от ситуации: либо в пользу данных с максимальными показателями вероятности, либо в пользу данных с исчезающе малым «индексом вероятности».

Алгоритмизации хорошо поддается лишь обработка типовых случаев – не принципиально, идет ли речь об «алгоритмах» обработки информации ШХ или об алгоритмах ИИ. Однако поскольку в реальности данные неполны или, наоборот, избыточны, лишь часть анализируемого материала можно с легкостью классифицировать посредством идеальных прототипов. В этих условиях гениальность в духе ДХ оказывается в приоритете.

Интересно, что топос Суперинтеллекта в истоке своего развития исследовал и этот вариант. Детективы Г. К. Честертона предлагают образ выдающегося интеллекта, который во многом противоположен ШХ. Отец Браун доверяет в первую очередь не рацио, а интуиции: «<…> ставка не на размышление, как у Холмса, а на мгновенное прозрение отца Брауна». Отец Браун обладает «собачьим чутьем»: «Итак, детали-улики для отца Брауна, как и для Холмса, тоже важны, но ведет его к открытию истины не разум и логика, а особое – религиозное – сознание: герой чует зло, как собака – крысу!» (Филюшкина, 2012, с. 58-59).

Однако в начале XX в. «традиции Честертона, критически относившегося к законам логики, делавшего ставку на парадокс» (с. 77), не стали основой топоса Суперинтеллекта. Они оказались востребованы в начале XXI века: образ ДХ соперничает по популярности с образом ШХ. «Победа» ДХ может

означать для человечества важнейший итог двухвековой рефлексии: человек разрешит ИИ быть именно *машиной*.

Базовый семантический смысл μηχανή – уловка, *усиливающая природу человека*. ИИ либо получит полный приоритет в сфере интеллекта, либо усилит в человеческом интеллекте именно то, что связано с «эффектом Хауса».

Во-первых, потому что, будучи обреченным обучать и переобучать машину (чего требуют варианты ИИ, основанные на парадигме коннекционизма[1]), человек будет вынужден развивать метамашинные компетенции. Во-вторых, рано или поздно требования к человеческому интеллекту усилятся: значимым станет не сам факт применения или неприменения ИИ в создании какого-то ментального продукта, а неприемлемым или ненужным окажется само сходство человеческого продукта с продуктом нейросети (даже если это, к примеру, абсолютно самостоятельно созданный человеком текст). Приоритет получит результат, который принципиально *отличим* от результата работы ИИ.

Интеллект и труд людей не утратят значения. Напротив, существенно возрастет потребность в *человеческих* интеллектуальных компетенциях – в тех компетенциях, которые воплощаются не в образе Шерлока Холмса, а в образе его трикстера – Грегори Хауса.

Выводы

В работе предложено дальнейшее развитие метода топологической рефлексии. Особое внимание было уделено отчуждению человечеством части самого себя в значимых образах – топосах, «общих местах» культуры. Игра с этими образами длится на протяжении многих поколений и представляет собой особого рода медитацию культуры над наиболее значимыми проблемами, в конечном счете определяющую выбор стратегии развития.

В данном исследовании проанализирована проблема сосуществования и соперничества человеческого и машинного интеллектов. Топологическая рефлексия позволяет анализировать проблему ИИ в аспекте вторичной интенции – то есть рассматривать не сам ИИ и связанные с ним проблемы, а рефлексию культурного бессознательного над стратегиями «взращивания» Суперинтеллекта.

В XIX и XX вв. топос Суперинтеллекта получил отчетливое выражение в художественных воплощениях образа Шерлока Холмса. Для данного исследования этот топос важен как транслятор осуществленного культурой резонанса-выбора определенного образа реальности и соответствующего ему образа интеллекта. Топос Шерлока Холмса показывает, как человеческий интеллект воспринимается через призму дефицита и потребности в его восполнении машинными компетенциями.

1 В данном случае речь идет об инженерных решениях, создающих ИИ на основе нейросетей.

Однако в XXI в. в «матрице» топоса Суперинтеллекта можно обнаружить иные интенции: одно из ярких воплощений топоса Шерлока Холмса (сериал «Шерлок») демонстрирует трансформацию «Холмса-машины» в «Холмса-человека», причем с активным участием новой фигуры Суперинтеллекта – Эвр, в которой мы склонны видеть высказывание об ИИ. Кроме того, появляется субтопос доктора Хауса, воплощающий метамашинные, специфически человеческие интеллектуальные компетенции.

На основе проведенного анализа мы предлагаем вывод о том, что бессознательное культуры уже сделало выбор в отношении основной функции ИИ (помимо выполнения рутинных задач): она состоит в том, чтобы в сопряжении с человеком усиливать человеческую природу. По логике доказательства от противного специфически человеческие интеллектуальные компетенции будут развиваться, поскольку именно они коррелируют с принципиально нефантазийной реальностью, то есть не «дистиллированной» посредством устранения случайности и хаоса.

Заявления авторов

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Автор данной рукописи была уведомлена и согласна с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT)

Концептуализация, проведение исследования и написание текста статьи – Оболкина С.В.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Автор подтверждает, что нет препринта/рабочей версии.

Конфликт интересов

Конфликтов нет

Финансирование

Данная работа не профинансирована ни одним спонсором.

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Генеративный ИИ и другие вспомогательные инструменты в работе над статьей не использовались.



Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Автор данной работы выражает благодарность своим коллегам за творческие дискуссии.

Список литературы

Moffat, S., & Gattis, M. (Directors). (2010). *Sherlock* [Video recording]. Hartswood Films; BBC Productions.

Sayers, D. L. (1929, August 3). A Sport of Noble Minds. *The Saturday Review of Literature*, 22–23.

Shore, D. (Director). (2004). *House M.D.* [Video recording]. Heel and Toe Films; Shore Z Productions; Bad Hat Productions; Universal Television.

Азаренко, С. А. (2016). Топологическое философствование и социальная коммуникация. *Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика*, 16(4), 412–417. https://doi.org/10.18500/1819-7671-2016-16-4-412-417

Бибихин, В. В. (2012). *Собственность. Философия своего*. Наука.

Варешин, Н. В. (2020). Эволюция образа частного детектива в прозе А. К. Дойла. *Филологические науки. Вопросы теории и практики*, 13(5), 87–93. https://doi.org/10.30853/filnauki.2020.5.17

Дойл, А. К. (1990). Кое-что о Шерлоке Холмсе. В Г. Анджапаридзе (Ред.), *Как сделать детектив* (сс. 3–15). Радуга.

Дойл, А. К. (2019). *Полное собрание произведений о Шерлоке Холмсе в одном томе*. Альфа-книга.

Леонова, Е. А. (2010). *Немецкая литература XX века. Германия, Австрия*. Флинта; Наука.

Линьков, С. В. (2023). Кинофильм как медиапродукт: Семиотический и дискурсивный подходы к определению. *Медиасреда*, (1), 61–64.

Мандельброт, Б. (2004). *Фракталы, случай и финансы*. НИЦ «Регулярная и хаотическая динамика».

Махов, А. Е. (2001). Топос. В А. Н. Николютин (Ред.), *Литературная энциклопедия терминов и понятий* (с. 1076). Интелвак.

Мищенко, Е. (2017). *Консервативней самого Холмса: Научный анализ сериала «Шерлок»*. Indicator. https://indicator.ru/humanitarian-science/sherlok-serial.htm

Плевако, С. В. (2013). Поэтика телесериала «Доктор Хаус» (США, 2004-2012): Нарратив, мифология, прагматика. *Ученые записки забайкальского государственного гуманитарно-педагогического университета им. Н.Г. Чернышевского*, (2), 196–204.

Рашкофф, Д. (2003). *Медиавирус. Как поп-культура тайно воздействует на ваше сознание*. Ультра. Культура.

Савчук, В. В. (2012а). Топологическая рефлексия. *Политическая концептология*, (4), 174–305.

Савчук, В. В. (2012b). *Топологическая рефлексия*. Канон + РООИ «Реабилитация».

Степанов, В. (2011, январь 19). *Жил-был доктор*. Сеанс. https://seance.ru/articles/zhil-byil-doktor/

Толмачёв, В. М. (2001). Неоромантизм. В А. Н. Николютин (Ред.), *Литературная энциклопедия терминов и понятий* (сс. 640–646). Интелвак.

Урнов, М. (1986). Конан Дойл, Шерлок Холмс и профессор Челленджер. В А. К. Дойл, *Затерянный мир. Фантастические произведения* (сс. 493–514). Издательство «Правда».

Ушкин, С. Г. (2019). Михаил Бахтин и современная акторно-сетевая теория. *Социальные нормы и практики*, (1), 50–63.

Филюшкина, С. Н. (2012). *Детектив и проблема культурной памяти. Атаки новаций и упрямство жанра*. Наука-Юнипресс.

Фома Аквинский. (2003). *Сумма теологии. Часть I. Вопросы 44-74*. Эльга; Ника-Центр; Элькор-МК; Экслибрис.

Шилов, В. В. (2004). История логических машин. *Информационные технологии*, (6). https://nsu.ru/xmlui/bitstream/handle/nsu/9043/shilov.pdf;jsessionid=3CC455C99BC0551D2FAC1BC6B6C9B92C?sequence=1

Штирнер, М. (1994). *Единственный и его собственность*. Основа.

References

Aquinas, T. (2003). *Summa Theologiae. Part I: Questions* 44–74. Elga; Nika-Tsentr; Elkor-MK; Ekslibris. (In Russian).

Azarenko, S. A. (2016). Topological Philosophizing and Social Communication. *Izvestiya of Saratov University. Philosophy. Psychology. Pedagogy*, 16(4), 412–417. https://doi.org/10.18500/1819-7671-2016-16-4-412-417 (In Russian).

Bibikhin, V. V. (2012). *Property: The Philosophy of One's Own*. Nauka. (In Russian).

Doyle, A. C. (1990). Something about Sherlock Holmes. In A. Stroev (Comp.), *How to Make a Detective Story* (pp. 3–15). Raduga. (In Russian).

Doyle, A. C. (2019). *The Complete works on Sherlock Holmes in One Volume*. Alfa-kniga. (In Russian).

Filyushkina, S. N. (2012). *The Detective Story and the Problem of Cultural Memory: Attacks of Innovation and the Stubbornness of Genre*. Nauka-Yunipress. (In Russian).

Leonova, E. A. (2010). *German Literature of the Twentieth Century: Germany, Austria*. Flinta; Nauka. (In Russian).

Linkov, S. V. (2023). Film as a Media Product: Semiotic and Discursive Approaches to Definition. *Mediasreda*, (1), 61–64. (In Russian).

Makhov, A. E. (2001). Topos. In A. N. Nikolyukin (Ed.), *Literary Encyclopedia of Terms and Concepts* (p. 1076). Intelvak. (In Russian).

Mandelbrot, B. B. (2004). *Fractals, Chance, and Finance*. NITs "Regulyarnaya i khaoticheskaya dinamika." (In Russian).

Mishchenko, E. (2017). *More Conservative than Holmes Himself: A Scientific Analysis of the Series Sherlock*. Indicator. https://indicator.ru/humanitarian-science/sherlok-serial.htm (In Russian).

Moffat, S., & Gattis, M. (Directors). (2010). *Sherlock* [Video recording]. Hartswood Films; BBC Productions.

Plevako, S. V. (2013). Poetics of the Television Series *House M.D.* (USA, 2004–2012): Narrative, Mythology, Pragmatics. *Uchenye zapiski ZabGU. Seriya: Filologiya, istoriya, vostokovedenie*, (2), 196–204. (In Russian).

Rushkoff, D. (2003). *Media Virus!: Hidden Agendas in Popular Culture*. Ultra.Kultura. (In Russian).

Savchuk, V. V. (2012a). Topological Reflection. *Political Conceptology*, (4), 174–305. (In Russian).

Savchuk, V. V. (2012b). *Topological Reflection*. Kanon+ ROOI "Reabilitatsiya." (In Russian).

Sayers, D. L. (1929, August 3). A Sport of Noble Minds. *The Saturday Review of Literature*, 22–23.

Shilov, V. V. (2004). The History of Logical Machines. *Informatsionnye Tekhnologii*, (6). https://nsu.ru/xmlui/bitstream/handle/nsu/9043/shilov.pdf?sequence=1 (In Russian).

Shore, D. (Director). (2004). *House M.D.* [Video recording]. Heel and Toe Films; Shore Z Productions; Bad Hat Productions; Universal Television.

Stepanov, V. (2011, January 19). *Once Upon a Time There was a Doctor*. Seans. https://seance.ru/articles/zhil-byil-doktor/ (In Russian).

Stirner, M. (1994). *The ego and its own*. Osnova. (In Russian).

Tolmachev, V. M. (2001). Neo-Romanticism. In A. N. Nikolyukin (Ed.), *Literary Encyclopedia of Terms and Concepts* (pp. 640–646). Intelvak. (In Russian).

Urnov, M. (1986). Conan Doyle, Sherlock Holmes, and Professor Challenger. In A. C. Doyle, *The lost world: Fantastic works* (pp. 493–514). Pravda. (In Russian).

Ushkin, S. G. (2019). Mikhail Bakhtin and Contemporary Actor-Network Theory. *Sotsialnye normy I praktiki*, (1), 50–63. (In Russian).

Vareshin, N. V. (2020). The Evolution of the Image of the Private Detective in A. C. Doyle's Prose. *Philology. Theory & Practice*, 13(5), 87–93. https://doi.org/10.30853/filnauki.2020.5.17 (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. No 4 | ISSN: 2658-7734
Mass Culture | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.692

The Image of the Reptilian in the Russian Media Tradition

Artur M. Vafin*

Financial University under the Government of the Russian Federation;
Russian Presidential Academy of National Economy and Public Administration.
Moscow, Russia. Email: amvafin[at]fa.ru ORCID https://orcid.org/0000-0001-9368-9967

* — corresponding author

Received: 19 September 2025 | Revised: 13 November 2025 | Accepted: 20 November 2025

Abstract

The article explores the evolution of the image of anthropomorphic reptiles across global and Russian media traditions, from archaic myths and folk tales to modern conspiracy theories and representations of reptilians in Russian popular culture, primarily in animated works. The study is relevant because the myth of reptilians has received insufficient scholarly attention in Russian academic discourse, despite its widespread presence in the media environment. The research is based on Régis Debray's theory of mediology, which interprets media as material and symbolic mediators that ensure the longevity of cultural forms. Within this paradigm, fairy tales and animated series are analyzed as equivalent media that transmit systems of collective representations and values. The article concludes that the ancient mythological image has been repurposed by modern media to address contemporary ideological objectives. The aim of the study is to trace the evolution of the archaic mythological image of anthropomorphic reptiles and to identify the mechanisms underlying its transformation in the Russian media landscape, from folk tales to modern conspiracy narratives in youth animation. The article is intended for media studies scholars, specialists in mythology and cultural studies, philosophers, historians, political scientists, sociologists, psychologists, social architects, and media content producers.

Keywords

Reptilians; Mediology; Regis Debray; Conspirology; Russian Folk Tales; The Frog Princess; the Mistress of the Copper Mountain; Zmey Gorynych; Russian Animation; Patriotic Education; Ideology

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License
© 2026 Artur M. Vafin

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. № 4 | ISSN: 2658-7734
Исследования массовой культуры | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.692

Образ рептилоида в отечественной медиатрадиции

Вафин Артур Мансурович*

Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации;
Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации. Москва, Россия. Email: amvafin[at]fa.ru ORCID https://orcid.org/0000-0001-9368-9967

* — корреспондирующий автор

Рукопись получена: 19 сентября 2025 | Пересмотрена: 13 ноября 2025 | Принята: 20 ноября 2025

Аннотация

В статье исследуется эволюция образа антропоморфных рептилий в зарубежной и российской медиатрадициях: от архаических мифов и народных сказок до современных конспирологических теорий и репрезентаций этого образа в российской массовой культуре, прежде всего в анимации. Актуальность работы обусловлена недостаточной изученностью мифа о рептилоидах в отечественном академическом дискурсе, несмотря на широкое распространение этого мифа в медиасреде. Исследование опирается на медиологическую теорию Режи Дебре, в рамках которой медиа трактуются как материальные и символические посредники, обеспечивающие долговечность культурных форм. В рамках данной парадигмы сказка и мультсериал анализируются как равнозначные медиа, транслирующие комплексы коллективных представлений и ценностей. Основной вывод статьи состоит в том, что древний мифологический образ перерабатывается современными медиа для решения актуальных идеологических задач. Цель исследования — проследить эволюцию и выявить механизмы трансформации архаического мифологического образа антропоморфных рептилий в российском медиапространстве: от народных сказок до современных конспирологических сюжетов в анимации. Статья адресована специалистам по медиаисследованиям и мифологии, культурологам, философам, историкам, политологам, социологам, психологам, социальным архитекторам и производителям медиаконтента.

Ключевые слова

рептилоиды; медиология; Режи Дебре; конспирология; русские народные сказки; Царевна-лягушка; Хозяйка Медной горы; Змей Горыныч; российская анимация; патриотическое воспитание; идеология

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0
© 2026 Вафин Артур Мансурович

Введение

Русские народные сказки издавна населены волшебными существами, среди которых особое место занимают персонажи в облике лягушек и ящериц[1]. Один из наиболее известных примеров — сказка о Царевне-лягушке, в которой герой женится на существе в облике лягушки, оказавшемся заколдованной всеведущей девой. Другой характерный образ — Хозяйка Медной горы из уральских сказов Павла Бажова, предстающая то ящерицей с короной, то прекрасной хранительницей горных богатств. Образы Царевны-лягушки и Хозяйки Медной горы имеют положительную коннотацию, в отличие от образа Змея Горыныча — дракона-разрушителя и поработителя. *Современное* изображение рептилий в российских медиа преимущественно получает негативную трактовку, продолжающую линию, заданную образом Змея Горыныча.

В статье мы рассмотрим функционирование образа рептилии в зарубежной и отечественной традициях, проанализируем конспирологическую теорию о рептилоидах и ее роль в современных российских медиа, прежде всего в подростковой анимации.

Несмотря на то что миф о рептилоидах широко распространен, степень его изученности остается низкой. Один из наиболее обстоятельных анализов конспирологического мифа о рептилоидах представлен исследователем терроризма и ультраправых движений М. Баркуном в главе о Д. Айке из книги «Культура заговора: апокалиптические видения в современной Америке», первое издание которой вышло в 2003 г. (Barkun, 2013). Заслуживает внимания анализ, проведенный Т. Льюисом и Р. Каном. Как и Баркун, авторы рассматривают рептилоидов в контексте идей Айка как утопические и антиутопические образы (Lewis & Kahn, 2005).

Среди отечественных исследований следует отметить работу И. В. Колосовой, в которой миф о рептилоидах отнесен к новым религиозным течениям (2016), а также работу Д. В. Петросянца, в которой тема рептилоидов рассматривается как информационное зашумление, отвлекающее от социально-политической повестки (2024). А. М. Прилуцкий рассматривает прагматику конспирологических мифологем. По мнению исследователя, конспирологический миф — это «сложный семиотический феномен, обладающий возможностью формировать референции к различным социальным процессам/явлениям и соотносимой с ними символической реальностью» (2024, с. 124). Прилуцкий косвенно затрагивает и конспирологическую теорию о рептило-

1 Следует уточнить, что с точки зрения современной биологической классификации лягушки относятся к земноводным (амфибиям), а не к пресмыкающимся (рептилиям). Однако для архаического мифологического сознания это таксономическое различие не имело определяющего значения: представления о животных формировались вне современной научной систематики, на основе наблюдаемых свойств и символических связей. В рассматриваемых мифологических и фольклорных сюжетах лягушки, змеи и ящерицы сближаются благодаря их связи с водной и подземной стихиями, потусторонним миром.

идах (2024, с. 126, 130). Вопрос о рептилоидах частично затрагивает и Р. В. Шиженский в статье, посвященной анализу общественного объединения «Волшебное войско Руси» (2022). Однако развернутого анализа мифа о рептилоидах и форм его реализации в российской медиасреде в научной литературе не выявлено. Настоящая статья направлена на восполнение этого пробела.

Цель исследования — проследить эволюцию и выявить механизмы трансформации архаического мифологического образа антропоморфных рептилий в российском медиапространстве: от народных сказок до современных конспирологических сюжетов в подростковой анимации.

В задачи исследования входят:

- Выявить архаические истоки и мифопоэтическую основу образа рептилии в зарубежной и российской традициях.
- Проанализировать амбивалентность образа рептилии в русских сказках.
- Исследовать трансформацию архаического мифа о рептилиях в современную конспирологическую теорию о рептилоидах и ее адаптацию в российском культурном контексте.
- Проанализировать репрезентацию образа рептилоида-антагониста в новейшей российской анимации («Супергерои.ру», «Невский») и идеологические функции этого образа.
- Объяснить психологические и социальные механизмы, обеспечивающие устойчивость и популярность рептилоидного мифа.

Гипотеза исследования формулируется следующим образом: древний мифологический образ рептилии благодаря своей архетипической природе и амбивалентности демонстрирует значительную культурную устойчивость. Современные медиа, в частности анимационные сериалы, наследуют функции традиционных медиа, таких как сказка, перерабатывают этот образ, наполняют его конспирологическим содержанием и используют для решения собственных идеологических задач.

Методология

Методологическим основанием работы выступает медиологическая теория французского социального мыслителя Р. Дебре. *Медиология* — это методологическая рамка, объединяющая историю, антропологию, социологию, философию техники и теорию культуры и позволяющая понять, почему одни культурные формы сохраняются на протяжении веков, а другие исчезают, а также каким образом материальные средства и социальные институты обеспечивают их долговечность. В ее рамках понятие «медиа» трактуется широко: плуг, книга, школа, сказка — все это медиа. Все перечисленные явления и предметы обладают техническим измерением, включены в институциональные механизмы передачи и характеризуются культурной долговечностью.

В медиологическом понимании как плуг, так и сказка выступают полноценными медиа, хотя принадлежат к разным типам культурных посредников. Плуг — материальный тип медиа, соединяющий техническое устройство с социальными практиками: он воплощает в своей форме и конструкции накопленный опыт земледелия и передает его через обучение и труд в рамках ремесленной традиции. Сказка, напротив, представляет собой символический тип медиа: ее устройством служит устойчивый нарратив, институтом — традиция устного рассказа, школьного чтения или сценического воплощения. Плуг обеспечивает передачу способов физического выживания и организации хозяйственного уклада; сказка же транслирует моральные нормы, коллективные образы и систему ценностей, формируя культурную идентичность. В обоих случаях долговечность достигается сочетанием материального или формального носителя и институциональной инфраструктуры. В этом и состоит суть медиологического подхода: устройство и институт совместно обеспечивают сохранение и воспроизводство культурных форм во времени (Дебрэ, 2009).

Отчасти справедливым может показаться упрек в том, что мы используем термин «рептилоид» расширительно, ретроспективно распространяя его описательные возможности на эпохи, в которых это понятие отсутствовало, а мышление строилось в иных категориях. С этим связан и другой возможный упрек: термин «рептилоиды» принадлежит языку конспирологии, поэтому его использование в академическом исследовании может показаться сомнительным. На наш взгляд, рефлексивное употребление термина и аналитическое описание феномена не свидетельствуют об исследовательской ангажированности. Подобно тому как исследователи национализма используют политически индоктринированный термин «нация» (Малахов, 2005), мы употребляем термин «рептилоиды» в аналитическом ключе. Что касается применения термина к прошлому, отметим следующее: нас интересует мифологическая составляющая современного мышления, формируемого широким спектром медиа — от устно рассказываемых сказок до фильмов и мультсериалов. Следовательно, «рептилоидность» существ из русских народных сказок может восприниматься как реальная характеристика теми, кто разделяет или нерефлексивно усваивает миф о хладнокровных антропоморфных существах. Тем не менее мы предлагаем различать два термина: «рептилоид» и «рептильный образ». «Рептилоид» — элемент современного конспирологического дискурса, а «рептильный образ» — аналитическая категория, используемая для описания древних и фольклорных мотивов антропоморфных рептилий.

Рассматриваемая тема весьма обширна, поэтому в статье мы ограничиваемся анализом традиционных медиа (сказок и книг) и компьютерной анимации, исключая из анализа телепередачи и социальные сети. Отметим лишь, что в российском интернет-пространстве образ рептилоидов

приобрел статус устоявшегося мема, функционирующего как в серьезном конспирологическом дискурсе, так и в сатирических и пародийных практиках. На популярных платформах, таких как «ВКонтакте», Telegram или YouTube, появились тысячи фотографий и видеозаписей, в которых пользователи представляют знаменитостей и политиков как рептилоидов. Существуют сотни сообществ, посвященных теме рептилоидов: от серьезных конспирологических до откровенно пародийных. Мемы о рептилоидах стали частью российской интернет-культуры и используются для иронического комментирования различных явлений, в том числе политических событий.

Для достижения цели исследования и решения поставленных задач использован качественный компаративный анализ. Посредством целевой выборки были отобраны показательные медиаматериалы, содержащие рептильные образы и относящиеся к следующим ключевым «медиа-эпохам»:

- устная фольклорная традиция;
- литература;
- кино и мультипликация.

Единицей анализа выступил рептильный персонаж (лягушка, в том числе антропоморфная, змей, ящерица и т. п.), играющий значимую роль в сюжете. Анализ опирался на качественное сравнение функций и смыслов рептильных образов в различных медиаконтекстах — от фольклора до современной анимации, с учетом их нарративных ролей, символических и идеологических характеристик.

В фольклоре рептильные персонажи часто выступали помощниками или носителями сакрального знания и характеризовались выраженной амбивалентностью, тогда как в современной российской анимации они зачастую представлены как антагонисты. Основное внимание в исследовании уделяется качественному компаративному анализу. Это обусловлено самой природой изучаемого феномена: ключевой задачей является не количественный учет отдельных характеристик, а реконструкция логики трансформации «семантического ядра» архаического образа при переходе между различными «медиа-эпохами» и идеологическими контекстами. Количественные методы, несмотря на их наглядность, не позволяют в полной мере раскрыть глубину идеологических и культурных перекодировок, которые являются основным предметом данного исследования.

Архаические корни рептильной мифологии

Мотивы магических земноводных и пресмыкающихся возникли задолго до письменной фиксации русских сказок: сходные сюжеты встречаются уже в античных источниках. Так, Геродот в V веке до н. э. зафиксировал легенду о женщине-змее, что позволяет говорить о глубокой древности

подобных сюжетов. В «Истории» Геродота описывается эпизод, в котором Геракл, разыскивая своих пропавших коней, приходит в Гилею. Там он встречает существо двойственной природы — женщину со змеиной нижней частью тела. Она сообщает герою, что кони находятся у нее, но соглашается вернуть их лишь при условии вступления Геракла с ней в половую связь. Герой принимает ее условие (Геродот, 2008). Отметим, что от этого союза родились дети, один из которых стал прародителем скифов (Петров & Макаревич, 1963).

В целом тема оборотничества — превращения животного в человека и обратно — является частью древних мифов. Так, в шотландской мифологии встречаются селки — тюлени, «мифологические существа, обладавшие способностью попеременно принимать облик то человека, то тюленя (однако они лишались последней возможности с утратой волшебной тюленьей шкуры)» (Трынкина, 2014), а в японском фольклоре распространены предания о лисицах-оборотнях (кицунэ) (2013).

Женщина-волшебница или мужчина в обличье лягушки, жабы или змеи — интернациональный образ, встречающийся в традициях народов России и Европы, а также коренных народов Америки. Одним из зарубежных аналогов русских сюжетов является немецкая сказка «Принц-лягушка» братьев Гримм. Сравнивая немецкую сказку с героем-мужчиной и русскую сказку с героиней-женщиной, нарратив которой, однако, также выстроен с маскулинной позиции, А. В. Жучкова приходит к следующему выводу: образ лягушки в русском и немецком фольклоре следует трактовать как символ внутренней трансформации, основанной на доверии и любви, позволяющих преодолеть эгоизм (2014).

Особенно богаты рептильными символами восточные культуры. В китайской мифологии драконы — благородные существа, символы мудрости и императорской власти. Примечательно, что в современной политической мифологии Китая дракон — это еще и символ национального единства: «Древние источники не только воссоздают внешность дракона, но и характеризуют части тела дракона. В древних легендах различные части тела дракона представляют собой тотемы разных племен. По мере роста племени различные части тела дракона также увеличиваются. Процесс формирования дракона представляет собой процесс развития и объединения китайской нации и олицетворяет различные этнические группы, равенство и солидарность. Дракон – это сокровище и тотемный символ китайской нации, а также основа китайской культуры. Образ китайского дракона позитивен, активен, священен и величественен» (Шулин, 2024, с. 207–208).

Индийская традиция знает нагов — полулюдей-полузмей. Согласно одной из версий, мифологический образ нагов возник в результате дегуманизации реального народа и его символического уподобления животным, предшествовавшего геноциду (Anshu, 2023, pp, 15–16). При этом в буддизме наги являются положительными персонажами: «Наги, легенды о которых во множестве

содержатся в буддийских текстах, были не просто почитателями Будды, но и важными фигурами в жизни вероучителя. Например, царь нагов Мучалинда укрыл своим змеиным капюшоном Будду во время медитации под деревом Бодхи от дождя и бури. И совсем особую роль они сыграли в сохранении буддийских реликвий» (Сидорова, 2022, с. 79).

В мезоамериканских культурах Кецалькоатль — пернатый змей — почитался как божество знания:

> «Каждую ночь происходит страшная битва, в финале которой Солнце всходит на небо до прихода вечера. В основе мифа о создании людей Пятого Солнца лежит жертва, которую принесли шесть богов под предводительством Кецалькоатля (Кецалькоатль (Quetzalcoatl) – “змея, покрытая зелеными перьями” или “драгоценный отец змей, сметающий дороги”, в мифологии индейцев Центральной Америки одно из трех главных божеств, бог-творец мира, создатель человека и культуры, владыка стихий, бог утренней звезды, близнецов, покровитель жречества и науки): они окропили своей кровью кости умерших людей, благодаря чему появились новые люди – новая раса. И кровь, которая проливается во время жертвоприношения, в определенном смысле – дань благодарности богам за совершенное самопожертвование» (Петросян, 2017, с. 29).

Таким образом, волшебные лягушки и ящерицы имеют общие для различных культур мифологические корни. Широкое распространение мифов о существах, сочетающих человеческие и рептильные черты, свидетельствует об их архаической природе и отражает универсальные человеческие страхи и желания, связанные с преодолением границ между мирами, трансформацией и обретением скрытых знаний.

Исследователи мифопоэтики, в том числе В. Я. Пропп, интерпретировали мотивы брака с лягушкой или ящерицей как отголоски древних тотемических представлений и обрядов инициации, в которых преодоление отвращения и страха перед «нижним миром» ведет героя к обновлению:

> «В сказке «Царевна-лягушка» (Аф. 267-269) царь после женитьбы своих сыновей ни с того ни с сего вдруг объявляет: “Чтобы жены ваши испекли мне к завтраму по мягкому белому хлебу” (Аф. 269). Однако из дальнейшего становится ясным, что этим невеста-лягушка возвеличивается, т. е. задаванье задач ведет, как и в иных случаях, к выделению магически вооруженного из простых смертных» (1986, с. 307).

Психоаналитические школы усматривают в образе рептилии-жены архетипическое воплощение анимы — женского начала в мужском бессознательном. К. Г. Юнг указывал, что змея в сновидениях и мифах часто символизирует мудрость и цикличность бессознательного, а ее холоднокровная природа отражает необходимость интеграции инстинктивного, животного начала в человеческую психику (Юнг, 1997). Следует, однако, учитывать, что подобные интерпретации не поддаются эмпирической верификации и в значительной степени опираются на спекулятивные построения, сближающие их с эзотерическим дискурсом. Тем не менее традиция аналитической

психологии сохраняет влияние, поэтому целесообразно обратиться к идеям М.-Л. фон Франц, ученицы Юнга.

М.-Л. фон Франц исследовала сказки о животных-супругах и пришла к выводу, что они описывают процесс индивидуации — психологического созревания личности через принятие теневых аспектов своей природы. В этом контексте лягушачья кожа символизирует защитную оболочку, которую душа сбрасывает только тогда, когда обретает принятие и оказывается понятой (2004, с. 364).

Другой исследователь, отошедший, подобно Юнгу, от психоанализа З. Фрейда, но не примкнувший к аналитической психологии, — О. Ранк. В работе «Миф о рождении героя» он обратил внимание на то, что многие герои мифов и сказок проходят через символическую смерть и возрождение, часто связанные с поглощением чудовищем или превращением в животное (2020). Сказка о лягушке инвертирует этот мотив: здесь персонаж скрывается под животной личиной, а освобождение происходит через акт самопожертвования и любви.

Образы лягушки и ящерицы в русской сказочной традиции

В русских волшебных сказках и легендах образы разумных земноводных и пресмыкающихся нередко имеют положительную коннотацию. Царевна-лягушка предстает мудрой помощницей героя: под непривлекательной оболочкой скрывается добродетельная царевна, превосходящая других невест необыкновенными способностями, мастерством и мудростью. Ее превращение из лягушки в красавицу символизирует преображение и вознаграждение героя за проявленные доверие или смирение.

В различных вариантах сказки о Царевне-лягушке, собранных А. Н. Афанасьевым, героиня проявляет не только красоту, но и практические навыки, недоступные обычным женщинам. Она печет хлеб, превосходящий остальные, ткет ковры за одну ночь; во время ее танца из рукавов возникают озера, по которым плывут лебеди (1985, с. 266); ср. со сказкой «Царевна-змея», в которой Кощей Бессмертный заколдовал царевну за отказ выйти за него замуж (с. 268–270). Эти мотивы указывают на связь образа лягушки с водой, птицами и плодородием.

Символическое значение лягушки в русской народной культуре многогранно. На материале коллекций Российского этнографического музея Д. А. Баранов и Е. Л. Мадлевская проанализировали образ лягушки в восточнославянской вышивке, представленной на предметах домашнего убранства и элементах женского костюма севернорусских губерний и Полесья. Исследователи отмечают, что, несмотря на вариативность и высокую степень стилизации изображений — от реалистичных до зооантропоморфных и растительно-орнаментальных форм, — образ лягушки устойчиво связан с комплексом представлений о женском начале, плодородии и деторождении.

Эта связь подтверждается данными народных загадок, поверий, заговоров и сказок, где лягушка ассоциируется с утробой, маткой, менструальной кровью и молоком, а также выступает в роли медиатора между мирами, носительницы сакрального знания и участницы космогонических процессов. Таким образом, образ лягушки предстает как многоуровневый символ жизненной силы, плодородия и творения, соединяющий микрокосм человеческого рождения и макрокосм мироздания (Баранов & Мадлевская, 1999).

Уральская Хозяйка Медной горы — еще один пример положительно маркированного рептильного образа: владычица гор, способная принимать облик ящерицы, владеет сокровищами Урала и может одарить трудолюбивого мастера самоцветами либо наказать за жадность. В сказах П. П. Бажова среди мелких ящериц выделяется главная — Хозяйка горы, а над змеями господствует Великий Полоз, распоряжающийся подземным золотом. В сказе «Про Великого Полоза» Бажов описывает, как Полоз управляет расположением золотых жил:

> Семеныч и объясняет ребятам:
>
> – Это есть Великий Полоз. Все золото в его власти. Где он пройдет – туда оно и подбежит. А ходить он может и по земле и под землей, как ему надо, и места может окружить, сколько хочет. Оттого вот и бывает – найдут, например, люди хорошую жилку, и случится у них какой обман, либо драка, а то и смертоубийство, и жилка потеряется. Это, значит, Полоз побывал тут и отвел золото. А то вот еще... Найдут старатели хорошее, россыпное золото, ну, и питаются. А контора вдруг объявит – уходите, мол, за казну это место берем, сами добывать будем. Навезут это машин, народу нагонят, а золота-то и нету. И вглубь бьют и во все стороны лезут – нету, будто вовсе не бывало. Это Полоз окружил все то место да пролежал так-то ночку, золото и стянулось все по его-то кольцу. Попробуй найди, где он лежал.
>
> Не любит, вишь, он, чтобы около золота обман да мошенство были, а пуще того, чтобы один человек другого утеснял (1970, с. 166).

Хозяйка и Полоз охраняют природные богатства и воплощают представление о справедливости стихийных сил, восходящее к языческой картине мира. При этом следует учитывать, что сказы Бажова создавались в советский период, что отразилось на их идейном содержании, в частности на акцентировании мотива трудолюбия и темы классового угнетения.

Наряду с положительными трактовками встречаются и отрицательные. В народных поверьях всех «гадов» — змей, жаб, ящериц — часто относили к нечисти из-за их связи с холодом и подземным миром. Считалось, что ведьмы и колдуны подчиняют себе этих существ: Баба-яга варит в котле жаб, змей и ящериц, готовя зелья из их плоти. Тем не менее убийство домашней змеи у славян считалось грехом. В XVIII в. М. Чулков писал:

> «Змеи – сии пресмыкающиеся почитались у некоторых славян домашними богами, им приносили в жертву молоко, сыр, яйца, и все, что на стол поставля-

лось. Запрещено было всем делать сим животным вред, а в противном случае жестоко наказывали, а иногда и жизни лишали преступников сего закона» (1786).

Образ Змея Горыныча, зачастую трехглавого дракона, в былинах и сказках воплощает враждебное змееподобное существо: змей олицетворяет хаос, над которым богатырь одерживает победу (ср. с мифом о Геракле и гидре). В былинах о Добрыне Никитиче змей похищает племянницу князя Владимира и уносит ее в свое логово (Добрыня и змей, 1969). Только героическое вмешательство богатыря спасает девицу и устраняет угрозу, исходящую от змея.

При этом даже отрицательно маркированные рептильные персонажи выполняют функцию испытания героя и в конечном счете способствуют утверждению идеи торжества добра.

Конспирологический образ рептилоида: от мифа к фантастике

В XX–XXI веках древний мифологический образ змея претерпел трансформацию в массовой культуре и лег в основу конспирологического мифа о рептилоидах. Британский публицист Д. Айк прославился конспирологической теорией, согласно которой мировые лидеры — маскирующиеся под людей инопланетные рептилии.

Согласно теории Айка, изложенной в книгах «Величайший секрет» (1999) и «Дети Матрицы» (2001), человечество находится под контролем расы рептильных существ, прибывших на Землю тысячи лет назад:

> «Они и другие пришли сюда из созвездий, таких как Орион, Дракон, Андромеда, Лира и Волопас… Рептилоиды – это высокий, в основном гуманоидный тип расы, со змеевидными глазами и кожей, и они связаны с классическими “серыми” (*аналог зеленых человечков* – А. В.) с большими черными “глазами”, которые стали символом “инопланетян”» (Icke, 2001, p. xxi).

По его версии, эти существа создали тайные общества и объединения, включая масонские и иллюминатские организации, а также Бильдербергский клуб, посредством которых управляют мировой политикой и экономикой:

> «Кровные линии, которые контролируют мир и наши жизни сегодня, – это те же кровные линии, которые правили Лемурией, Атлантидой, Шумером, Египтом, Вавилоном, Римской империей, Британской и Европейской империями. Это президенты Соединенных Штатов, премьер-министры, ведущие банковские и бизнес-семьи, владельцы СМИ и те, кто контролирует военных. Нами тысячи лет правит одно и то же племя межвидовых гибридов внеземного или внутриземного происхождения» (p. xxiii).

В целом эта теория напоминает сюжет фильма «Чужие среди нас» (1988) режиссера Дж. Карпентера. Однако между ними существует существенное различие: идеологический *пафос* фильма Карпентера можно интерпретировать как призыв к борьбе угнетенного класса с классом эксплуататоров,

что показывает С. Жижек[1]. У Айка же он приобретает расовую направленность. Исследователь конспирологии М. Баркун отмечает:

> «Хотя Айк осторожно намекает… что «Протоколы [сионских мудрецов]» написали иллюминаты, а не евреи, это первый из целого ряда случаев, когда Айк заходит на опасную территорию антисемитизма» (Barkun, 2013, p. 105).

Кроме того, Баркун указывает, что

> «Айк поддерживает постоянные отношения с редакторами изданий “Phoenix”… которые публикуют якобы полученные послания от Плеядианского инопланетянина по имени Хатонн. Эти издания, в разное время базировавшиеся в Техачапи (Калифорния) и Лас-Вегасе, представляют наиболее откровенно антисемитский сегмент уфологии; их отличает навязчивый страх перед глобальным еврейским заговором, о котором инопланетянин Хатонн предостерегает добродетельных землян» (p. 107).

Айк описывает рептилоидов как существ, которые способны изменять облик и выглядеть как обычные люди, но в стрессовых ситуациях обнаруживают свою истинную природу: их зрачки становятся вертикальными, как у рептилий, а кожа приобретает чешуйчатый узор. Он утверждает, что многие мировые лидеры — от британской королевской семьи до американских президентов — являются либо рептилоидами, либо их гибридами с людьми (Icke, 1999).

Со временем эта конспирологическая мифология дополнилась множеством деталей: рептилоиды якобы происходят с далеких планет, обладают гипнотическими способностями и тайно управляют человечеством через элиты. Согласно теории Айка, они питаются негативными эмоциями людей и целенаправленно провоцируют конфликты, войны и страдания с целью получения энергии. Теория рептилоидов Айка представляет собой сложный и противоречивый культурный симптом. Она одновременно выражает глубокие общественные тревоги и предлагает упрощенные, а зачастую и реакционные ответы. Хотя в ней можно выявить утопический импульс — стремление понять мир и преодолеть разобщенность, в целом она остается встроенной в те же идеологические системы — капитализм и антропоцентризм, — которые стремится разоблачить (Lewis & Kahn, 2005).

Идеи Айка, хотя и маргинальные с точки зрения академической науки, приобрели широкую известность и породили своеобразный современный фольклор. В интернете появились тысячи видеозаписей, в которых сторонники конспирологической теории пытаются идентифицировать политиков и знаменитостей как рептилоидов на основании анализа их мимики, движений глаз и особенностей речи. В результате граница между пародийным и буквальным восприятием этой теории размывается: одни пользователи создают иронические мемы, тогда как другие всерьез допускают, что глава их правительства — дракон.

1 Slavoj Žižek on “They Live” (The Pervert’s Guide to Ideology). URL: https://www.youtube.com/watch?v=TVwKjGbz60k

Рептилоидная тематика в российском контексте

Как было показано выше, рептильный миф устойчиво представлен в сказочных медиа. С развитием науки и техники сказка начинает воспроизводиться в новых медиаформах. Например, В. М. Васнецов завершил работу «Царевна-лягушка» в 1918 г. По самому изображению неочевидно, что перед зрителем находится женщина, сбросившая лягушачью кожу: это становится понятно из контекста и названия произведения. Тем не менее в работе отсутствует однозначно негативная трактовка образа. Напротив, картина наполнена атмосферой праздника и веселья, сочетающейся с мотивами тоски и прощания: «Царевна-Лягушка» сегодня воспринимается как реакция на внутриполитические события. Художник изобразил на заднем плане идиллический мир русской деревни, празднующих завершение сбора урожая крестьян. В контексте земельных реформ начала XX века, которые разрушили традиционный уклад жизни простого народа, жест обернувшейся к крестьянам царевны воспринимается как прощание с безвозвратно ушедшим прошлым» (Васина, 2019).

Советская медиаиндустрия воспроизводила народную сказку в традиционном ключе, в рамках которого Царевна-лягушка предстает положительным персонажем, а Змей Горыныч — отрицательным, однако эти образы получают специфическую идеологическую интерпретацию. Так, в фильме «Василиса Прекрасная» (1939) показано, что лягушка — персонаж, связанный с народной и крестьянской средой, способный работать руками, в отличие от грубых и неотесанных дворянок и купчих. Змей Горыныч выступает очевидной персонификацией капитала, которого свергает крестьянин Иван, возвращая себе жену-лягушку, одновременно символизирующую любовь, собственность и неотчуждаемый труд. В менее идеологически ангажированном мультфильме «Василиса Прекрасная» (1977) классовый аспект все же присутствует, однако Иван уже не крестьянин, а царский сын, а сама лягушка явно не крестьянка, а царевна, как и в исходной сказке.

В период Перестройки вышел фильм режиссера М. Захарова «Убить дракона» (1988), снятый по мотивам пьесы Е. Шварца «Дракон» 1942-1944 гг. Подобно образам китайской мифологии, убитый Дракон продолжает воплощаться в других персонажах. Несмотря на то что пьеса ставилась в СССР в 1940-е, 1960-е, 1970-е и 1980-е гг., перестроечный фильм может интерпретироваться в ином контексте: не сменит ли «коммунистического дракона» другой, скрывающийся под личиной капитализма? В данном контексте название современной чиптюн-группы «Yeltsin is Illuminati» приобретает подчеркнуто конспирологическое звучание.

В России мотив всезнающих змееподобных заговорщиков также получил распространение. В частности, еще до появления основных работ Айка, писатель Ю. Петухов в конце 1980-х — начале 1990-х годов развивал в своих

романах идею извечной войны России с космическими захватчиками, включив конспирологическую мифологию в научно-фантастический жанр.

Сочинения Петухова изображают инопланетных существ как злобных захватчиков. Эти образы во многом перекликаются с теорией Айка, однако получают специфическую патриотическую окраску. В «Сатанинском зелье» Петухова можно встретить следующее описание:

> А когда ему стало совсем нехорошо, когда свело судорогой мышцы шеи и окончательно пересохло в глотке, он вдруг увидал, что по стволу змеится, стекает вниз что-то зеленое, зыбкое. Он проморгался до слез, но зелень не исчезла.
>
> – Изыди, дьявол! – прохрипел он, вспоминая нечто старинное, вычитанное, а может, и виденное где-то в кино. – Изыди, кому уговорю!
>
> Зелень скопилась на острие большущей нависающей каплей. В ней прорвалась дыра. А из дыры высунулся мутный глаз. Он покачивался на морщинистом толстом стебле и глядел на Сергея. Глядел изучающе, с любопытством.
>
> «– Вы ошибаетесь, – прозвучало глуховато из зелени. Сергей не понял, откуда именно раздавался голос. Но его не смущало это, он был готов вцепиться в соломинку. – Дьявол тут совсем не причем, хотя... – голос осекся, будто говоривший внезапно пришел в замешательство...» (Петухов, 1991a, с. 31).

Отметим, что Петухов в дальнейшем стал трактовать инопланетных существ как бесов, то есть фактически вернулся к исходной интерпретации, на которую вскользь, запинаясь, указывает змееподобное полужидкое существо из «Сатанинского зелья».

Петухов напрямую не говорит о рептилоидах, но пишет о так называемом народе русов (2009b), причем уже не в художественных, а в паранаучных публицистических работах. В дальнейшем эти дискурсы смешались, вследствие чего возникла конспирологическая и одновременно полушуточная теория борьбы древних русов с рептилоидами. Например, идея борьбы рептилоидов с русами доведена до пародийной крайности в образе вымышленного профессора Алексея Сергеевича Багирова; популярность темы оказалась настолько значительной, что в 2023 г. вышла компьютерная игра «Русы против ящеров».

Российские конспирологи адаптировали западные теории о рептилоидах к отечественным реалиям. В их интерпретации рептилоиды стоят за разрушением традиционных ценностей и попытками ослабить Россию. Особую популярность приобрела идея о том, что рептилоиды боятся русской духовности и поэтому особенно активно пытаются подорвать российскую государственность.

Таким образом, легенда о рептилиях, восходящая к архаическим мифам и народным сказкам, в массовом сознании трансформировалась в образ тайного врага человечества. Конспирологический дискурс придал древнему мотиву политическую окраску: антропоморфные рептилии стали метафорой

враждебных сил глобализма и чуждых элит. Несмотря на антинаучность, этот образ укоренился в массовой культуре.

Рептилоиды как злодеи в современной российской анимации

Отголоски конспирологических мифов о рептилоидах нашли отражение и в новейших российских мультфильмах. В патриотически ориентированном мультсериале «Супергерои.ру» (2023) ключевым антагонистом выступает загадочное космическое существо — Рептилоид (таково имя персонажа в мультсериале), который стремится поработить Землю.

По сюжету Рептилоид уже подчинил себе коллективный Запад, подкупив его элиты, и лишь Россия остается непокоренной. Рептилоид действует из космоса и олицетворяет абсолютное зло. Он предстает холоднокровным диктатором, не знающим ни любви, ни жалости, источником хаоса и смерти.

В мультсериале детально проработана иерархия зла под руководством Рептилоида. Его ближайшие помощники — люди в деловых костюмах, явно отсылающие к образам западных бизнесменов и политиков. Он стоит над марионеточным мировым правительством — группой циничных бизнесменов из условного Нью-Йорка. Поведение этих персонажей отсылает к конспирологическим представлениям о глобальном клубе элит. Визуальное решение образа Рептилоида сочетает классические черты змеи с современными технологическими элементами.

Таким образом, в детский приключенческий сериал вводится ориентированная на взрослую аудиторию конспирологическая метафора: рептилоидное чудовище символизирует внешнюю силу, желающую уничтожить Россию, и объединяет вокруг себя всех прочих злодеев. В сюжете он выступает финальным противником, воплощением зла, с которым героям предстоит решающая схватка, а также скрытым манипулятором, разлагающим мир изнутри.

Приписываемые Рептилоиду качества — холодность, жестокость и маниакальное стремление к власти — противопоставляются ценностям, воплощенным семьей главных героев: дружбе, любви и самоотверженности. Главные герои мультфильма — обычная российская семья с тремя детьми, в которой мать — ученая, а отец — инженер (на самом деле сотрудник спецслужб).

Через эту оппозицию мультфильм транслирует идею о моральном превосходстве традиционных ценностей над бездушным злом. Прослеживается и идеологический нарратив: рептилоидный враг ассоциируется с условным Западом, а победа над ним метафорически утверждает силу сплоченной российской семьи и государства (Вафин, 2024).

Сходный образ используется в мультсериале «Невский» (2024), в котором супергероика сочетается с историко-патриотическим пафосом. Здесь глав-

ному герою, богатырю по имени Невский, противостоит космическое зло по имени Мор, имя которого созвучно слову «мор» — «гибель».

Мор типологически близок Рептилоиду из «Супергероев.ру»: это древний рептилообразный монстр, стремящийся погубить мир, прежде всего Россию. В ходе развития сюжета Мор теряет физическое тело и превращается в некое всевидящее око — мистическое вселенское зло, напоминающее образ Ока Саурона в экранизации «Властелин колец» (2001).

Согласно сюжету, Мор прибыл на Землю еще в древние времена и с тех пор пытается захватить планету, причем основным объектом его экспансии становятся русские земли. Он стоял за татаро-монгольским нашествием, Смутным временем, революцией 1917 года и другими трагедиями русской истории.

Его приспешники также имеют рептильный облик и спускаются на Землю из космоса: в мультфильме фигурируют орды инопланетных лягушек, служащих злому Мору. Эти создания выглядят как гибриды обычных лягушек и людей, одетые в костюмы, напоминающие спортивные (по всей видимости, это отсылка к субкультуре гопников).

Рептилоидные злодеи в «Невском» выполняют ту же роль, что и злодеи «Супергероев.ру»: они персонифицируют абсолютное зло, с которым борется команда положительных героев: сам Невский, дети-богатыри, девушка Василиса (наследующая образ премудрой царевны, но не связанная с лягушачьим обликом) и даже говорящий Кот-ученый из пушкинской поэтической традиции.

Визуально и сюжетно сериал объединяет современные спецэффекты с традиционными образами, создавая понятный зрителю культурный код: старые сказочные символы (Невский как собирательный образ защитника земли русской, Василиса, Кот-баюн) вступают в битву с современным, но бездушным чудовищем.

Тем самым проводится параллель между былинной борьбой добра со змеем и изображаемой в мультсериале современной борьбой России с глобальным злом. Идеологически «Невский» подчеркивает преемственность героических защитников Отечества: если исторический Александр Невский побеждал врагов на Чудском озере, то современный герой, носящий имя Невский, побеждает космического дракона Мора, спасая Родину от гибели.

В обоих мультсериалах рептилоиды наделены явными чертами злодеев-конспираторов, что используется в целях патриотического воспитания. Они символизируют внешнюю угрозу и чуждую силу, которую могут одолеть лишь сплоченные, смелые герои, воплощающие нравственный идеал.

Возможное возражение связано с тем, что исследование ограничивается двумя мультсериалами, которые не охватывают всего разнообразия рептилоидных образов в российских медиа. Однако значимость отобранного материала определяется не только объемом выборки, но и массовым характером

рассматриваемых произведений, спецификой представленных в них образов и выполняемыми ими функциями. Подобно тому как несколько книг Д. Айка способствовали популяризации образа рептилоида, два мультсериала могут способствовать закреплению соответствующих представлений в сознании детской и подростковой аудитории.

Рептильный облик подчеркивает инаковость этих антагонистов и их нечеловеческую природу: они изображены как хладнокровные существа, лишенные эмпатии. Через этот образ авторы транслируют понятный детям и подросткам смысл: зло может скрываться под маской, однако его истинная сущность неизбежно проявляется, и добро, опирающееся на семейные ценности и любовь к Родине, одерживает победу.

Использование рептильного образа продолжает древнюю медиатрадицию: от сказочного змея к инопланетному захватчику — образ рептилии остается удобным носителем смыслов, связанных с противостоянием хаосу и защитой собственного мира. В современных условиях этот образ обогащается конспирологическими мотивами и служит элементом идеологического нарратива, однако по-прежнему противостоит герою и испытывает его доблесть, как и в традиционной сказке.

Анализ мифологических, фольклорных и современных интерпретаций позволяет выделить ряд устойчивых характеристик, определяющих феномен рептильного образа:

1. Амбивалентность. Образ рептилии восходит к древнейшим мифологическим пластам, представленным в культурах античного мира, Востока и Мезоамерики. Его двойственность — сочетание мудрости и разрушительной силы — делает этот символ гибким медиатором между сакральным и демоническим, возвышенным и нечистым. В российской традиции эта амбивалентность проявляется в образе Царевны-лягушки: непривлекательная лягушачья оболочка противопоставляется образу прекрасной девы.
2. Инаковость. Рептилия маркирует границу между человеческим и нечеловеческим. Ее хладнокровие, связь с водной и подземной стихиями и потусторонняя природа создают удобную символическую основу для образа иного или врага как в фольклоре, так и в современных конспирологических нарративах.
3. Маскировка и оборотничество. Рептилоид способен менять облик — это мотив, переходящий от сказок о превращении (лягушка — человек) к теориям Д. Айка. В конспирологии этот мотив становится метафорой скрытой угрозы: врага трудно распознать, и он может находиться среди людей.
4. Связь с тайной властью. Рептилия — не просто чудовище, но носитель тайной власти. В народных сказках рептильный персонаж хранит сокро-

вища, в конспирологии — управляет мировыми элитами. В российской анимации этот мотив трансформируется в идеологему борьбы добра с мировым злом.

Отметим также, что российская медиатрадиция адаптирует рептильный миф к задачам конструирования идеологического нарратива: рептилоид символизирует внешнего врага и чуждую цивилизацию, а победа над ним утверждает патриотические и духовные ценности.

Психологические механизмы популярности рептилоидных теорий

Рептилоидный миф канализирует коллективные страхи перед утратой идентичности, манипуляцией и властью мировых элит, функционируя как проекция массового сознания и бессознательного, а также как средство упрощенного объяснения сложных социальных процессов.

Эти особенности делают рептилоидный образ универсальным медиальным конструктом, способным интегрировать архаические, психологические и идеологические смыслы.

Важно отметить, что широкое распространение веры в рептилоидов в современной российской культуре требует объяснения с точки зрения социальной психологии. Исследователи выделяют несколько факторов, способствующих популярности подобных представлений.

Популярность конспирологических теорий объясняется стремлением людей удовлетворить три ключевые психологические потребности: эпистемические — поиск смысла, объяснений и уверенности в условиях неопределенности или противоречивости информации; экзистенциальные — стремление сохранять ощущение контроля и безопасности во внешней среде, воспринимаемой как угрожающая; и социальные — защита позитивного образа себя и своей группы посредством обвинения внешних враждебных сил. Однако, хотя такие теории могут казаться привлекательными, они часто не удовлетворяют эти потребности, а, напротив, усиливают чувство беспомощности, недоверия и социальной изоляции, особенно среди уязвимых групп (Douglas, Sutton & Cichocka, 2017).

Возникает закономерный вопрос: почему при преимущественно позитивной или, по крайней мере, амбивалентной сказочной традиции (Царевна-лягушка, Хозяйка Медной горы) рептилоиды в современной российской конспирологии и массовой культуре почти исключительно воплощают абсолютное зло? Эта трансформация обусловлена несколькими взаимосвязанными факторами, ключевым из которых является идеологическое перепрофилирование архаического образа под влиянием западных конспирологических теорий. Прежде всего происходит смещение семантического акцента с природного начала на чужеродное. В фольклоре рептильный образ укоренен

в природном и потустороннем мире. Он представляет собой стихийную силу, которую можно задобрить, с которой можно договориться или которую необходимо победить как часть миропорядка. Царевна-лягушка — часть этого мира, хотя и заколдованная. Конспирологический рептилоид, напротив, — принципиально чужеродный элемент. Он приходит из космоса или иного внешнего пространства, а его цель — не сосуществование, а порабощение и уничтожение человеческой расы, в частности россиян. Это переводит образ рептилоида из области сакральной амбивалентности в сферу чистого, безусловного и при этом банального зла. Российская конспирология и массовая культура не изобрели этот образ заново, а заимствовали и адаптировали уже готовый, радикально негативный конструкт западного происхождения, превратив сам образ рептилоида в символ Запада.

В российском контексте теории о рептилоидах дополнительно подпитываются представлениями о необходимости защиты от актуальных внешних угроз.

Заключение

Проанализировав эволюцию рептильного образа от древних мифов через русские народные сказки к современным конспирологическим теориям и массовой культуре, можно констатировать значительную устойчивость этого феномена. На протяжении тысячелетий змеи, ящерицы и лягушки использовались как символы, выражающие глубинные психологические и социальные потребности.

В русской сказочной традиции рептильный персонаж нередко выступал как амбивалентный образ — одновременно пугающий и мудрый, опасный и полезный. Царевна-лягушка воплощала идею преображения через любовь и доверие, Хозяйка Медной горы — справедливость природных сил, а Змей Горыныч — хаос, который необходимо обуздать ради восстановления порядка.

В XX–XXI веках этот образ трансформировался под влиянием новых социальных реалий. Конспирологические теории о рептилоидах отразили современные страхи перед глобализацией, утратой национальной идентичности и предполагаемыми манипуляциями со стороны элит и средств массовой информации. Рептильный персонаж из сказочного помощника превратился в символ скрытой угрозы мирового масштаба.

Российская массовая культура адаптировала этот образ к собственным идеологическим потребностям, создав версию рептилоидного мифа, в которой акцент сделан на защите традиционных ценностей и суверенитета от внешних враждебных сил. Мультипликационные сериалы «Супергерои.ру» и «Невский» демонстрируют, как древний образ змея может использоваться в целях патриотического воспитания современных детей.

Популярность теорий о рептилоидах свидетельствует о том, что в эпоху информационного изобилия и социальной неопределенности люди по-прежнему нуждаются в простых, образных объяснениях сложных процессов. Мифологическое мышление не исчезло с развитием науки и технологий, а лишь приобрело новые формы выражения.

Для исследователей культуры эволюция образа рептилии представляет показательный пример того, каким образом архетипические символы сохраняют способность воздействовать на аудиторию, переходя из одной исторической эпохи в другую и адаптируясь к новым медиаформатам и идеологическим контекстам. От Василисы Премудрой в лягушачьей коже до космического Рептилоида, угрожающего человечеству, — данная эволюция отражает не только изменения в технологиях повествования, но и трансформацию коллективных представлений, общественных страхов и надежд, а также способов осмысления мира.

Таким образом, выдвинутая в начале исследования гипотеза в целом подтвердилась в рамках рассмотренного материала. Древний рептильный образ действительно демонстрирует культурную устойчивость и способность к идеологической трансформации. В современных российских медиа он сохраняет архаическую структуру, но наполняется новым — конспирологическим и патриотическим — содержанием, отражая актуальные идеологические потребности общества.

Заявления авторов

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Автор данной рукописи был уведомлен и согласен с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT)

Вафин А. М. — проведение исследования и написание статьи

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Автор подтверждает, что нет препринта/рабочей версии

Конфликт интересов

Конфликтов нет

Финансирование

Данная работа не профинансирована ни одним спонсором

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Инструменты искусственного интеллекта не указаны в качестве авторов; любой вклад (редактирование текста, перевод, иллюстрации, код) описан в разделе «Методы»; точность, оригинальность и соблюдение прав проверены.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Благодарностей нет.

Список литературы

Anshu. (2023). Recontextualizing the Narratives: Exploring Oppression and Genocides in the Mahabharata. *The Creative Launcher*, *8*(4), 13–18. https://doi.org/10.53032/tcl.2023.8.4.02

Barkun, M. (2013). *A Culture of Conspiracy: Apocalyptic Visions in Contemporary America*. University of California Press.

Douglas, K. M., Sutton, R. M., & Cichocka, A. (2017). The Psychology of Conspiracy Theories. *Current Directions in Psychological Science*, *26*(6), 538–542. https://doi.org/10.1177/0963721417718261

Icke, D. (1999). *The Biggest Secret: The Book That Will Change the World*. David Icke Books.

Icke, D. (2001). *Children of the Matrix*. Bridge of Love Publications.

Lewis, T., & Kahn, R. (2005). The Reptoid Hypothesis: Utopian and Dystopian Representational Motifs in David Icke's Alien Conspiracy Theory. *Utopian Studies*, *16*(1), 45–74. https://doi.org/10.2307/20718709

Афанасьев, А. Н. (1985). *Народные русские сказки* (Т. 2). Наука.

Бажов, П. П. (1970). *Уральские сказы*. Детская литература.

Баранов, Д. А., & Мадлевская, Е. Л. (1999). Образ лягушки в вышивке и мифопоэтических представлениях славян. В *Женщина и вещественный мир культуры народов Европы и России* (сс. 111–130). Петербургское Востоковедение.

Васина, Е. В. (2019). «Поэма семи сказок» В. М. Васнецова. Биографический контекст. К постановке проблемы. *Культура и искусство*, (6), 1–9. https://doi.org/10.7256/2454-0625.2019.6.29880

Вафин, А. М. (2024). На службе спецслужб: Идеология консерватизма в американской массовой культуре. *Знание. Понимание. Умение*, (1), 224–229. https://doi.org/10.17805/zpu.2024.1.17

Геродот. (2008). *История*. Эксмо; Мидгард.

Дебрэ, Р. (2009). *Введение в медиологию*. Праксис.

Добрыня и змей. (1969). Детская литература.

Жучкова, А. В. (2014). Образ лягушки как символ внутренней трансформации героя в русском и немецком фольклоре. *Вестник славянских культур*, (4), 107–115.

Колосова, И. В. (2016). Новые религиозные движения в России и СНГ. *Обозреватель*, (11), 19–35.

Малахов, В. С. (2005). *Национализм как политическая идеология*. КДУ; ОАО Дом печати – Вятка.

Петров, В. П., & Макаревич, М. Л. (1963). Скифская генеалогическая легенда. *Советская археология*, (1), 20–31.

Петросян, М. С. (2017). Ацтекский миф о солнце в поэзии Д. Г. Лоуренса. *Филологические науки. Вопросы теории и практики*, (8–1), 29–31.

Петросянц, Д. В. (2024). Рециркуляция триггер-историй как метод зашумления информационного поля. *Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета*, 14(5), 81–89. https://doi.org/10.26794/2226-7867-2024-14-5-81-89

Петухов, Ю. (1991). *Сатанинское зелье*. Метагалактика.

Петухов, Ю. (2009). *Первоистоки Русов*. Алгоритм; Эксмо.

Прилуцкий, А. М. (2024). Прагматика конспирологических мифологем. *Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина*, (3), 124–135. https://doi.org/10.35231/18186653_2024_3_124

Пропп, В. Я. (1986). *Исторические корни волшебной сказки*. Издательство Ленинградского университета.

Ранк, О. (2020). *Миф о рождении героя*. Академический проект.

Сидорова, С. Е. (2022). Народ-змеепоклонник на защите священных реликвий: Нагпур и сакральная география буддизма. *Социальные и гуманитарные науки. Отечественная и зарубежная литература. Сер. 9, Востоковедение и африканистика*, (1), 74–88. https://doi.org/10.31249/RVA/2022.01.04

Трынкина, Д. А. (2013). Волшебные лисы Японии. *Вестник московского университета. Серия 8: история*, (4), 99–116.

Трынкина, Д. А. (2014). Финны в мифологической традиции народов северной Шотландии. *Вестник московского университета. Серия 8: история*, (2), 77–98.

Франц, М.-Л. (2004). *Психология сказки. Толкование волшебных сказок*. Б.С.К.

Чулков, М. (1786). *Абевега русских суеверий, идолопоклоннических жертвоприношении, свадебных простонародных обрядов, колдовства, шеманства и проч.* Типография у содержателя Ф. Гиппиуса.

Шиженский, Р. В. (2022). «Волшебное войско Руси» как пример парадокса неоязыческого псевдосимулякра (часть I). *Общество: философия, история, культура*, (9), 64–68. https://doi.org/10.24158/fik.2022.9.9

Шулин, Ч. (2024). Образ Дракона в китайской культуре. *Политическая лингвистика*, 1, 206–210.

Юнг, К. Г. (1997). *Психология и алхимия*. РЕФЛ-бук; Ваклер.

References

Anshu. (2023). Recontextualizing the Narratives: Exploring Oppression and Genocides in the Mahabharata. *The Creative Launcher*, 8(4), 13–18. https://doi.org/10.53032/tcl.2023.8.4.02

Afanasyev, A. N. (1985). *Russian Folk Tales* (Vol. 2). Nauka. (In Russian).

Baranov, D. A., & Madlevskaya, E. L. (1999). The Image of the Frog in Embroidery and Mythopoetic Representations of the Slavs. In *Woman and the Material World of the Culture of the Peoples of Europe and Russia* (pp. 111–130). Peterburgskoe Vostokovedenie. (In Russian).

Barkun, M. (2013). *A Culture of Conspiracy: Apocalyptic Visions in Contemporary America*. University of California Press.

Bazhov, P. P. (1970). *Ural Tales*. Detskaya literatura. (In Russian).

Chulkov, M. (1786). *An Abevega of Russian Superstitions, Idolatrous Sacrifices, Common Wedding Rites, Witchcraft, Shamanism, etc.* Tipografiia u soderzhatelia F. Gippiusa. (In Russian).

Debray, R. (2009). *Introduction to Mediology*. Praksis. (In Russian).

Dobrynya and the Serpent. (1969). Detskaya literatura. (In Russian).

Douglas, K. M., Sutton, R. M., & Cichocka, A. (2017). The Psychology of Conspiracy Theories. *Current Directions in Psychological Science*, *26*(6), 538–542. https://doi.org/10.1177/0963721417718261

Franz, M.-L. (2004). *The Psychology of Fairy Tales: The Interpretation of Fairy Tales*. B.S.K. (In Russian).

Herodotus. (2008). *The Histories*. Eksmo; Midgard. (In Russian).

Icke, D. (1999). *The Biggest Secret: The Book That Will Change the World*. David Icke Books.

Icke, D. (2001). *Children of the Matrix*. Bridge of Love Publications.

Jung, C. G. (1997). *Psychology and Alchemy*. REFL-buk; Vakler. (In Russian).

Kolosova, I. V. (2016). New Religious Movements in Russia and the CIS. *Obozrevatel-Observer*, (11), 19–35. (In Russian).

Lewis, T., & Kahn, R. (2005). The Reptoid Hypothesis: Utopian and Dystopian Representational Motifs in David Icke's Alien Conspiracy Theory. *Utopian Studies*, *16*(1), 45–74. https://doi.org/10.2307/20718709

Malakhov, V. S. (2005). *Nationalism as a Political Ideology*. KDU; OAO Dom pechati – Vyatka. (In Russian).

Petrosyan, M. S. (2017). The Aztec Myth of the Sun in D. H. Lawrence's Poetry. *Philology. Theory & Practice*, 8(1), 29–31. (In Russian).

Petrosyants, D. V. (2025). The Recirculation of Trigger Stories as a Method of Increasing Information Noise. *Humanities and Social Sciences. Bulletin of the Financial University*, 14(5), 81–89. https://doi.org/10.26794/2226-7867-2024-14-5-81-89 (In Russian).

Petrov, V. P., & Makarevich, M. L. (1963). The Scythian Genealogical Legend. *Soviet Archaeology*, (1), 20–31. (In Russian).

Petukhov, Yu. (1991). *Satanic Potion*. Metagalaktika. (In Russian).

Petukhov, Yu. (2009). *The Origins of the Rus'*. Algoritm; Eksmo. (In Russian).

Prilutskiy, A. M. (2024). The Pragmatics of Conspiracy Mythologemes. *Pushkin Leningrad State University Journal*, (3), 124–135. https://doi.org/10.35231/18186653_2024_3_124 (In Russian).

Propp, V. Ya. (1986). *The Historical Roots of the Wonder Tale*. Izdatelstvo Leningradskogo universiteta. (In Russian).

Rank, O. (2020). *The Myth of the Birth of the Hero*. Akademicheskii proekt. (In Russian).

Shizhensky, R. V. (2022). "The Magic Army of Rus'" as an Example of the Paradox of the Neo-Pagan Pseudosimulacrum: Part I. *Society: Philosophy, History, Culture*, (9), 64–68. https://doi.org/10.24158/fik.2022.9.9 (In Russian).

Shulin, Ch. (2024). The Image of the Dragon in Chinese Culture. *Political Linguistics*, 1, 206–210. (In Russian).

Sidorova, S. E. (2022). A Serpent-Worshipping People Defending Sacred Relics: Nagpur and the Sacred Geography of Buddhism. *Social Sciences and Humanities: Domestic and Foreign Literature. Series 9: Oriental and African Studies*, (1), 74–88. https://doi.org/10.31249/RVA/2022.01.04 (In Russian).

Trynkina, D. A. (2013). The Magical Foxes of Japan. *Moscow University Bulletin. Series 8: History*, (4), 99–116. (In Russian).

Trynkina, D. A. (2014). Finns in the Mythological Tradition of the Peoples of Northern Scotland. *Moscow University Bulletin. Series 8: History*, (2), 77–98. (In Russian).

Vafin, A. M. (2024). In the Service of Security Agencies: The Ideology of Conservatism in American Mass Culture. *Knowledge. Understanding. Skill*, (1), 224–229. https://doi.org/10.17805/zpu.2024.1.17 (In Russian).

Vasina, E. V. (2019). V. M. Vasnetsov's "Poem of Seven Fairy Tales": Biographical Context and the Formulation of the Problem. *Culture and Art*, (6), 1–9. https://doi.org/10.7256/2454-0625.2019.6.29880 (In Russian).

Zhuchkova, A. V. (2014). The Image of the Frog as a Symbol of the Hero's Inner Transformation in Russian and German Folklore. *Bulletin of Slavic Cultures*, 4, 107–115. (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. No 4 | ISSN: 2658-7734
Mass Culture | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.709

Transhuman in the Warhammer 40,000 Universe. Space Marines Adeptus Astartes

Mariia A. Ivanchenko* (a), & Evgenii Yu. Vostretsov (b)

(a) Institute of Philosophy and Law, Ural Branch of Russian Academy of Science. Yekaterinburg, Russia.
Email: mariiaivanchenko.phd[at]yandex.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-5283-1901

(b) Ural Radio Engineering College named after A. S. Popov. Yekaterinburg, Russia.
Email: evg.voss503[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0009-0008-7281-7446

* — corresponding author

Received: 27 October 2025 | Revised: 1 February 2026 | Accepted: 7 February 2026

Abstract

The article examines the ideal of the transhuman in the Warhammer 40,000 (WH40K) universe, as embodied by the Space Marines (Adeptus Astartes), one manifestation of the author's broader concept of transhuman space. The image of the Adeptus Astartes as transhuman is problematized, and the concepts of "posthuman" and "human" within WH40K fandom are also examined. To achieve this aim, the study pursues the following objectives: (1) to define the concepts of "human," "transhuman," "posthuman," and "transhumanism"; (2) to investigate the nature of the transhuman Space Marines in the WH40K space-opera universe; (3) to draw conclusions regarding the continuity between contemporary humans and the WH40K transhuman.

To this end, comparative and critical approaches are employed. The WH40K fandom's conception of the transhuman is examined through the lens of transhumanist philosophy. Transhumanism is a philosophy, worldview, and international movement that advocates advancing human evolution through science and technology, as well as overcoming the four certainties of human existence: suffering, disease, senility, and death. The transhuman Space Marine is examined with respect to his augmentations, implants, and interfaces. The transhuman is positioned as an intermediate stage in the transition from human to posthuman.

The article presents the results of a pilot sociological survey incorporating elements of in-depth interviewing and involving fans of the Warhammer 40,000 universe. The study concludes that the WH40K transhuman does not correspond to the "spirit and letter" of transhumanism for three reasons: (a) it implies the emergence of a new form of social inequality; (b) it represents a militaristic model that is inapplicable in peacetime; (c) it excludes women from consideration.

Keywords

Transhumanism; Posthuman; Transhuman; Space Marines; Adeptus Astartes; Warhammer 40 000; Human; Humanism; Übermensch; Transhuman Space

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License
© 2026 Mariia A. Ivanchenko, & Evgenii Yu. Vostretsov

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. № 4 | ISSN: 2658-7734
Исследования массовой культуры | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.709

Трансчеловек во вселенной Warhammer 40 000. Космодесантники Adeptus Astartes

Иванченко Мария Антоновна* (a), Вострецов Евгений Юрьевич (b)

(a) Институт философии и права УрО РАН. Екатеринбург, Россия.
Email: mariiaivanchenko.phd[at]yandex.ru ORCID https://orcid.org/0000-0002-5283-1901

(b) Уральский радиотехнический колледж им. А.С. Попова. Екатеринбург, Россия.
Email: evg.voss503[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0009-0008-7281-7446

* — корреспондирующий автор

Рукопись получена: 27 октября 2025 | Пересмотрена: 1 февраля 2026 | Принята: 7 февраля 2026

Аннотация

В статье рассматривается образ космодесантника (Adeptus Astartes) как воплощение идеала трансчеловека во вселенной Warhammer 40 000 и как одна из разновидностей трансчеловека в рамках авторской концепции transhuman space, используемой в качестве зонтичного термина. Проблематизируется образ Adeptus Astartes как трансчеловека, а также анализируются понятия «постчеловек» и «человек» в рамках фэндома Warhammer 40 000. В соответствии с целью исследования сформулированы следующие задачи: (1) определить понятия «человек», «трансчеловек», «постчеловек», «трансгуманизм»; (2) проанализировать природу транслюдей — космодесантников в фантастической вселенной Warhammer 40 000; (3) сделать выводы о преемственности между современным человеком и трансчеловеком Warhammer 40 000 (WH40K). Для решения поставленных задач используются диалектический метод, сравнительный и критический подходы, а также методы массового опроса и анкетирования. Представлен экскурс в историю (лор) орденов космодесанта. Образ трансчеловека в фэндоме WH40K анализируется через призму философского направления трансгуманизма. Трансгуманизм определяется как философия, мировоззрение и международное движение, сторонники которого выступают за эволюцию человека средствами науки и техники, за преодоление четырёх данностей человеческого бытия: страдания, болезней, старости и смерти. Особое внимание уделяется аугментациям, имплантатам и интерфейсам трансчеловека-космодесантника. Трансчеловек трактуется как промежуточная ступень в процессе трансцендирования человека в постчеловека. В статье приводятся результаты тестового опроса и анкетирования, проведённых среди представителей фэндома Warhammer 40 000. По результатам исследования сделан вывод о том, что трансчеловек WH40K не соответствует «духу и букве» трансгуманизма по следующим причинам: (а) концепция такого трансчеловека предполагает возникновение нового вида социального неравенства; (б) образ трансчеловека носит милитаристский характер и неприменим в мирное время; (в) женщины исключаются из числа потенциальных транслюдей. Целевую аудиторию статьи составляют исследователи массовой культуры и трансгуманизма, философы, социологи и политологи, интересующиеся проблематикой соотношения человеческого, трансчеловеческого и постчеловеческого, а также читатели, заинтересованные в научном изучении фэндома Warhammer 40 000.

Ключевые слова

трансчеловек; постчеловек; трансгуманизм; гуманизм; Warhammer 40 000; космодесантники; Вархаммер; Адептус Астартес; человек; transhuman space

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0
© 2026 Иванченко Мария Антоновна, Вострецов Евгений Юрьевич

Введение

Согласно определениям, приведённым в “The Transhumanist FAQ” Ника Бострома (1999)[1], можно выделить два аспекта понятия «трансчеловек», которые не следует упускать из виду. Первая часть определения сформулирована следующим образом:

> Трансчеловек – это потенциальный шаг на пути эволюции в постчеловека. Называя транслюдей «первым проявлением новых эволюционных существ», FM-2030 указывает такие признаки трансчеловечности, как улучшение тела имплантатами, искусственное размножение и распределённую индивидуальность.

Вторая часть определения сформулирована следующим образом:

> Трансчеловек – это тот, кто активно готовится стать постчеловеком и использует все существующие возможности для самоулучшения.

Данная работа посвящена краткому обзору образов транслюдей во вселенной Warhammer 40 000 как одного из вариантов transhuman space в его антиутопической форме. Авторы исходят из того, что существует множество версий трансгуманизма, каждой из которых соответствует собственный идеал трансчеловека. Например, киберпанк и гримдарк предлагают мрачное будущее, в котором, несмотря на развитие высоких технологий и применение аугментаций, единственным исходом оказывается смерть. В то же время трансгуманизм предполагает всевозможные аугментации с целью повышения качества жизни человека, ликвидации заболеваний, введения информационно-сигнальных градиентов здоровья взамен боли, устранения страданий и формирования омоложенного, вечного, неуязвимого постчеловека. Постчеловек как трансцендентная, совершенная и счастливая сущность не представлен в произведениях жанров киберпанка и гримдарка. Следовательно, авторам необходимо обосновать, что transhuman space и образ трансчеловека в WH40K не соответствуют утопическому трансгуманистическому идеалу. Вселенная Warhammer 40 000 рассматривается в статье как контрпример, позволяющий уточнить характеристики идеального трансгуманистического архетипа и возможный вектор движения к нему. Кроме того, выбор исследовательского материала обусловлен также тем, что авторы относят себя к поклонникам данного фэндома.

Образ трансчеловека меняется от произведения к произведению, от автора к автору, что обусловливает определённую вариативность трактовок понятий, необходимых для исследования. Проблема данного исследования заключается в принципиальном расхождении между моделью трансгуманистического идеала, предлагаемой авторами в форме «умеренного трансгуманизма», и дистопическим образом трансчеловека Адептус Астартес. Оба архе-

1 Bostrom, N. The Transhumanist FAQ. URL: https://nickbostrom.com/views/transhumanist.pdf (date of access: 06.01.2023).

типа анализируются с целью их сопоставления, выявления сходств и различий, а также прогнозирования возможных последствий доминирования в будущем той модели научно-технического прогресса, которая представлена образом трансчеловека Адептус Астартес.

Актуальность данной работы обусловлена возрастающим общественным интересом к вселенной Warhammer 40 000, нейронным сетям и большим языковым моделям как предвестникам будущих глобальных перемен, а также к философии трансгуманизма, связанной с передовыми направлениями науки. Авторский термин transhuman space предложен для обозначения различных вариантов трансгуманистического будущего, а также идеала трансчеловека. Работа выполнена на стыке философской антропологии, социологии и психологии и опирается на исследования как современных мыслителей — постгуманистов, трансгуманистов и биоконсерваторов, — так и авторов-классиков. Результаты работы могут быть использованы при проведении дальнейших конвергентных исследований, углублённом изучении феномена вымышленной вселенной Warhammer 40 000, а также анализе трансгуманистических моделей трансчеловека и постчеловека. Исследование также опирается на результаты пилотного социологического опроса, проведённого на небольшой выборке представителей фанатских сообществ России и Белоруссии. Показано, что образ трансчеловека-космодесантника не соответствует ценностям трансгуманизма в авторской интерпретации и представляет собой в определённой степени абсурдизированную модель трансчеловека.

Понятие transhuman space, определяемое авторами как «трансчеловеческое пространство», представляет собой авторский футурологический концепт, основанный на единстве топоса и хроноса, которые задают параметры картины мира, а также рамки и условия трансцендирования человека в трансчеловека. От этих параметров непосредственно зависят облик и характеристики будущего трансчеловека, а также его место в предполагаемой картине мира. Рассмотрение transhuman space как фактора, задающего контекст генезиса трансчеловека, ставит закономерный вопрос: если вселенная Warhammer — мир ужаса и бесконечных страданий, а космический десантник — искажённый, гротескный вариант трансчеловека, то что представляет собой transhuman space в данном контексте?

Для того чтобы дать определение понятию «трансчеловек», необходимо обратиться к истокам этого понятия. Одним из них является словосочетание transitory human (англ.) — то есть «переходный человек». На основании этого термина один из основателей трансгуманистического движения Ферейдун М. Эсфендиари (FM-2030) сформулировал одно из первых определений трансчеловека (Турчин, 2013): «переходный человек» — это тот, кто, живя в наше время, старается проложить дорогу к новому, постчеловеческому состоянию.

Идеальная модель трансчеловека, наиболее точно соответствующая обобщённым представлениям о трансгуманизме без его разделения на отдельные направления, по мнению авторов статьи, может быть определена следующим образом: «промежуточное технологическое звено эволюции человека в постчеловека, которое имеет следующие черты: отличия в морфологии тела, использование имплантатов, экзоскелетов, увеличенный (но не бесконечный) срок жизни, длительный молодой период, большая адаптивность, использование технологий НБИК в качестве основного фактора эволюции, а также отличные от человека антропометрические данные – рост, вес, принципиально новые органы, новые чувства (за пределами обычных 5 классических, проприоцепции, чувства равновесия и т.д.), редуцированная эмоциональность, намного большая психическая устойчивость и т.д.» (Сиденкова, 2023). Авторы понимают под «трансчеловеком» человеческое существо, изменённое посредством генетических, кибернетических или иных модификаций и всё ещё относящееся к биологическому виду «человек», но превосходящее обычного человека по физическим и интеллектуальным способностям в различных сочетаниях и способное обладать несвойственными человеку способностями и чувствами (например, эхолокацией, расширенным спектром восприятия света и цвета). Трансчеловек рассматривается как промежуточный этап на пути трансцендирования от человека к постчеловеку. Авторы полагают, что достижение сначала трансчеловеческого, а затем постчеловеческого уровня развития должно быть доступно всем людям, а не только избранным элитным группам или кандидатам, наиболее подходящим по телесным и психологическим параметрам. При этом сам процесс подобного трансцендирования должен быть безопасным. В WH40K эти два аспекта не предусмотрены, что приводит к социальному расслоению, неравенству, несвободе и фактическому отсутствию социальных лифтов.

Целью авторов статьи является проблематизация понятий «человек», «трансчеловек» и «постчеловек» в контексте фэндома Warhammer 40 000, сравнение трансчеловека-космодесантника с авторской моделью трансчеловека, сформулированной в рамках концепции transhuman space и соотносимой с его идеальной формой, а также рассмотрение отдельных аспектов трансчеловеческого в рамках военного формирования Adeptus Astartes. Для этого были поставлены следующие задачи:

1. Определить понятия «человек», «трансчеловек», «постчеловек», «трансгуманизм», «постгуманизм».
2. Исследовать природу образа транслюдей — космодесантников в фантастической вселенной Warhammer 40 000.
3. Представить и проанализировать результаты пилотного социологического опроса и анкетирования среди респондентов — поклонников Warhammer 40 000.

4. Сделать выводы о преемственности между современным человеком и трансчеловеком Warhammer 40 000 (WH40K).

В своей работе авторы используют ряд методов: диалектический и сравнительный методы, критический и системный подходы, а также пилотный опрос и анкетирование. Критический подход призван рассмотреть феномен трансчеловека WH40K с точки зрения его положительных и отрицательных характеристик; элементы системного подхода используются для того, чтобы рассмотреть трансчеловека во взаимосвязи с другими сущностями — человеком и постчеловеком — как элемент единого эволюционного процесса. Опрос и анкетирование позволяют предварительно оценить влияние франшизы на её поклонников, сформировать усреднённый портрет представителя фэндома Warhammer 40 000 и исследовать представления поклонников о данном фэндоме в контексте современного медиапотребления. Диалектический метод используется для анализа феномена «трансчеловек» в трансгуманистической традиции (утопия) и в лоре WH40K (дистопия), а также формирования концептуального понимания трансчеловека как частного случая transhuman space. Он также применяется при анализе усреднённого портрета поклонника Warhammer 40 000, а сравнительный метод помогает соотнести авторскую модель трансчеловека с образом космодесантника.

В данном исследовании авторы опирались на разработанную ими концепцию transhuman space, для прогнозирования будущего человечества в случае реализации модели эволюции, предполагающей превращение человека в трансчеловека-космодесантника. Базовая гипотеза может быть сформулирована следующим образом: такой вариант transhuman space не соответствует авторской идеальной модели трансгуманизма и её гуманистическим основаниям.

В настоящее время исследования, посвящённые модификациям человеческого тела, развиваются в научной среде медленно, так как любые нововведения вызывают жёсткую консервативную реакцию. Более того, эта проблематика вызывает у некоторых групп людей неодобрение, опасения и даже враждебность. В частности, в отношении бессмертия отдельные учёные, как и другие люди, придерживаются мировоззрения, выраженного в иммортофобии (термин заимствован авторами из новой литературной традиции имморт-фантастов), то есть неприязни, страха, ненависти или иных негативных реакций по отношению к телесному бессмертию человека — практическому бессмертию в терминологии И. В. Вишева, которое является одной из основных целей трансгуманизма (Галёв, 2024). Авторы ряда фантастических произведений неоднократно обращаются к вопросам аугментации и бессмертия, а поскольку фантастика выполняет прогностическую функцию (Цветков, 2008), задача философии — не игнорировать предлагаемые писателями-фантастами сценарии, а подвергать их анализу и осмыслению. Особого внимания требуют произведения, имеющие широкий общественный

резонанс и оказывающие влияние на культуру и человеческое мировосприятие (Дж. Лукас «Звездные Войны», Ф. Герберт «Хроники Дюны», О. Громыко «Космоолухи», С. Слепынин «Звездные берега», А. Кларк «Город и звезды»). При сопоставлении авторской модели transhuman space и феномена трансчеловека в Warhammer 40 000 с вариантом, представленным в «Дюне», обнаруживается иной образ трансчеловека — Бене Гессерит и Ментаты, совершенствующиеся посредством ментальных тренировок, селекции и дисциплины, а не кибернетических технологий. Другой вариант transhuman space, отражающий плюрализм трансчеловеческих моделей, представлен во вселенной Дж. Лукаса образами джедаев и ситхов: Сила — метафизическая энергия, которой «форсюзеры» управляют при помощи мидихлориан в клетках, — наделяет эту группу «космических магов» невероятными способностями, включая физическое бессмертие, уничтожение целых планет, чтение мыслей, манипулирование сознанием живых существ и высокую скорость реакции и т. д.

С тематикой аугментации и бессмертия в фантастических произведениях связано философское направление трансгуманизм. Под трансгуманизмом мы будем понимать «философию, мировоззрение, а также международное движение, которое выступает за эволюцию человека средствами науки и техники, а также за преодоление четырёх данностей человеческого бытия: страдания, болезней, старения и смерти».

Трансгуманизм изучает процесс трансцендирования человека. Как пишет доктор философских наук А. С. Гагарин (2023), трансцендирование является фундаментальным определением и проявлением экзистенции и реализуется в процессе интенциональной устремлённости экзистенции за собственные границы — к трансценденции, собственно трансцендентному как абсолютному бытию. Человек устремлён к нему, выходя за пределы самого себя, и постигает его в экзистенциальном опыте. Мы конкретизируем понятие трансцендирования, понимая его как осуществляемый в процессе развития выход человека за собственные пределы посредством имманентных ему промежуточных форм к неизвестной нам трансцендентной стадии.

Чтобы определить субъект трансцендирования, необходимо сформулировать определения понятий «человек» и «постчеловек».

Человек — это биопсихосоциальное существо, обладающее социальной природой и одновременно принадлежащее к природному миру, наделённое разумом и интенциональным сознанием (определение авторов).

Мы полагаем, что трансгуманистического постчеловека следует рассматривать как результат развития науки и техники (Ставцева, 2023), а также исследовать с точки зрения преемственности по отношению к человеческому прошлому и неразрывной связи с ним. Итак, под постчеловеком мы будем понимать результат трансцендирования от человека через трансчеловека к своему иному, то есть к новой, отличной от человека форме жизни, являющейся результатом и продолжением человеческой эволюции. Эта форма

жизни радикально отличается по своим сущностным качествам от человеческого предшественника, осознаёт и сохраняет неразрывную наследственную связь со своим человеческим прошлым в социопсихической, этической и практической областях, способна к конструктивной коммуникации с представителями вида Homo Sapiens и гуманному отношению к ним. Гуманность понимается здесь как зонтичное понятие, содержание которого обобщённо выражается следующим принципом: «поступай с людьми, транслюдьми и постлюдьми исключительно как с целью, но никогда как со средством». Под наследственной связью мы подразумеваем аналог наследования в программировании, когда класс-наследник имеет все поля и методы родительского класса и, как правило, добавляет новые функции и/или поля.

В настоящей работе авторы обращаются к популярной фантастической вселенной, представленной множеством романов, рассказов, комиксов, компьютерных и настольных игр и рассматривающей тему трансчеловека как один из мирообразующих элементов. Речь идёт о вселенной Warhammer 40 000, права на которую принадлежат британской компании “Games Workshop”.

> Warhammer 40 000 – это космический боевик, действие которого разворачивается в сороковом тысячелетии, «мире мрачного будущего», как его называют фанаты, весьма эклектичном – по замыслу авторов, мотивы собственно современной фантастики, мифологии, героического эпоса, самых разнообразных литературных источников сочетаются причудливо и порой абсурдно: герои сражаются на цепных мечах, технологии весьма сложны, но искусственный интеллект объявлен ересью, имеются некие аналоги рыцарско-монашеских орденов, инквизиция, летописцы – и одновременно межгалактические корабли и высочайшего уровня медицина, позволяющая продлевать срок жизни человека во много раз и протезировать почти любые утраченные части организма (Липинская, 2017, с. 75).

Проблема трансценденции человека в работах современных западных философов

Прежде чем приступить к исследованию заявленной темы, следует рассмотреть, какие *точки зрения* на проблему перехода от человека к постчеловеку представлены в работах современных философов — постгуманистов (в том числе спекулятивных реалистов и других представителей т. н. «темных онтологий»), трансгуманистов, философов-марксистов (поскольку в исследовании используется диалектический метод) и биоконсерваторов. Это позволит охватить широкий спектр позиций. Как отмечалось выше, в философском сообществе нет единства в отношении рассматриваемой проблемы. Позиции варьируются от безусловного признания необходимости трансцендирования человека через стадию трансчеловека к постчеловеку до осторожной критики и активного неприятия.

Обратимся к высказыванию известного западного писателя-фантаста и философа В. Винджа: «Постчеловеческий разум появился так же революционно, как человек из нечеловека» (Vinge, 2023). Однако de facto образ постчеловеческого разума первоначально возник в современной фантастике. В настоящее время не зафиксировано ни одного научно подтверждённого случая трансцендирования человека в трансчеловека. Более того, согласно второму закону диалектики — закону перехода количественных изменений в качественные — этому революционному переходу должен предшествовать длительный период подготовки — накопления изменений, что позволяет рассматривать данный процесс как поэтапную эволюцию. Трансцендирование человека в постчеловека — это трансцендирование в своё иное, а следовательно, диалектический процесс. На диалектический характер этого процесса указывает, например, философ-постмодернист Ж. Лиотар, признающий возможность снятия недиалектического противопоставления между человеческим и постчеловеческим (Lyotard, 1991).

Диалектическое понимание процесса трансцендирования человека в своё иное можно обнаружить у одного из основных идеологов постгуманизма — Р. Брайдотти, считающей, что «разумная жизненная сила или способность к самоорганизации» «присутствует во всей живой материи». Следовательно, эволюция как инструмент природы имеет направленность, не обязательно связанную с повышением уровня разумности видов, однако предполагающую изменчивость, вариативность и плюрализм форм (2005). Философ Д. Деннет считает, что природа обладает интенциональностью и, как следствие, рациональностью (Деннет, 1988, с. 183). Диалектический аспект данной позиции проявляется в представлении о поэтапном усложнении живых объектов. Философы-марксисты указывали, что законы диалектики можно проследить и в естественных науках. Говоря о диалектическом усложнении, следует иметь в виду повторение одних и тех же стадий на разных этапах развития «по спирали», о чём писал в своих работах Ф. Энгельс (1983, с. 156–157). Это можно увидеть на примере триады «человек — трансчеловек — постчеловек». Человек проходит путь от предшествующих форм гоминид к Homo sapiens, затем подвергается изменениям сообразно обстоятельствам и требованиям времени и эволюционно превращается в иное существо, сохраняя преемственность с предыдущими стадиями, что представляет собой диалектическое развитие.

При этом важно отметить, что подобное развитие понимается отдельными философами и учёными не как художественная фантазия или абстрактная философская идея, а как необходимость для будущего человечества.

Авторы считают, что дальнейшее выживание человечества неизбежно выведет его за пределы родной планеты. Вследствие этого человечеству придётся приспосабливаться к изменившимся условиям существования,

а постепенное преобразование человека сначала в трансчеловека, а затем в постчеловека станет неизбежным. Уже сегодня актуальны кохлеарные имплантаты, технологии таргетированной доставки лекарственных препаратов к клеткам, нейро- и геропротекторы, технологии регенерации тканей и органов млекопитающих, органы, напечатанные на 3D-принтере из клеток самого пациента, ксенотрансплантация, экзоскелеты, различные устройства, частично восстанавливающие зрение, а также искусственные нейроимплантаты (Neuralink). Нанороботы, популярные в фантастических произведениях и описанные в конце XX века философом Э. Дрекслером (Drexler, 1992), в настоящее время находятся на стадии разработки и испытаний.

Многие авторы относятся к трансгуманизму скептически или отрицательно, что обусловливает появление критических оценок. Известный философ-трансгуманист Н. Бостром пишет: «Некоторые исследователи считают, что трансгуманизм глубоко антигуманистичен» (Bostrom, 2023). По словам академика И. В. Вишева, его иммортология подвергалась как конструктивной, так и деструктивной критике. В СССР его работы не воспринимали всерьёз. Некоторые исследователи постгуманизма и писатели-фантасты также относятся к теме бессмертия и аугментации скептически (Сазеева & Грошева, 2017). По мнению авторов, трансчеловек и постчеловек — это две разные сущности, связанные между собой эволюционной преемственностью. То, что справедливо для человека, не всегда применимо на трансчеловеческой и постчеловеческой стадиях. Постчеловек может оказаться для нас чуждым разумом.

С. Жижек и С. Уилсон полагают, что «бинарные оппозиции человек/нечеловек, в том числе трансчеловек, принадлежат разным мирам» (Žižek, 2010), при этом «постлюди имеют такие способности, которые превышают возможности людей, а потому не могут быть человеческими» (Wilson & Haslam, 2009). Подобные высказывания представляются обоснованными, однако указанные авторы склонны рассматривать отношение «человек — постчеловек» статично, не учитывая контекст его диалектического развития и преемственность, предполагающую дальнейшую научно-технологическую эволюцию. Эти мыслители игнорируют важнейшую промежуточную стадию — трансчеловека, — на которой закладываются черты будущего постчеловека.

Д. Роден утверждает, что гуманистические ценности и методы устарели в цифровом обществе и потому нуждаются в пересмотре (Roden, 2020). Как и рассмотренные ранее авторы, он предполагает радикальный разрыв между стадиями человека и постчеловека, не учитывает значимость стадии трансчеловека и игнорирует сущность развития, предполагающего преемственность между рассматриваемыми стадиями, что не вполне согласуется с самой идеей трансгуманизма.

Постгуманист С. Хербрехтер рассматривает трансценденцию человеческого состояния как развоплощение/расчеловечивание (Herbrechter, 2013).

Аналогичную трактовку можно обнаружить у Ю. Такера, который утверждает, что «современный хай-тек нарушает тезис о том, что наши тела “собственны” нам самим»; иными словами, субъект утрачивает свою субъектность (Такер, 2005, p. 310). Вся история человечества показывает, что научные открытия и изобретения, а также технологические методы, которые со временем становятся всё более продвинутыми, меняют человека, усиливая в нём технологическое и кибернетическое начала по сравнению с природным. Это естественный процесс развития общества. Сходную позицию, связанную с феноменом «расчеловечивания», можно обнаружить у К. Хейлс, ссылающейся на Ж. Деррида и утверждающей: «речь – это действие киборга, которое зависит от действий и контекстов, выходящих за рамки сознания человека» (Hayles, 2005). К. Хейлс склонна рассматривать киборга как машину, а не как продолжение эволюции человека, без учета дискурса преемственности между различными стадиями. Исследователь полагает, что постчеловек чужд контексту человеческой культуры, что делает коммуникацию между человеком и постчеловеком невозможной, с чем авторы статьи не вполне согласны.

Ещё один негативный аспект искусственной эволюции представлен у К. Вольф, согласно которой практическое осуществление трансцендирования человека является эксплуатацией человеческих жизней системой и машинами (Wolfe, 2010). Н. Бостром, возражая сторонникам традиционалистских взглядов, пишет, что «биоконсерватизм выступает против использования технологий для расширения человеческих возможностей» (Bostrom, 2005). Ф. Фукуяма, комментируя возможность технологической сингулярности и появления ИИ человеческого уровня, утверждает следующее: «наиболее серьезная угроза, создаваемая современной биотехнологией, – это возможность изменения природы человека» (Ф. Фукуяма, 2004). Однако само понятие «природы человека» подвергалось деконструкции, например, в работах Т. Х. Керимова (2018, с. 16–26).

Противники трансгуманизма склонны недооценивать масштаб проблем, для решения которых могут потребоваться высокие технологии, поскольку человечество неизбежно столкнётся с новыми вызовами времени. Для того чтобы приспособиться к новым условиям, человеку придётся не только освоить новые навыки, но и претерпеть изменения, так как обычная адаптация в условиях существования сильного ИИ не будет достаточно эффективной. Понадобятся когнитивные и соматические изменения, в том числе модификации и аугментации.

Если обратиться к определению диалектики, становится очевидно, что в условиях терминологического и методологического плюрализма определений «эволюции человека» может быть множество. Если одни определения диалектики предполагают эволюционный подход к идее развития, то другие — например, марксистская, или марксистско-ленинская, диалектика — подразумевают идею революционного развития как преобладающего над эволюци-

онным. В частности, в зависимости от уровня и характера развития экономики, т. е. базиса, задающего контекст надстройки, может сформироваться тот или иной вариант будущего, в том числе тот или иной вектор трансцендирования человека в трансчеловека. Отметим, что трансчеловек — это всё ещё человек, хотя и отличающийся от Homo sapiens по ряду черт и особенностей.

Что касается необходимости эволюционного, «мягкого» подхода к развитию общества, следует понимать, что *условия*, в которых живёт современный человек, задают контуры будущего. Уже на данном этапе представляется очевидным, что человек всё хуже справляется с вызовами современности, например с вытеснением представителей отдельных профессий автоматическими системами на базе слабого ИИ. Характерными последствиями воздействия окружающей среды, в том числе техносферы, являются астма, аллергии, атеросклероз, инсульты и инфаркты, онкологические и нейродегенеративные заболевания, а также быстрое распространение респираторных инфекций, примером которого стала пандемия COVID-19. В таких условиях, когда окружающий мир меняется с огромной скоростью («футурошок»), эти изменения происходят в соответствии с законами диалектики, в частности согласно закону перехода количественных изменений в качественные. Мир становится радикально иным, а человек остаётся прежним и не успевает адаптироваться к изменениям, что обусловливает необходимость соразмерной перестройки человека для сохранения его существования и дальнейшего процветания.

Темпы адаптации человека не соответствуют темпам радикальных изменений, происходящих в социуме и природе. История развивается диалектически — от революции к революции, — поэтому человек также должен развиваться революционно. В соответствии с принципами марксистской диалектики новая стадия превосходит обе породившие её противоположности, а революция — это быстрый переход от менее развитой стадии к более развитой.

Adeptus Astartes: имплантаты, аугментации, интерфейсы

Перейдем к рассмотрению образа трансчеловека на примере космодесантников из вселенной Warhammer 40 000. В центре сюжета Warhammer 40 000 находится борьба человечества за существование во враждебной галактике, где ведется война всех против всех. Человечество, которому противостоят демоны, другие биологические и технологические виды, а также внутренние враги, обладает колоссальной галактической державой — «Империумом Человечества». Ее правителем является Император Человечества — мифологизированная сущность, считающаяся «живым Богом». Его умирающее тело подключено к системе жизнеобеспечения, а государством от его имени управляют представители наиболее влиятельных политических фракций (Warhammer 40 000 Core Rulebook 7th edition, 2017, p. 22–50).

> Это государство, начинавшееся с мессианского проекта торжества человека и его творческих способностей над враждебными силами реальности, является теократическим культом поклонения собственному основателю и машинам (Илларионов, 2021, с. 30–31).

Империум представляет собой лишь тень былого величия человеческой цивилизации: растеряв большинство созданных человечеством знаний и технологий и погрязнув в религиозном фанатизме, он держится исключительно на преданности Императору, Имперском кредо, а также на бесчисленных человеческих ресурсах. Это позволяет ему неоднократно жертвовать миллионами и даже миллиардами своих подданных, ради ведения бесконечной войны за выживание и ресурсы. «Император, единый бог человеческой расы, представлен жестоким и эгоистичным существом, по чьей вине и произошел раскол и многолетняя гражданская война» (Васильев, 2023, с. 112).

Империум — это окруженная врагами «осажденная крепость». На большинстве миров Империума большая часть населения, за крайне редким исключением, живет в условиях жесточайшей эксплуатации и нищеты, без развитой инфраструктуры, на ледяных, вулканических и пустынных планетах либо в условиях техногенной катастрофы. При этом люди практически лишены возможности изменить свой социальный статус: во вселенной Warhammer 40 000 нет ярко выраженных социальных лифтов. Примеры этого неравенства можно усмотреть в описании мира-улья Некромунды (Necromunda Core Rulebook, 2018) из одноименной настольной игры, действие которой происходит во вселенной WH40K, а также в рассказе «Ушел в солдаты» писателя У. Кинга (Кинг, 2018, с. 7–29).

Империум соответствует основным представлениям о фашистском государстве с радикально-религиозным уклоном (Mcclain Brown, 2024, p. 29).

Если Империум — это меньшее зло, то все остальные фракции в данной вселенной представляют собой большее зло. В глазах игроков такое соотношение легитимизирует существование Империума и делает его привлекательной игровой фракцией, что обусловливает его широкую популярность.

WH40K является представителем жанра «темное фэнтези» (Федирко, 2020), то есть фэнтези, в котором основными элементами мироустройства являются господство и всесилие зла, отсутствие четкого разделения на тьму и свет, наличие «серой морали», отсутствие однозначно положительных персонажей, а также чрезвычайно мрачная атмосфера и большое количество натуралистичного насилия (гримдарк). События WH40K происходят в космосе, освоение которого оборачивается для человечества не построением утопии, а нескончаемым кошмаром. Элементы жанра ужасов являются неотъемлемой частью вселенной “Warhammer 40 000”.

Для противостояния врагам Империуму Человечества нужны все силы, которые он может собрать. В их числе — транслюди, ставшие одним из символов этой игровой вселенной. Они пользуются среди игроков неослабевающей популярностью с 1987 года, когда была создана первая миниатюра

для первой редакции игры (White Dwarf, 2012, p. 133). Речь идет о космических десантниках, которые в рамках игровой вселенной называются «Ангелы Смерти» или “Adeptus Astartes” (Warhammer 40 000 Core Rulebook 7th edition, 2017, p. 58). «Величайшими из Его солдат стали Адептус Астартес, космические десантники, генетически модифицированные супервоины» (Силантьев, 2016, с. 140).

> Вместе с тем, Император «сотворил жизнь» – он искусственно вырастил в своих лабораториях 20 примархов, своих сынов, а уже на основании их генетического кода создал легионы Космодесантников – генетически модифицированных солдат. Это может трактоваться по-разному. Так, ученые 41-го тысячелетия (а Император жил и творил в 30-м) считают Космодесантников отдельной ветвью человечества и принципиально новой формой жизни (Васильев, 2021, с. 424).

Итак, Adeptus Astartes созданы для войны (Warhammer 40 000 Core Rulebook 7th edition, 2017, p. 58), причем их направляют против наиболее опасных и смертоносных врагов Империума, в борьбе с которыми обычные, неаугментированные люди — бойцы Имперской Гвардии — оказываются недостаточно эффективными (Там же, 2017, p. 58).

В WH40K созданию Adeptus Astartes посвящено множество произведений и материалов, развивающих игровую вселенную: романов, рассказов, официальных периодических изданий, а также сюжетных вставок в книгах правил и книгах армий, называемых «кодексами». Впоследствии к источникам, иллюстрирующим некоторые аспекты создания космического десантника, добавились официальные и неофициальные фильмы и мультфильмы.

Космические десантники разделены на отдельные ордена, структура которых воспроизводит устройство духовно-рыцарских орденов Средних веков. Они рассредоточены по всему Империуму и, как правило, имеют штаб-квартиры на планетах, которые считают родными или рассматривают как источники потенциальных рекрутов, хотя могут не иметь родной планеты и базироваться на орбитальных станциях, флотах, астероидах и т. д. (Heinicke, 2005, p. 8–10).

Ордена имеют разные традиции и способы отбора кандидатов. Объединяет их то, что избранный кандидат разрывает все связи, отрекается от прежней жизни и прежних знакомств, вступая в новую семью — орден. Рассмотрим обобщенную схему превращения человека в трансчеловека-космодесантника. Кандидатов отбирают из лучших людей каждого мира. Под «лучшими» понимаются физически и психологически выносливые кандидаты, отличающиеся крепким здоровьем, высоким уровнем когнитивного развития, отсутствием психических заболеваний и негативных мутаций ДНК.

Проверке подлежат не только физические данные кандидата, но и моральные качества, воля и боевой дух. Кандидат, неспособный контролировать себя, морально разложившийся или не соответствующий иным стандартам ордена, немедленно отсеивается, поскольку орден стремится исклю-

чить даже малейшую возможность нелояльности по отношению к ордену и государству. Во-первых, это связано с тем, что космическим десантникам предстоит столкнуться с ужасами космоса, способными сломить обычного человека; во-вторых, Империум стремится не допустить повторения событий из своей истории, когда около половины космических десантников оказались развращены силами Зла (Хаос) и восстали против власти Императора, учинив бойню галактического масштаба (Heinicke, 2005, p. 5).

Подготовка будущего десантника продолжается в течение нескольких лет, на протяжении которых ему постепенно имплантируют биологические имплантаты. Некоторые из них нуждаются в химической или генетической стимуляции роста и требуют тщательного наблюдения. Следует учитывать, что этот процесс является болезненным, а для некоторых неофитов может окончиться гибелью (Heinicke, 2005, p. 10–11).

Неофит получает генетическое семя своего ордена, стимулирующее рост и развитие мускулов и скелета, увеличивающее рост и общие размеры тела, а также второе сердце и дополнительные легкие. Имплантируются органы, позволяющие очищать тело от токсинов в кратчайшие сроки, мгновенно затягивать раны, переносить воздействие ядов. Другие органы обостряют чувства десантника, повышая скорость реакции и остроту восприятия до недостижимого для обычного человека уровня, а также позволяют противостоять радиации. Предусмотрены и другие органы и имплантаты (Ibid., 2005, p. 11).

На завершающем этапе имплантации органов и подготовки будущий десантник зачисляется в учебную роту разведчиков (скаутов), в которой остается, пока не заслужит право на финальную имплантацию «черного панциря» — подкожной мембраны, позволяющей организму напрямую взаимодействовать с бронекостюмом — силовой броней, благодаря чему она становится естественным продолжением человеческого тела.

В книге Codex Space Marines, изданной в 2008 году, приводится более подробное описание органов и имплантатов космического десантника:

1. Мукраноид — орган, стимулирующий выделение особых веществ, защищающих кожу и организм десантника от вакуума и перепадов температур.
2. Орган Ларрмана — орган, отвечающий за производство клеток Ларрмана, ускоряющих остановку кровотечения, заживление ран и образование рубцовой ткани.
3. Омофаг — орган, позволяющий получить часть памяти другого живого существа при поедании его плоти.
4. Окуллоба — орган, улучшающий зрение космодесантника и позволяющий ему видеть при недостаточной освещенности.
5. Второе сердце — орган, увеличивающий кровоток и дублирующий функции первичного сердца в случае его поражения.

6. Бископия — орган, выделяющий гормоны, стимулирующие рост мышечной массы и увеличивающие силу десантника во много раз.
7. Оолитовая почка — орган экстренной детоксикации, который позволяет десантнику выжить при отравлении ядами и токсичными газами, способными разрушить даже его усиленный организм.
8. Преомнор — орган, позволяющий употреблять ядовитую или несъедобную для обычного человека пищу.
9. Интерфейс, или «Черный панцирь», — укрепленная структура, покрывающая ребра и, по всей видимости, грудную клетку десантника и обеспечивающая связь «броня — панцирь — нервная система». Она позволяет подключать силовую броню к моторной нервной системе, управлять силовой броней с огромной точностью и скоростью и считывать данные с подключенных к броне приборов.
10. Хемастамен — орган, изменяющий состав крови носителя, что делает кровеносную систему более эффективной в опасных жизненных ситуациях по сравнению с кровеносной системой Homo sapiens.
11. Мульти-легкое — орган, позволяющий закрыть обычные легкие и дышать под водой или в токсичной атмосфере.
12. Ухо Лимана — орган, заменяющий структуры внутреннего уха, обостряющий слух и позволяющий усиливать или фильтровать окружающие звуки. Кроме того, Ухо Лимана влияет на чувство равновесия человека, сводя к минимуму вероятность дезориентации во время движения.
13. Подкожная мембрана — мозговой имплантат, позволяющий космическому десантнику произвольно входить в состояние гибернации, в котором он может находиться на протяжении столетий.
14. Железа Бетчера — орган, позволяющий выделять сильнодействующий кислотный яд для плевка во врагов или прожигания металлов.
15. Оссмудула — мозговой имплантат, стимулирующий рост и увеличивающий прочность скелета, а также ускоряющий восстановление и сращение костей.
16. Нейроглотис — орган, позволяющий определять наличие ядов или посторонних примесей в пище при жевании, а также посредством анализа ее вкуса и запаха. Он также позволяет распознавать внешние запахи подобно собаке-ищейке.
17. Каталептический узел — орган, позволяющий космическому десантнику поддерживать бодрствование одного полушария мозга, пока другое отдыхает. Благодаря этому десантник может не спать на протяжении

многих дней, сохраняя бодрость и минимизируя последствия нехватки сна.

18. Прогеноиды — органы, также называемые «генетическим семенем». Они контролируют работу других имплантатов и стимулируют выделение специальных клеток, откладывающихся в прогеноидах. Извлеченные созревшие прогеноиды становятся источником материала, из которого можно вырастить новые прогеноиды и имплантировать новым десантникам. Прогеноиды необходимы для воспроизводства численности орденов, без чего существование космодесантников становится невозможным (Ward, 2008, p. 10–11). В Кодексе Космического десанта 2005 года также указывалось, что генетическое семя инициирует рост костей скелета и мышц (Heinicke, 2005, p. 11).

В серии статей “Index Astartes” упоминается другой орган — Меланохрон, отвечающий за защиту от радиации и ультрафиолетового излучения и способный изменять цвет кожи неофита (Index Astartes I, 2002, p. 5).

Также в “Index Astartes” приводится схема, в которой указываются порядок имплантации органов и имплантатов и возраст, в котором следует проводить соответствующую операцию. Согласно этой схеме, минимальный возраст для начала имплантации — 10 лет, причем первые органы, такие как второе сердце, оссмудула и бископия, следует имплантировать в течение первых двух лет. На завершающих этапах, в возрасте 16–18 лет, имплантируют генетическое семя и черный панцирь. При этом кандидат в космодесантники может быть исключительно мужского пола (Index Astartes I, 2002, p. 6–8).

Процесс имплантации сопряжен с рисками и может закончиться гибелью неофита по различным причинам: от скрытых дефектов организма или имплантатов и нарушений в работе имплантируемых органов до отторжения имплантатов. Дополнительный риск представляют мутации и генетические дефекты, свойственные некоторым орденам космического десанта.

Опираясь на описанную выше модель трансчеловека-космодесантника в рамках transhuman space, авторы провели пилотный опрос и анкетирование представителей фэндома Warhammer 40 000. Цель эмпирической части исследования состоит в составлении усредненного портрета поклонника WH40K и анализе влияния трансчеловеческой составляющей вселенной на представления респондентов. Авторы стремились определить, какие характеристики подобного трансчеловека привлекают поклонников, а какие вызывают отторжение. В следующем разделе представлен анализ количественных и качественных результатов эмпирической части исследования.

Аналитика. Опрос фанатов Warhammer 40 000

Изучение образа трансчеловека во вселенной Warhammer 40 000[1] предполагает анализ влияния этой фантастической вселенной на представления её поклонников в контексте современного медиапотребления. Для оценки этого влияния был проведён анкетный опрос поклонников франшизы, проживающих в России и Беларуси. Использовались вопросы как закрытого, так и открытого типа. Рассмотрим полученные результаты.

Всего в опросе приняли участие 66 человек в возрасте от 14 до 45 лет, различающихся по степени вовлечённости во фэндом: от новичков до опытных участников сообщества, которые регулярно играют и участвуют в турнирах. Авторы стремились предварительно ознакомиться с представлениями участников сообщества WH40K. Результатов пилотного опроса оказалось достаточно для выявления спектра мнений, распространённых среди представителей фанатских сообществ России и Беларуси. Полученные данные использовались для того, чтобы сформировать усреднённый портрет поклонника WH40K, а также проследить возможную связь между мировоззрением участников и их отношением к образу трансчеловека. Дальнейшие исследования с применением более строгой методологии социологических опросов планируются в последующих работах авторов.

Методология опроса

Опрос проводился с целью сформировать обобщённый портрет типичного поклонника Warhammer 40 000, определить отношение респондентов к конкретному образу трансчеловека — космодесантнику, а также изучить представления поклонников данной вселенной в контексте современного медиапотребления. В данном исследовании авторы опирались на разработанный ими концепт transhuman space как пространства, задающего контекст генезиса трансчеловека, чтобы спрогнозировать будущее человечества в случае, если оно выберет модель трансчеловека-космодесантника в качестве цели эволюционного развития.

Авторы выдвинули следующую гипотезу: поклонники Warhammer 40 000 либо индифферентны по отношению к научно-техническому развитию, либо настроены пессимистически, поскольку им *импонирует* атмосфера бесконечной войны и технологической деградации, а не общество будущего, построенное на высоких технологиях. Гротескная атмосфера всеобщего упадка, мрачность и жестокость вселенной Warhammer 40 000 привлекают поклонников и служат для них источником эстетического удовольствия.

Дополнительная исследовательская задача состояла в том, чтобы выяснить, соотносятся ли представления поклонников о вселенной Warhammer

1 Warhammer 40 000. Официальный сайт компании Games Workshop. URL: https://www.warhammer.com/en-GB/warhammer-40 000-lp (Дата обращения: 10.01.2025).

40 000 с концепцией transhuman space и идеальной моделью трансгуманизма в интерпретации авторов статьи.

Коммуникация с респондентами осуществлялась посредством социальных сетей (VK, Telegram). Приглашение пройти опрос размещалось в тематических чатах и сообществах, а также распространялось по неформальным каналам. Отдельные респонденты, известные авторам как поклонники данной вселенной, получили приглашение пройти анкетирование в личных сообщениях. Отбор респондентов осуществлялся на основании бинарного критерия: «Считаете ли вы себя фанатом Warhammer 40 000?».

В качестве инструмента проведения опроса была использована анкета, созданная с помощью веб-приложения Google Forms. Для анализа ответов на закрытые вопросы использовалось приложение Microsoft Office Excel. Открытые ответы анализировались авторами посредством классификации и категоризации по принципу сходства и различия. При интерпретации выделенных категорий применялся диалектический подход. Дальнейший анализ полученных данных осуществлялся с опорой на сформулированную общую гипотезу.

Опрос проводился в два этапа. Первый, пилотный, этап был инициирован 02.02.2025 и продолжался до 08.02.2025. Второй, основной, этап проводился с 04.01.2026 по 19.01.2026.

Анкета включала следующие вопросы:

1. Возраст респондентов;
2. Источник знакомства со вселенной WH40K;
3. В чем проявляется их увлеченность вселенной?
4. Играют ли они в игры по вселенной Вархаммер 40 000 и в какие:
5. Считают ли респонденты сами себя фанатами вселенной?
6. Кто, по их мнению, подходит под определение фаната, и какими качествами он должен обладать?
7. Какие, по их мнению, существуют достоинства и недостатки фанатов?
8. Что изменилось в их жизни после увлечения вселенной Вархаммера?
9. Что им больше всего нравится во франшизе Warhammer 40 000 и в самом комьюнити?
10. Как бы респонденты оценили мир Вархаммера, будь он реальным, хотели бы они в нем жить? В качестве кого?
11. Как респонденты относятся к космическим десантникам?
12. Хотели ли бы они сами стать космическими десантниками? Почему?
13. Как респонденты относятся к самой возможности появления женщин космодесантниц? Почему?

14. Каких технологий не хватает во вселенной Warhammer 40 000?
15. Какие технологии должны быть перенесены из вселенной Warhammer 40 000 в реальный мир?
16. Должны ли существовать космические десантники в реальном мире?

Опрос был проведён методом массового анкетирования с элементами опроса предпочтений. Для обработки ответов респондентов использовались контент-анализ, статистический и графический анализ ответов на закрытые вопросы, а также текстовый и диалектический анализ ответов на открытые вопросы.

Аналитика. Опрос фанатов Warhammer 40 000

Изучение представлений о трансчеловеке во вселенной Warhammer 40 000 предполагает анализ влияния этой фантастической вселенной на представления её поклонников. Для оценки этого влияния был проведён массовый анкетный опрос поклонников франшизы, проживающих в Российской Федерации и Республике Беларусь. Использовались вопросы как закрытого, так и открытого типа. Рассмотрим результаты исследования.

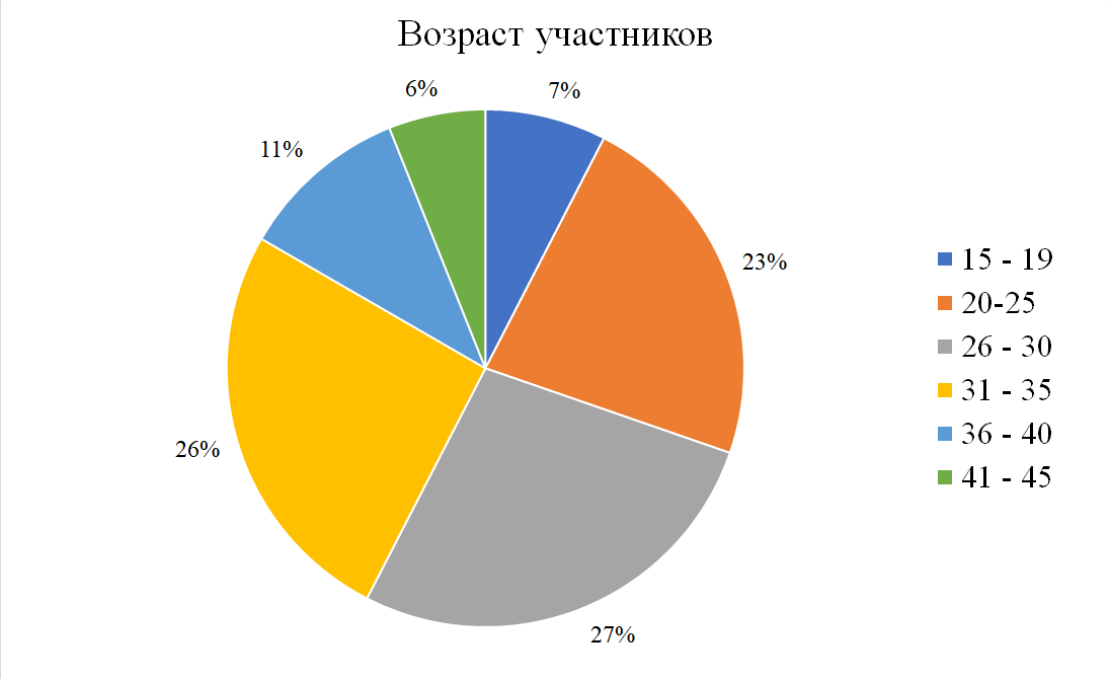


Рисунок 1. Возрастная диаграмма участников опроса

Figure 1. Age chart of survey participants

На рисунках № 1 и № 2 показаны ответы респондентов на следующие вопросы: «С чего началось увлечение вселенной Warhammer 40 000?» и «В чем проявляется увлечение вселенной Warhammer 40 000?». Отметим, что один и тот же опрошенный мог выбрать несколько вариантов ответа.



Рисунок 2. С чего началось увлечение вселенной Warhammer 40 000

Figure 2. How did the fascination with the Warhammer 40,000 universe begin?

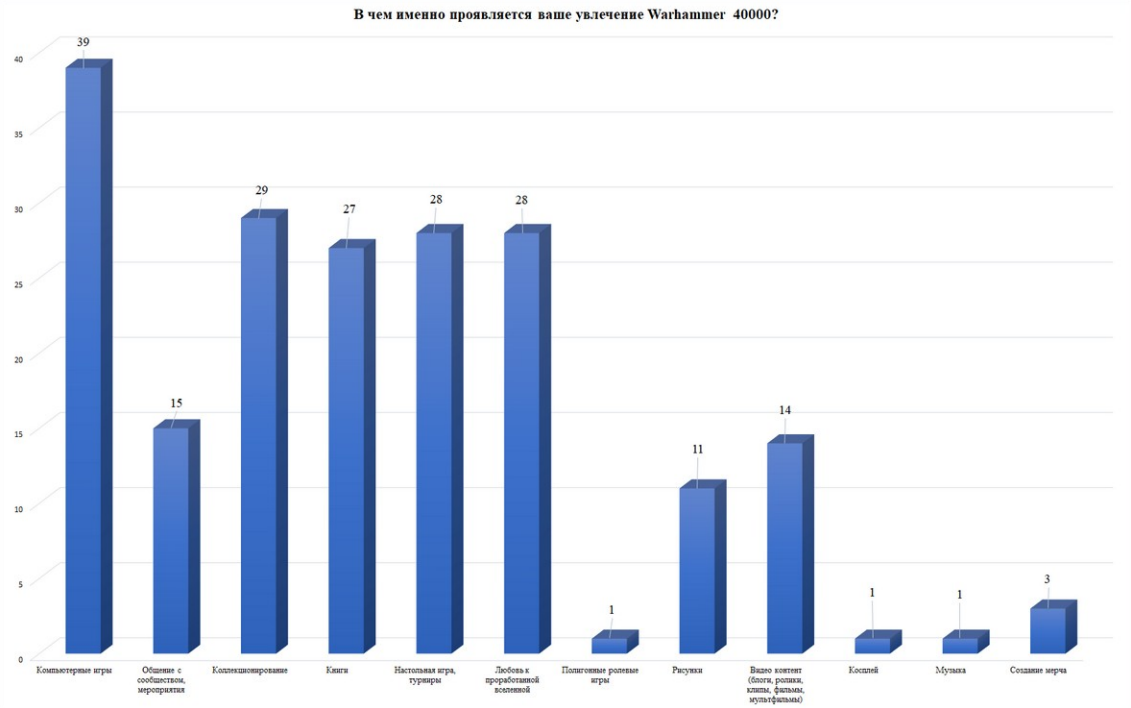


Рисунок 3. В чем проявляется увлечение вселенной Warhammer 40 000?

Figure 3. What is the fascination with the Warhammer 40,000 universe?

Исходя из полученных в ходе опроса данных, мы определили, что игровая составляющая вымышленной вселенной является для респондентов доминирующей, причем компьютерные игры значительно обгоняют по востребованности ее настольное воплощение. Именно с компьютерных игр началось знакомство большинства поклонников вселенной, а для некоторых опрошенных компьютерные игры полностью заменяют настольные игры.

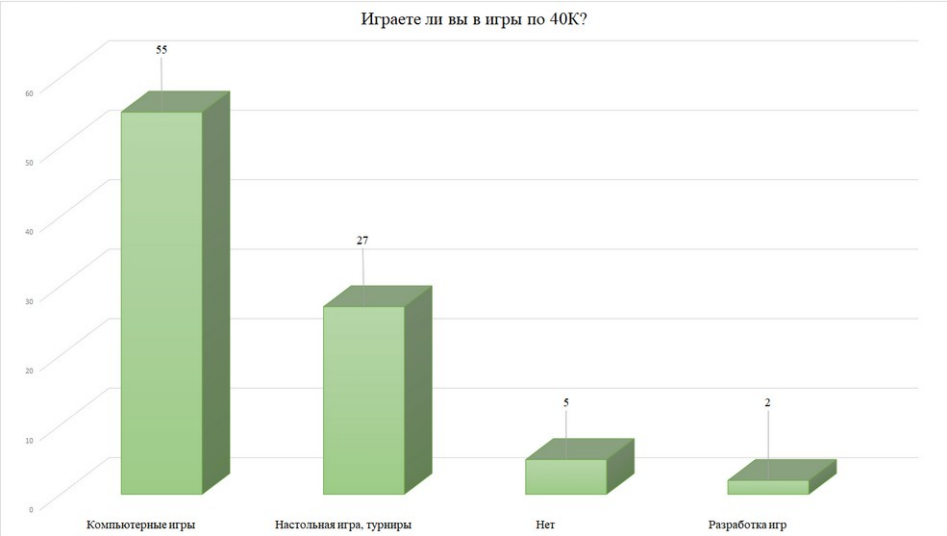


Рисунок 4. Играете ли вы в игры по вселенной Warhammer 40 000?

Figure 4. Do you play games in the Warhammer 40,000 universe?

Если обратиться к данным, приведённым на рисунке № 4, можно увидеть, что виртуальные воплощения вселенной Warhammer 40 000 востребованы среди респондентов вдвое больше, чем настольная игра, причём преобладает именно опыт компьютерных игр.

Среди компьютерных игр, упомянутых респондентами, представлены: серии Warhammer 40 000: Dawn of War и Warhammer 40 000: Space Marine, а также отдельные игры Warhammer 40 000: Eternal Crusade, Warhammer 40 000: Firewarrior, Warhammer 40 000: Final Liberation, Warhammer 40 000: Darktide, Warhammer 40 000: Rogue Trader и другие. Анализ жанровой принадлежности и специфики этих игр показывает, что значительная их часть относится к стратегиям в реальном времени и пошаговым стратегиям; другая часть — к 3D-экшенам от первого или третьего лица; ещё несколько — к ролевым играм. К последним относится и Rogue Trader, которая, по мнению многих поклонников вселенной, отличается детально проработанным миром и развитым сюжетом.

Заметим, что среди опрошенных лишь два человека указали, что занимаются созданием игрового контента. Большинство респондентов выступает

в роли потребителей, причём дальнейший анализ материалов опроса позволит выявить и другие проявления потребительского отношения к вымышленной вселенной.

Если вернуться к анализу рисунка № 2, можно выделить и другие источники знакомства с WH40K: друзей и видеоматериалы, размещённые на видеохостинге YouTube. Крайне малое количество ответов относится к нарративным ролевым играм и тематической музыке.

Если сопоставить эти данные с гистограммой, приведённой на рисунке № 3, можно увидеть, что обладание предметами материальной культуры и их коллекционирование играют для респондентов важную роль. Приобретение и коллекционирование предметов материальной культуры — игровых миниатюр для варгеймов[1], коллекционных фигурок, мерча, книг и иных артефактов — не менее значимы для респондентов, чем обращение к информационному контенту, посвящённому любимой вселенной. Отметим, что для ряда респондентов коллекционирование армий для варгейма, состоящей из масштабных моделей, сочетается с увлечением различными вариантами настольной военно-стратегической игры. Некоторые респонденты также участвуют в турнирах.

Если не учитывать участие в турнирах, данные позволяют предположить, что потребительские формы вовлечённости значимее для респондентов, чем социальные. Так, лишь 15 респондентов из 66 определили общение с сообществом как значимое. Это не означает, что поклонники вселенной не взаимодействуют друг с другом. Однако, согласно результатам опроса, общение с другими членами сообщества не является для большинства респондентов приоритетным. Можно сделать вывод, что респонденты могут сохранять и развивать интерес к выбранному хобби без регулярного общения с единомышленниками. Участие игрока в турнире в этом контексте можно рассматривать как форму взаимодействия, к которой он прибегает прежде всего ради игрового процесса, а не ради общения с единомышленниками.

Отметим также, что интерес к видеоконтенту, посвящённому вселенной Warhammer 40 000, отметили лишь 14 респондентов, а к арт-культуре — 11. К нишевым формам увлечения вселенной WH40K относятся посвящённая ей музыка, а также творческие и социальные виды деятельности: полигонные ролевые игры (ролевые игры живого действия), косплей (создание и демонстрация костюмов персонажей любимой вымышленной вселенной) и изготовление мерча.

Что касается самоидентификации опрошенных, результаты оказались неоднозначными. Обратимся к рисунку № 5.

1 Особенно статусными предметами коллекционирования для многих поклонников вселенной являются масштабные модели, в просторечии именуемые солдатиками, «миньками» или миниатюрами. Они служат основным компонентом варгеймов — военно-стратегических настольных игр (Creveld, 2013, p. 1-3), по которым проводятся спортивные мероприятия и турниры.



Рисунок 5. Являетесь ли вы фанатом вселенной Warhammer 40 000?

Figure 5. Are you a fan of the Warhammer 40,000 universe?

Однозначно к поклонникам вымышленной вселенной себя причислили 68 % респондентов, 18 % дали отрицательный ответ, 14 % затруднились с самоидентификацией. Авторы предлагают следующее объяснение полученных результатов: во-первых, некоторые респонденты уже перестали причислять себя к фанатам и в настоящее время могут быть охарактеризованы как интересующиеся данной вселенной; во-вторых, часть опрошенных узнала об опросе из тематических сообществ в социальных сетях, посвящённых WH40K или варгеймам, и решила поддержать исследовательскую инициативу. Однако эти респонденты никогда не считали себя поклонниками только одного фэндома, что также могло повлиять на результаты.

Если говорить о критериях, то, по мнению респондентов, фанатом вселенной Warhammer 40 000 является человек, который разбирается в сюжетной линии, т. е. в «лоре», или «бэке» на фэндомном арго. Это предполагает углублённое знакомство с художественной литературой, чтение книг правил, описывающих вселенную посредством сюжетных вставок, просмотр видеоматериалов и знакомство с иными справочными материалами.

Следующим критерием является вложение временных и финансовых ресурсов в освоение вселенной и приобретение связанных с ней предметов материальной культуры — книг, настольных игр, коллекционных фигурок и других «артефактов».

Ещё одним заслуживающим внимания критерием выступает принадлежность к особой субкультуре, а также владение специфическим игровым жаргоном и его понимание. На первый взгляд этот критерий противоречит результатам опроса, представленным на рисунке № 3: коммуникацию с сообществом и участие в проводимых им мероприятиях назвали значимыми лишь

15 человек из 66 опрошенных. С диалектической точки зрения это противоречие может разрешаться через сочетание символической принадлежности к субкультуре с отсутствием потребности в постоянной коммуникации с сообществом. Такое сочетание может способствовать формированию самостоятельного поклонника, способного развивать своё увлечение независимо от сообщества (позитивный сценарий развития), либо сопровождаться социальной изоляцией человека, избегающего контактов с окружающими и использующего увлечение вымышленной вселенной как форму эскапизма, позволяющую уклоняться от затруднительного для него процесса социализации (негативный сценарий развития).

Таким образом, помимо перечисленных выше критериев, можно выделить характеристики, имеющие негативную окраску: эскапизм, а также условно обозначенные авторами игровая и коммуникативная деформации. Рассмотрим их отдельно.

Игровая деформация проявляется в чрезмерно эмоциональном и ценностно нагруженном отношении к вымышленной вселенной. К её возможным проявлениям относятся:

- стремление играть только в игры, посвящённые вселенной WH40K;
- восприятие отличных от WH40K фантастических вселенных как априори не заслуживающих внимания;
- повышенная чувствительность к происходящим во вселенной событиям и изменениям;
- превознесение отдельных игровых фракций при одновременном обесценивании всех остальных вне зависимости от их фактического положения, в том числе в игровых правилах;
- чрезмерные затраты времени и финансовых средств на изучение вымышленной вселенной и приобретение связанных с ней предметов материальной культуры;
- иные сходные проявления.

Так, на одном из уральских турниров, проходивших в 2000-е годы, игрок, позиционировавший свою фракцию как непобедимую, проиграл, после чего демонстративно покинул мероприятие и в результате был дисквалифицирован на несколько лет.

Коммуникативная деформация также проявляется в изменении поведения поклонника, например в стремлении обсуждать любимую вселенную со всеми встречающимися ему людьми и навязывать эту тему общения; неуместном использовании игрового жаргона; перенесении в повседневное общение игровых стереотипов, например назывании человека, не разделяющего его точку зрения, еретиком; обращении к мемам, понятным только членам сообщества; негативном отношении к тем его представителям,

которые, по мнению поклонника, недостаточно знакомы со вселенной или придерживаются иной точки зрения, например поддерживают другую фракцию либо иначе оценивают происходящие в сюжете события. Наличие коммуникативной деформации отнюдь не означает, что человек не стремится к общению. Напротив, такой человек взаимодействует не только с представителями своего сообщества, но и может проявлять склонность к прозелитической деятельности, считая, что и другие люди должны, как и он, разделить его увлечение миром Warhammer 40 000.

Данное положение вступает в противоречие с рассмотренными выше результатами опроса, согласно которым общение с сообществом не является приоритетным направлением деятельности для поклонников. С диалектической точки зрения при положительном разрешении этого противоречия коммуникативная деформация может стать фактором социализации и преодоления скованности, хотя данный процесс может сопровождаться негативным опытом. При негативном сценарии она может привести к отказу окружающих от общения с человеком и, как следствие, к усилению его трудностей в сфере межличностной коммуникации.

Если обратиться к качествам, которыми, по мнению респондентов, обладает поклонник вселенной WH40K, то в ответах было названо более 40 характеристик, формирующих его предполагаемый целостный портрет. Следует отметить, что значительная часть предложенных респондентами качеств имеет выраженный субъективно-оценочный характер (скептицизм, цинизм, «нескучность») или связана с особенностями фанатской культуры (преданность фракции, азарт, наличие «определенного набора жизненных проблем», представленного одним из респондентов как нечто очевидное).

Отдельно следует отметить сочетание характеристик, воспринимаемых авторами как противоречивые, в ответах одних и тех же респондентов. Например: безбашенность, импульсивность — и спокойный нрав; коммуникабельность — и эскапизм; коммуникабельность — и занудность. Подобные сочетания не укладываются в единый стандартизированный портрет поклонника Warhammer 40 000. Заметим, что часть респондентов занимает релятивистскую позицию, постулируя невозможность составления такого портрета и обосновывая это тем, что все люди различны, поэтому выделить универсальные личностные качества невозможно.

Тем не менее, анализируя ответы респондентов, авторы выделили ряд черт, которые респонденты приписывают поклонникам Warhammer 40 000: настойчивость, увлечённость, начитанность, образованность, усидчивость, принципиальность, коммуникабельность, воображение и фантазию, консерватизм, состоятельность, постоянство, художественный вкус, спортивность, стремление к систематизации, стратегическое и тактическое мышление. Многие из этих качеств могут формироваться в процессе развития поклонника как личности. Например, кропотливая работа по сборке и покраске

масштабных моделей может развивать усидчивость, воображение, фантазию и художественный вкус, а участие в турнирах — способствовать формированию спортивности, настойчивости, принципиальности и коммуникабельности, а также развитию стратегического и тактического мышления.

Отдельного рассмотрения заслуживает состоятельность поклонников. Увлечение Warhammer 40 000 в настоящее время является дорогостоящим хобби практически в любом из своих вариантов, если не учитывать самодельные фигурки, пиратские копии и другие способы сокращения расходов. Например, цена одной лицензионной масштабной модели может варьироваться приблизительно от 1 200 до 15 000 рублей и выше, а коллекционных фигурок бренда JoyToy — от 4 000–5 000 до 30 000 рублей и выше. Флакон качественной акриловой краски стоит от 300–400 до 900–1 000 рублей в зависимости от его объёма, типа и производителя. Бумажные книги стоят от 1 000 до 5 000 рублей.

Лицензионные компьютерные игры могут стоить от нескольких десятков или сотен рублей за старые издания до нескольких тысяч рублей за актуальные новинки. Например, по состоянию на 23.01.2026 цены в цифровом магазине Steam без учёта скидок и акций составляли: Warhammer 40 000: Space Marine II — 3 199 руб.; Warhammer 40 000: Dawn of War — Definitive Edition — 1 269 руб.; Warhammer 40 000: Darktide — 2 749 руб.; Warhammer 40 000: Rogue Trader — 1 599 руб.; Warhammer 40 000: Mechanicus Standard Edition — 1 100 руб.

Маркетинговая политика Games Workshop основывается на поддержании интереса к игре посредством выпуска платных косметических и сюжетных дополнений (DLC — Downloadable Content), периодического обновления кодексов, рулбуков и отдельных элементов лора, в том числе посредством реткона, а также выпуска новых миниатюр. Следует учитывать, что поклонники нередко стремятся собрать в своей учётной записи максимально полную коллекцию игр и дополнений к ним. Подобный формат увлечения компьютерными играми перестаёт быть общедоступным и требует значительных финансовых затрат.

В то же время многие поклонники демонстрируют консерватизм: им трудно принимать изменения, происходящие в сюжете вселенной или игровых правилах, если они противоречат привычному положению дел, закрепившемуся в их представлениях, например в результате реткона. Кроме того, поклонникам бывает крайне трудно изменить устоявшуюся точку зрения и принять позицию другого человека, не совпадающую с их собственными взглядами. Отметим, что в некоторых случаях консерватизм поклонников может сочетаться с коммуникативной и игровой деформациями.

К сильным сторонам авторы отнесли многочисленность и разнородность сообщества, а также готовность многих представителей субкультуры помогать новичкам в адаптации и брать на себя роль наставника. Кроме того, увлечение вселенной Warhammer 40 000 как хобби может оказывать на поклонников

положительное влияние: во-первых, у поклонников, играющих в настольные и компьютерные игры, могут развиваться стратегическое и тактическое мышление; во-вторых, отсутствие перевода значительной части материалов о вселенной на русский язык подталкивает поклонников к изучению английского или других иностранных языков, на которых выпускаются эти материалы, и совершенствованию языковых навыков.

Повышенный интерес к истории выбранной вселенной, высокая степень её проработанности и необходимость усваивать значительный объём правил, требуемых для полноценной игры, могут стимулировать развитие навыков восприятия и обработки больших объёмов информации.

Принятые в сообществе эстетические каноны предполагают, что владелец масштабных моделей для настольной игры не будет хранить их в коробке, а соберёт и покрасит. Более того, правила некоторых турниров предусматривают допуск только тех армий, модели которых окрашены не менее чем в четыре цвета; многие игроки также предпочитают использовать качественно оформленные армии. Таким образом, сборка и покраска моделей могут способствовать развитию эстетического вкуса, творческих способностей и художественных навыков игроков.

Однако в то же время у поклонников вселенной могут проявляться и некоторые негативные особенности. Коммуникативная деформация, согласно авторской интерпретации, может коррелировать с такими качествами, как неуступчивость, конфликтность, высокомерие и неумение идти на компромисс.

Среди некоторых поклонников формируется квазирелигиозное отношение к отдельным элементам вымышленной вселенной. На отдельные случаи имитации религиозного отношения указывает А. О. Горновский в статье «Квази-религия: Имперский Культ во вселенной Warhammer 40 000» (2018, с. 79–87). Как отмечает в своей статье Р. А. Силантьев, религии вселенной Warhammer 40 000 являются результатом кропотливого религиозного моделирования (2016, с. 138–145).

На основании личных наблюдений авторы предполагают, что среди некоторых поклонников вселенной Warhammer 40 000 существует особое ценностное отношение к фигуре Бога-Императора Человечества, способное проявляться в их поведении и символических практиках.

Если понимать религию как установление и/или воспроизводство связи человека с абсолютом (Пивоваров, 2006, с. 16–21), то гипотетически можно говорить о религиозном отношении некоторых поклонников к субъектам, существующим исключительно внутри вымышленной вселенной, например к Империуму Человечества как политическому образованию или к Богу-Императору Человечества как личности и божеству. Поскольку вселенная Warhammer 40 000, её персонажи и культы являются вымышленными, религии этой вселенной следует называть «вымышленными религиями».

Под вымышленными религиями (fictional religions) мы будем понимать «учение, появившееся как результат работы автора (авторов), воплощенное в определенной форме и имеющее религиозную направленность» (Вострецов…, 2015, с. 121). Такое учение может быть создано как самостоятельная религиозная система или как часть авторского произведения.

Поскольку религии Warhammer 40 000 являются вымышленными, эмпирически установить, носит ли отношение поклонников к соответствующим субъектам религиозный характер, затруднительно. Речь может идти как о подлинно религиозном отношении, так и об игре в религию. Отдельные группы поклонников демонстрируют поведение, сходное с поведением членов закрытых религиозных сообществ: нетерпимость к инакомыслию, представление об избранности членов группы, ношение соответствующей атрибутики и наделение её сакральным значением.

Без дополнительного исследования, проведённого на стыке религиоведения, социологии и психологии, сложно установить, насколько такое поведение является имитацией. А. О. Горновский в своей статье полагает, что число подобных радикально настроенных поклонников в сообществе невелико (2018, с. 85), однако данная проблема требует отдельного исследования.

Существенные сложности для подобных исследований создаёт внутренняя неоднородность и раздробленность сообщества: различия в интересах, уровне знания сюжета вселенной, отношении к ней, её главным действующим лицам, фракциям и событиям. Одним поклонникам интересен сам игровой процесс, другим — отдельные аспекты истории вселенной или её персонажи. Одни являются поклонниками сил условного «добра», другим ближе силы «зла». Всё это может порождать внутренние конфликты.

Другой негативной особенностью фанатской культуры является склонность к самостоятельному восполнению пробелов в условиях нехватки информации в источниках — формированию «фанона» в противоположность «канону». Особенно ярко это проявляется при трактовке неоднозначно прописанных элементов сюжета или отдельных игровых правил, например в тех случаях, когда игроки знакомы не со всеми источниками либо забыли часть специфической информации. В результате частная интерпретация может выдаваться за общепринятое правило, что создаёт возможности для недобросовестного поведения и манипуляций.

Заслуживает упоминания ещё одна, с точки зрения респондентов, уязвимая сторона поклонников вселенной Warhammer 40 000 — расточительность. Увлечение вымышленной вселенной может побуждать представителей фэндома к регулярным расходам на дорогостоящие предметы, связанные с WH40K.

Из 66 человек, принявших участие в опросе, 41 респондент указал, что поклонникам WH40K нельзя приписывать единый набор положительных и отрицательных качеств, как и представителям любой другой группы.

Пять респондентов признали наличие у поклонников таких особенностей, ещё 20 не ответили на соответствующие вопросы.

Отвечая на вопрос «Как Warhammer изменил Вашу жизнь?», 15 респондентов однозначно заявили, что в их жизни не произошло никаких изменений, а ещё 6 воздержались от ответа. В некоторых других ответах наблюдалось внутреннее противоречие: респонденты сначала утверждали, что увлечение ничего не изменило, а затем приводили конкретные примеры произошедших перемен.

В качестве положительных изменений были выделены следующие: расширение круга общения, развитие коммуникативных и художественных навыков, стимулирование изучения иностранных языков, а также развитие смелости и терпения. Один из респондентов ответил, что такие личностные качества космодесантников, как сила, смелость, честность, настойчивость и уверенность, мотивировали его заниматься спортом, в результате чего он стал капитаном сборной команды. Некоторые респонденты указали, что увлечение вселенной Warhammer 40 000 помогло им развить литературные навыки, начать писательскую карьеру, монетизировать хобби, превратив его в источник дохода, а также совершенствовать организаторские способности. Один из респондентов отметил, что благодаря знакомству с WH40K у него возник интерес к философии стоиков, а через неё — к философии в целом; у другого сформировался интерес к футурологии и отдалённому будущему человечества.

В качестве негативных изменений были выделены следующие: значительные финансовые расходы на приобретение предметов материальной культуры, развитие игровой зависимости, возникновение коммуникативной деформации, а также существенные затраты времени на хобби.

Согласно полученным ответам, положительные изменения, которые респонденты связывали с увлечением вселенной Warhammer 40 000, упоминались чаще, чем негативные.

Поскольку часть респондентов интерпретировала вопрос о предпочтениях шире, чем предполагалось авторами, соответствующие ответы не были исключены из анализа. В результате область исследования de facto расширилась, а вопрос был переформулирован следующим образом: «Что вам больше всего нравится во франшизе Warhammer 40 000 и комьюнити?». Более глубокий анализ данной проблемы был оставлен для будущих исследований.

Полученные ответы можно разделить на две основные группы: положительные оценки самой франшизы — её вселенной, различных воплощений и игрового процесса — и положительные оценки фэндома, то есть игрового сообщества. Для респондентов Warhammer 40 000 — привлекательное хобби, которое реализуется в коллекционировании, сборке и покраске масштабных моделей. Им также нравятся лор и бэк. Мрачность и жестокость вселенной,

атмосфера безысходности и упадка были, напротив, отмечены отдельными респондентами как неприятные факторы, вызывающие отторжение и антипатию.

Тем не менее респондентам нравятся существующие способы погружения в мир вымышленной вселенной посредством игр, литературы и иных доступных видов контента. Несколько респондентов отметили, что их привлекают постмодернистская эклектика визуальной и культурной составляющих вселенной, гигантомания, гротескность и китч представленных образов, а также доведение до абсурда ряда тем и проблем. Отдельным респондентам нравится наличие в некоторых произведениях по вселенной юмористической составляющей, а также оптимистичных сюжетов, дающих надежду на будущее. Кроме того, некоторые респонденты положительно оценили футурологическую проблематику и детализированное описание технологий, представленных во вселенной Warhammer 40 000.

Некоторые ответы отличались от преобладающих оценок: отдельные поклонники подчеркнули, что в WH40K им нравится сюжетный мотив, связанный с доминированием человечества в галактике и приданием особого смысла человеку[1]. Небольшое число респондентов указало в качестве привлекательных элементов космических десантников и их генетических отцов — транслюдей-примархов.

Наиболее часто респонденты критиковали: маркетинговую политику Games Workshop, изменения правил игры, неудачные изменения истории вымышленной вселенной — ретконы, ценовую политику компании-владельца и высокий порог вхождения в настольную игру, к которому относили продолжительность игровых партий и возросшую сложность специальной терминологии. Например, в ранних редакциях подразделения космодесантников имели понятные обозначения: тактический отряд, отряд разведчиков, штурмовой отряд. В последних редакциях появились подразделения с латинизированными названиями, по которым трудно определить тип отряда и его роль на поле боя без обращения к справочным материалам: инцепторы, интерцессоры.

Отдельные респонденты отметили, что им не нравится то, что они воспринимают как проникновение во вселенную Warhammer 40 000 «либеральной повестки». Отдельную группу составляют ответы респондентов, которым не нравится сама атмосфера вселенной: апокалиптические мотивы и безысходность, серая мораль, отсутствие чёткого разделения на добро и зло, всесилие злых сил, апология и эстетизация зла и безобразного. Некоторым респондентам не нравится отсутствие развития сюжета вселенной, тогда как другим — нарушение сложившегося порядка и резкое ускорение сюжетного развития.

1 Речь идёт об абстрактных конструктах — человеке и человеческом обществе (прим. автора).

Отдельного упоминания заслуживает отсутствие единства в фэндоме, в частности сегментация и дифференциация сообщества, что коррелирует с упоминавшимися ранее плюрализмом и наличием внутренних конфликтов. Речь идёт, в частности, о претензиях к мировоззрению и поведению части игроков, познакомившихся с фэндомом благодаря серии игр “Dawn of War” и ограничивающих знакомство со вселенной преимущественно компьютерными играми. По мнению некоторых респондентов, такие игроки склонны провоцировать споры и конфликты с другими членами сообщества.

Некоторых респондентов не устраивает то, как в произведениях изображаются транслюди, которым приписывается полубожественный статус: при всей своей трансчеловеческой природе эти субъекты нередко демонстрируют поведение и психологические реакции, характерные для подростков и, по мнению респондентов, не соответствующие трансчеловеческому идеалу. Другие респонденты выразили недовольство атмосферой технологической деградации, религиозно-догматическим отношением к технологиям, их сакрализацией и отсутствием стремления к исследованию нового и технологическому развитию. Один из респондентов отметил, что ему «не нравится, что во вселенной WH40K большинство фракций является диктатурами разного типа со склонностью к расизму и ксенофобии».

Анализ ответов показывает, что респонденты не всегда разграничивают характеристики самой игровой вселенной — её историю и технологии — и особенности её реального коммерческого и игрового воплощения: маркетинговую и ценовую политику, а также продолжительность партий в настольную игру. По многим вопросам сообщество оказалось неоднородным. Так, одним респондентам нравится атмосфера безысходности, тогда как у других она вызывает раздражение. Были выявлены и внутрифэндомные разногласия: между игроками в компьютерные и настольные игры, ветеранами и неофитами, поклонниками мрачной атмосферы и сторонниками выхода вселенной WH40K из состояния безысходности.

Небольшое число опрошенных увидело во вселенной WH40K гуманистический потенциал. Они обратили внимание на значимые с точки зрения трансгуманизма проблемы, касающиеся облика трансчеловека будущего как элемента трансчеловеческого топоса (transhuman space), в том числе устройства общества будущего под властью диктаторов.

Респонденты описали мир WH40K с помощью таких выражений, как «мрачный, жестокий мир ужаса и войны». Атмосфера этого мира вызывает у них ощущение «безнадежности» и «безысходности». При ответе на данный вопрос позиции респондентов в значительной степени совпали (см. рисунок № 6): 85 % высказались категорически отрицательно, 8 % затруднились с ответом, а 7 % выразили желание жить в мире Warhammer 40 000. Некоторые опрошенные склонны оценивать мир WH40K либо как разновидность антиутопии, либо как сатиру и гротеск.

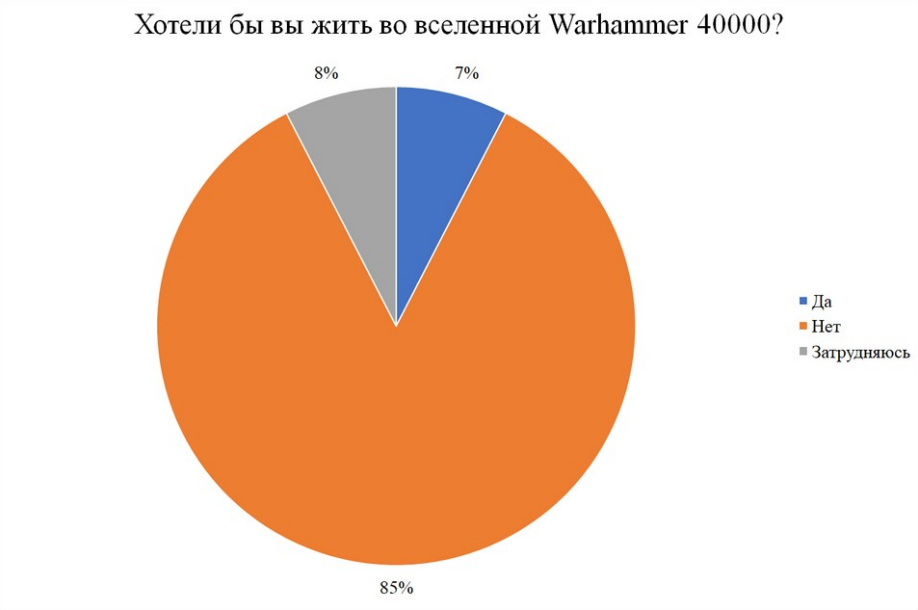


Рисунок 6. Хотели бы вы жить во вселенной Warhammer 40 000?

Figure 6. Would you like to live in the Warhammer 40,000 universe?

На вопрос «Кем бы Вы хотели быть во вселенной WH40K в случае, если бы Вам пришлось жить в ней?» абсолютное большинство респондентов охарактеризовало мир Warhammer 40 000 как «мир победившего фашизма, в котором даже врагу жить не пожелаешь». Некоторые предположили, что предпочли бы такой образ жизни, позволяющий оказаться как можно дальше и от войны, и от ужасов этой вселенной: стать жителями планеты-курорта, менеджерами мира удовольствий, представителями высшей аристократии или членами государственного аппарата. Отдельные респонденты *выбрали* вариант «ксеносы», например космических эльфов – эльдар; другие предпочли стать апостолом или чемпионом сил зла (Хаоса), тем самым фактически выразив следующую позицию: «Если не можешь победить зло – нужно к нему присоединиться».

Четверо респондентов выразили желание стать инквизиторами, чтобы защищать человечество при условии обладать иммунитетом от мутантов, еретиков и чужих, обладая при этом неограниченными полномочиями и к искажениям иного пространства (Варпа). Двое предпочли стать обычными солдатами Империума в составе полков Astra Militarum, восемь – космодесантниками, а еще один – примархом.

Примечательно, что несколько респондентов выбрали для себя роли лишенных индивидуальности роботов-зомби – сервиторов, представителей рас тиранидов или некронов, чтобы не осознавать ужаса и безысходности этой вселенной.

Еще трое высказали желание стать либо самим Варпом, либо одним из его богов – богом порока и запретных удовольствий Слаанешем, а еще один предпочел бы стать сверхчеловеческой инопланетной сущностью. Из всех опрошенных 33 человека отказались отвечать на этот вопрос.

Рассмотрев вопросы, касающиеся членов фэндома, а также их отношения к WH40K, мы перешли к анализу отношения респондентов к одному из знаковых образов вселенной Warhammer 40 000 – космическим десантникам из орденов Adeptus Astartes.

Все предыдущие *вопросы* были направлены на подготовку респондента к основным пунктам анкеты. Их включение в анкету позволило нам оценить, насколько заложенное в образ космических десантников трансгуманистическое содержание близко целевой аудитории – фанатам.



Рисунок 7. Как вы относитесь к космическим десантникам?

Figure 7. How do you feel about space marines?

На рисунке № 7 представлена круговая диаграмма, отражающая распределение ответов на вопрос об отношении к космическим десантникам. Согласно полученным данным, 60 % респондентов выразили положительное отношение к этому образу; при этом формулировки некоторых ответов позволяют предположить склонность к его героизации. Отрицательное отношение выразили 14 % опрошенных, 20 % не обозначили определенной позиции, а 6 % не ответили на вопрос.

Хотя в целом респонденты достаточно лояльно относятся к основному символу вселенной – транслюдям Adeptus Astartes, ответы на вопрос

о возможности их собственного превращения в космического десантника при гарантированно успешной трансформации оказались существенно иными.

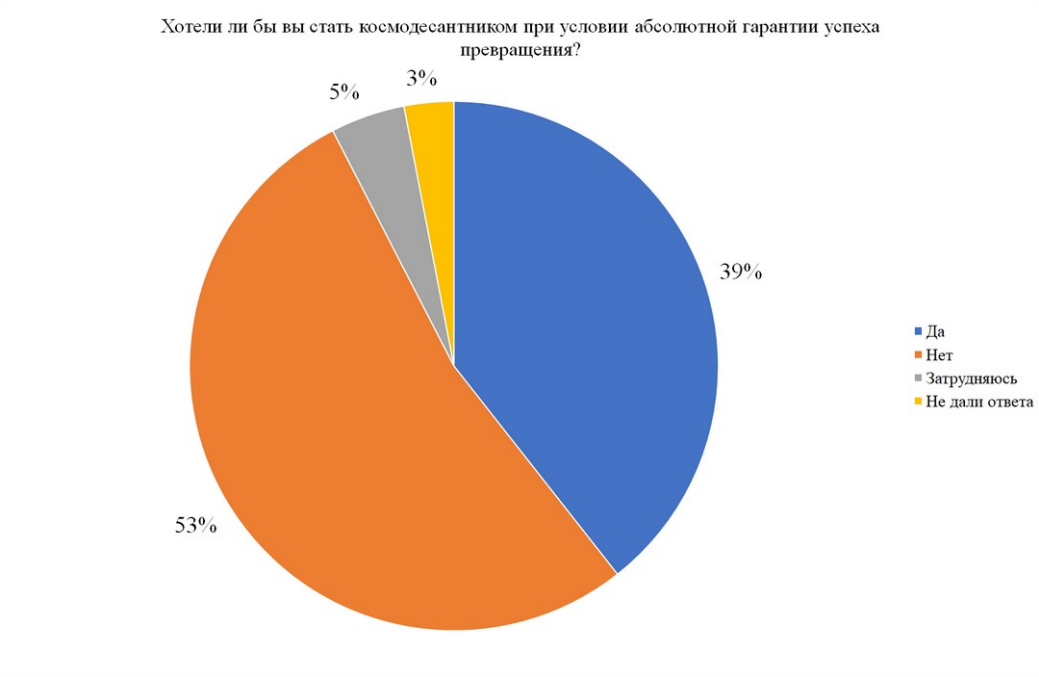


Рисунок 8. Хотели ли бы вы сами превратиться в космического десантника

Figure 8. Would you like to turn into a space marine yourself?

39 % респондентов согласились бы на трансформацию ради обретения здоровья и бессмертия, но предпочли бы не участвовать в боевых действиях, а жить мирной жизнью. Это напрямую противоречит самой сущности космического десантника как инструмента войны.

Авторы отмечают, что, оговаривая свой выбор желанием стать космодесантником без прохождения военной службы, респонденты фактически выбирают «стать космодесантником, не становясь космодесантником», тем самым формулируя внутренне противоречивую позицию. Космический десантник – субъект, немыслимый вне военного контекста соответствующего transhuman space; его глобальная цель – самопожертвование во имя человечества. Следует подчеркнуть, что космодесантник – это не просто трансчеловек с исключительным здоровьем, но и часть определенного transhuman space, который невозможно игнорировать.

53 % ответили, что не хотели бы становиться космическими десантниками, 5 % затруднились дать однозначный ответ, а 3 % не ответили на этот вопрос.

Следующий вопрос был посвящен отношению респондентов к женщинам-космодесантникам.

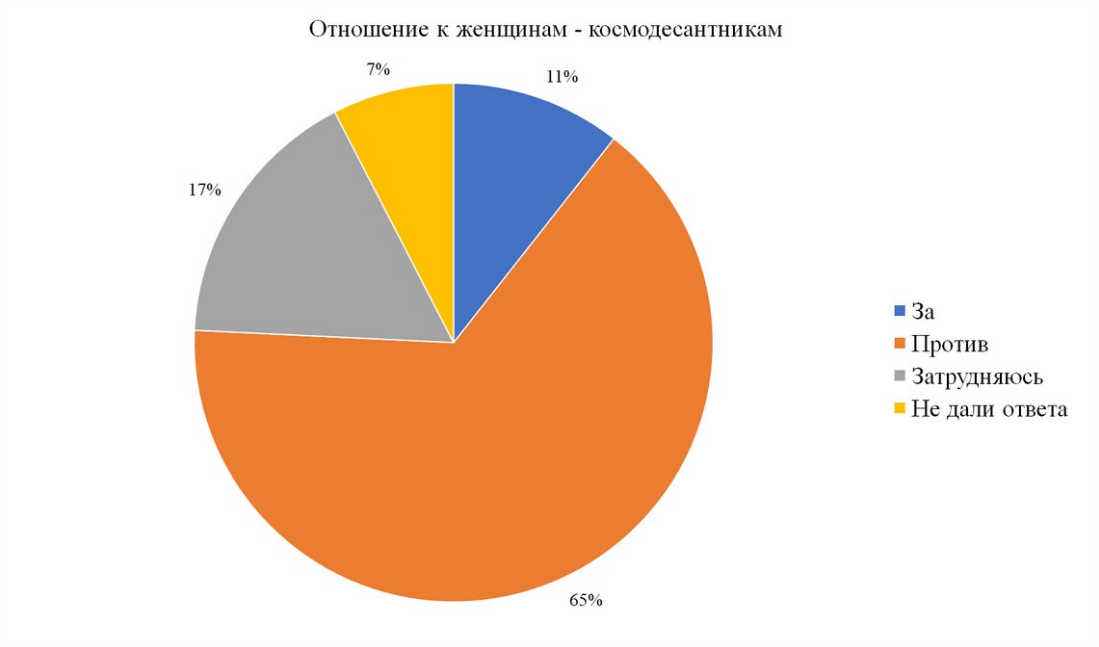


Рисунок 9. Отношение к женщинам космодесантникам

Figure 9. Attitudes towards female Space Marines

Согласно данным, представленным на рисунке № 9, только 11 % опрошенных положительно отнеслись к женщинам-космодесантникам. 65 % однозначно высказались против, приводя различные аргументы: от ссылок на особенности женской физиологии, вследствие которых женский организм, по их мнению, не способен выдержать трансформацию в космического десантника, до наиболее распространенного утверждения о том, что любые изменения сложившегося канона a priori искажают вселенную и потому неуместны. 17 % затруднились дать однозначный ответ, а 7 % респондентов оставили вопрос без ответа.

Следует отметить, что этот вопрос является «болевой точкой» для сегмента сообщества, составляющего фан-базу космических десантников, так как, согласно сюжету Warhammer 40 000, все космические десантники исключительно мужского пола. Это один из случаев, в которых проявляется консервативное отношение сообщества к изменениям во вселенной, воспринимаемым им негативно, даже если эти изменения носят гипотетический характер. Здесь мы имеем дело с сакрализацией отдельных элементов вымышленной вселенной, восприятием некогда закрепленных сюжетных ходов как непререкаемой догмы, а также с сексистскими установками.

Аналогичной «болевой точкой» стал реткон, согласно которому среди стражей Императора – Adeptus Custodes – появились женщины. Это вызвало бурю негодования в сообществе, особенно в его русскоязычном сегменте.

Следующий вопрос, предложенный респондентам, касался технологий, которых, по их мнению, не хватает во вселенной Warhammer 40 000. Респонденты назвали следующие технологии: сильный искусственный интеллект; терраформирование; безопасные сверхсветовые космические полеты; межгалактические перелеты; производство и применение дронов; технические средства дальней космической связи; аналог сети и соответствующую коммуникационную инфраструктуру.

Один из респондентов отметил, что в мире Warhammer 40 000 не хватает технологии воскрешения человека на основе его генетического материала с последующим восстановлением памяти субъекта. Некоторые респонденты придерживались позиции, что во вселенной Warhammer 40 000 уже есть все необходимые технологии. Другие считали, что вместо внедрения новых технологий следует создать возможности для обмена технологиями с другими расами (видами) и фракциями и их заимствования. Еще одна группа респондентов полагала, что следует восстановить утерянные технологии времён расцвета человеческой цивилизации – «Темной эры технологий».

В ответ на вопрос о том, какие технологии из вселенной Warhammer 40 000 следовало бы перенести в реальный мир, респонденты предложили следующий перечень: дружественный человеку ИИ, технологии межзвездных перелетов, аналитические системы и различные виды сканеров, антигравитационные технологии, телепортация, лазерное оружие, экзоскелеты и силовая броня, сверхтяжелая техника, библиотеки стандартных технологий, универсальные средства перевода с любых языков.

Нами были выделены медицинские технологии и *технологии протезирования* как непосредственно связанные с проблемой трансчеловека. Под медицинскими технологиями мы понимаем «лекарственную панацею, генетические исследования и производные от них технологии, а также передовые средства протезирования, направленные на создание искусственных органов, киберимплантов, электронных и механических протезов; во вселенной Warhammer 40 000 совокупность таких решений называется “аугментикой”[1]».

Анализ ответов респондентов на вопросы обоих блоков позволяет выявить следующую тенденцию: мир WH40K они хотели бы видеть более близким к современному миру или к высокотехнологичному обществу в лучших традициях научной фантастики. Что касается реального мира, респонденты обратили внимание на технологии универсального назначения, применимые не только в военной, но и в мирной сфере, прежде всего на медицинские и генетические технологии.

1 *Warhammer 40K Roleplay Imperium Maledictum*. Produced by Games Workshop Limited, Crucible 7 Entertainment. 5/6 Balbriggan Business Campus, Balbriggan, Co Dublin, K32 XD71, Ireland. 2023. 368p. P. 152–154.

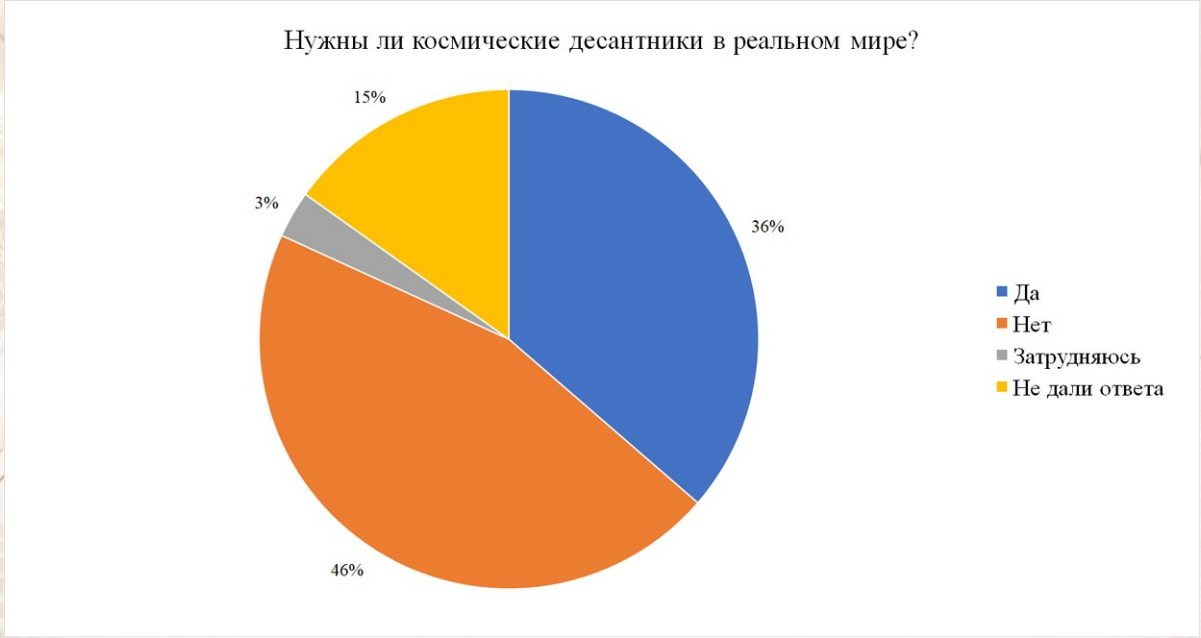


Рисунок 10. Нужны ли космодесантники в реальном мире

Figure 10. Are Space Marines needed in the real world?

В ответ на вопрос о том, нужны ли Adeptus Astartes в реальном мире, респонденты дали следующие ответы. Согласно полученным данным, 46 % опрошенных считают, что в современной реальности нет необходимости в появлении такого рода суперсолдат; 36 % полагают, что в реальном мире нужны субъекты, подобные космическим десантникам; 3 % затруднились ответить, а 15 % оставили вопрос без ответа. Многие опрошенные, ответившие отрицательно, отметили, что человечество не сталкивалось с подобными угрозами и перед ним не стоит задача завоевания галактики, поэтому нет необходимости в таких транслюдях, как Adeptus Astartes.

Большинство респондентов лояльно относится к образу космического десантника как литературного и игрового персонажа, но не видит ни места для подобного субъекта в реальном мире, ни необходимости в его воплощении. Ряд респондентов отмечал неудобства, обусловленные физическими размерами космодесантников. Тем не менее в ответах не было выявлено негативного отношения непосредственно к трансчеловеческой природе космического десантника. Некоторым респондентам импонировали практически неограниченная продолжительность жизни космодесантника и исключительно высокий уровень его здоровья, что согласуется с проявленным отдельными опрошенными интересом к генетическим исследованиям, технологиям протезирования и лекарственной панацее.

Наибольший интерес у респондентов вызвали технологии, которые позволяют совершать космические путешествия, создавать функциональные высокотехнологичные протезы, выращивать искусственные органы, использо-

вать медицинские технологии для омоложения, терраформировать планеты и повышать эффективность ведения военных действий. Отдельные респонденты также проявили интерес к будущему человечества. Один из опрошенных указал на опасность дальнейшего технологического развития, выразив опасение по поводу возможного апокалиптического исхода; другие выступили за самостоятельный путь технологического развития без заимствования решений из WH40K, чтобы не повторять ошибок человечества этой вселенной.

Приведенные выше результаты позволяют сформулировать следующее предположение. При в целом положительном отношении к трансгуманистическим идеям, заложенным создателями вселенной Warhammer 40 000 в образ космического десантника, подобный тип трансчеловека не вызывает у респондентов безусловного принятия. Космический десантник может выступать объектом эстетического восхищения, но собственной трансценденции не как потенциальный обитатель реального мира или ориентир. С точки зрения респондентов, такому трансчеловеку нет места в реальном мире при отсутствии угроз галактического масштаба, оправдывающих его существование.

Аналогичным образом респонденты относятся и к модели будущего, представленной авторами WH40K. Несмотря на устойчивый интерес к ней как к продукту медиасреды, респонденты не выражают желания жить в подобном мире. Мир, где война, ужас, смерть и безысходность являются повседневной нормой существования, не вызывает у большинства респондентов ни принятия, ни положительных чувств.

Предложенные респондентами варианты технологий позволяют предположить, что ряд трансгуманистических идей им не чужд и что гипотетически они могли бы положительно отнестись к практической реализации этих идей. Однозначно утверждать это нельзя, поскольку такой вывод привел бы к логической ошибке редукции частного к общему; кроме того, необходимо учитывать малый объем выборки и отсутствие контрольной группы. Во-первых, респонденты не отвергают технический прогресс и те его достижения, которые могли бы облегчить жизнь человека в реальном мире; во-вторых, они не желают человечеству мрачного, пропитанного безысходностью будущего, в котором не утихает галактическая война; в-третьих, суперсолдат, известный нам как космический десантник Adeptus Astartes, не воспринимается ими как желательный для человечества тип трансчеловека.

Космодесантник как прообраз реального трансчеловека

Фантастика обладает прогностической функцией, и это позволяет нам рассматривать космических десантников как воплощение альтернативного пути развития человечества.

Прежде всего следует отметить, что подобным трансчеловеком могут стать далеко не все люди. Это обусловлено не только желанием или нежеланием самого человека, но и врожденными характеристиками его организма.

Кандидат на превращение в трансчеловека должен обладать исключительно крепким здоровьем, а также высоким уровнем физической и психической подготовки, чтобы выдержать тяжесть хирургических вмешательств, в ходе которых он получает органы и имплантаты. Однако даже соответствие этим требованиям не гарантирует успешного исхода процедур: трансформация может завершиться смертью или мутацией, в результате которой кандидат вместо трансчеловеческого тела получит физические деформации, причиняющие страдания. Такими идеальными кандидатами могли бы стать космонавты, отличающиеся физической выносливостью и высокой адаптивностью.

В результате вживления генетического семени ускоряется рост костей и увеличивается мышечная масса. Согласно статистике, собранной поклонниками вселенной на основе гайдбуков, рулбуков, журналов и художественной литературы, рост космического десантника варьируется от 7 до 8 футов, или от 213,5 до 244 см. Примарисы (улучшенные космические десантники) и примархи имеют еще больший рост.

Масса космодесантника без брони будет соответствовать его значительному росту. Для того чтобы поддерживать жизнь и здоровье подобного трансчеловека, потребуется большее количество более калорийной пищи, чем для поддержания жизнедеятельности обычного человека. Для трансчеловека с такими антропометрическими данными потребуются специальная одежда и обувь, изготовление которых связано с повышенным расходом материалов. С увеличением роста повышается риск предрасположенности к сердечно-сосудистым и онкологическим заболеваниям. Во вселенной Warhammer 40 000 эти риски нивелируются вживленными имплантатами, создавать аналоги которых современный уровень технологического развития пока не позволяет. Значительные физические размеры космического десантника, подобно размерам гигантских танков, делают его заметной и уязвимой целью.

Следует обратить внимание и на социальную сторону вопроса. Даже если подобная процедура станет институционально доступной любому члену общества, пройти ее смогут лишь люди, обладающие достаточно крепким здоровьем, чтобы пережить хирургическое вмешательство. Если операция пройдет успешно, «космодесантник земного происхождения» получит значительные преимущества по сравнению с обычным человеком; при этом на практике подобные возможности могут оказаться доступными прежде всего представителям элит и их приближенным. Вместе с трансчеловеческой силой они получат чрезвычайно широкую власть. Это создаст предпосылки для нового вида социального неравенства, физиологически детерминированного, что противоречит основным идеям трансгуманизма, ориентированным на благо всего человечества, а не группы избранных, которая не обязательно будет действовать в интересах всех остальных людей. Никакие методы отбора

не гарантируют, что человек после превращения в трансчеловека-космодесантника сохранит прежние характер и мировоззрение и не превратится в высокоэффективного убийцу. Кроме того, в данной вселенной повсеместно представлены и нормализуются режимы жесткой диктатуры, очеловечивание машин, тотальная милитаризация и рост социального неравенства.

Во вселенной WH40K для предотвращения потенциально неуравновешенного поведения кандидатов в космодесантники применяются гипнотерапия и индоктринация. Для этого будущих адептов погружают в полубессознательное состояние, чтобы обучить их контролю над собственным метаболизмом и новыми органами, а также осуществить физическое и моральное биоулучшение (Index Astartes I, 2002, p. 9). В гипнотическом состоянии неофита также обучают языкам, истории и структуре Империума, вводят в его память информацию об устройстве различных технических приспособлений (СШК), передают все необходимые социальные и научные знания. В процессе обучения формируются основные поведенческие императивы: лояльность к ордену и Империуму, любовь к Императору, готовность пожертвовать жизнью ради этих принципов. Пример подобной подготовки представлен в книге «Космический волк» У. Кинга, где юношу Рагнара превращают в космического десантника ордена Космических волков и обучают при помощи специальных машин, с высокой скоростью передающих будущим космодесантникам знания; при этом особое внимание уделяется формированию лояльности Империуму и Императору (Кинг, 2005, с. 271-280). Таким образом, происходит программирование неофита («перепрошивка»), обеспечивающее его лояльность и управляемость.

Отказ от подобных методик может привести к выходу из-под контроля значительного числа транслюдей, способных ради достижения собственных эгоистических целей подвергнуть опасности как других космодесантников, так и неаугментированных людей. Этот риск иллюстрирует цикл книг Б. Каунтера об ордене десантников-ренегатов Испивающих Души (Каунтер, 2002-2010). Десантники, отказавшиеся от лояльности Империуму, не подвергались процедурам индоктринации (Каунтер, 2011, с. 66-67), что в итоге привело к гражданской войне внутри ордена между новыми, не «перепрошитыми» адептами и старым составом ордена (Каунтер, 2012).

Еще одним потенциально негативным аспектом трансчеловеческой природы представителей Adeptus Astartes является их асексуальность и, по всей видимости, стерильность. Либидо рассматривается как один из аспектов человеческой природы, связанный со способностью восхищаться прекрасным, любить, испытывать сексуальное влечение и иметь потомство, чего Adeptus Astartes лишены.

К положительным сторонам такой модификации человека можно отнести способность космодесантников *адаптироваться* к широкому спектру условий окружающей среды как на планете Терра, так и в далеком космосе. Этим они

напоминают тихоходок, представляющих собой характерный пример организмов с исключительной устойчивостью к неблагоприятным условиям, способных существовать даже в вакууме открытого космоса.

Космические десантники переносят воздействие невесомости благодаря постоянной стимуляции мышц имплантатами, могут питаться любой пищей, нечувствительны к большинству токсинов и ядов, что позволяет им находиться без существенного риска на поверхности многих планет с агрессивной окружающей средой. Подобный трансчеловек силен, выносливи и способен справиться со многими физическими трудностями, с которыми могут столкнуться будущие колонисты и покорители космоса.

Существенным преимуществом космических десантников является потенциальная продолжительность их жизни. Adeptus Astartes потенциально способны жить более тысячи лет. Примером служит великий магистр ордена Кровавых Ангелов Данте, проживший 11 столетий (White Dwarf, 2007, p. 78). Этот пример позволяет предположить, что отдельные космические десантники могут жить около 1000 лет и более. Идея сверхдолгожительства перекликается с трансгуманистическим идеалом – бессмертным существованием.

Несмотря на перечисленные положительные стороны, функция Adeptus Astartes определена предельно четко – это война, а не мирное освоение космоса. В мире WH40K будущего без войн не предвидится. Показателен и слоган игры: “In the grim darkness of the far future there is only war” (Warhammer 40 000 Core Rulebook 4-th edition, 2007), который является официальной торговой маркой компании Games Workshop. В то же время глобальная цель трансгуманизма – будущее без конфликтов, достижение устойчивого человеческого благополучия. Может ли в таком будущем найтись место транслюдям, подобным космическим десантникам? Этот вопрос затрагивается и в книгах по вселенной WH40K. В романе Д. Абнетта «Не ведая страха» описываются события, происходящие во время гражданской войны, почти уничтожившей Империум Человечества. Незадолго до ее начала на территории Империума, известной как «500 Миров Ультрамара», над этой проблемой задумываются несколько персонажей, в частности Рем Вентан – капитан четвертой роты легиона Ультрамаринов: «Когда закончится война, что делать с создавшими Империум транслюдьми?». Должны ли они умереть, уйти на пенсию или стать постоянным напоминанием о кровавых событиях прошлого? (Абнетт, 2013, с. 22-23). Он вспоминает слова генетического отца Ультрамаринов Робаута Жиллимана, считавшего, что Император создал космических десантников способными преуспеть во всем: и в войне, и в мире. В мирное время, считает он, им должна быть отведена роль правителей покоренных ими миров.

> Космические десантники преуспевают на войне, поскольку их создавали, чтобы они преуспевали во всем. Каждый из вас станет лидером, правителем и господином своего мира, и применит свои трансчеловеческие таланты в управлении и культуре, поскольку сражений больше не будет (Там же, 2013, с. 22-23).

Однако данная проблема не имеет однозначного решения.

Во-первых, мы уже упоминали, что транслюди могут не считать себя равными обычным людям. То, что является незначительным неудобством для трансчеловека, может оказаться для обычного человека непреодолимым препятствием. Возникновение существенного разрыва между трансчеловеком и обычными людьми представляется весьма вероятным. Преодолеть его можно только путем обеспечения постепенного массового перехода от обычного человека к трансчеловеку, чтобы через несколько поколений Homo sapiens как биологический вид перешел в историческое прошлое. Трансчеловек должен быть равен другому трансчеловеку, по крайней мере теоретически, как бы идеалистично это ни звучало.

Во-вторых, *лидер* и *правитель* должен понимать тех, кем управляет. Если правитель чужд своим подданным, то он, возможно, сможет добиться от них определенных результатов, но вряд ли будет способствовать их благополучию и развитию. Скорее, он будет эксплуатировать подданных, чем помогать им развиваться в духовном и техническом отношении, способствуя прогрессу всего общества.

В-третьих, трансчеловек – это общее понятие. Когда речь идет об управлении, многое зависит от личности правителя и его индивидуальных качеств. Предположение, что в послевоенный период каждый космический десантник окажется достаточно компетентным лидером и будет способен управлять государством, представляется чрезмерно оптимистичным, если не идеалистическим. Военная подготовка сама по себе не предполагает наличия необходимых управленческих компетенций.

Предположительно, в таком послевоенном будущем бывшие воины будут использовать оставшийся им срок жизни в мирных целях – в качестве исследователей, спасателей, егерей, сотрудников внутренних сил правопорядка или представителей иных профессий, связанных с повышенным риском и соответствующих их физиологическим и психологическим особенностям. Однако остается открытым вопрос, захотят ли они в течение неопределенного времени выполнять подобные функции. Ведь, по сути дела, они могут оказаться париями в этом новом мире.

С точки зрения авторов статьи, создание существ, подобных космическим десантникам, в качестве модели будущего трансчеловека нецелесообразно. Они имеют чрезмерно крупное и массивное телосложение, а процесс их создания длителен и сопряжен с множеством рисков. Такая модель трансчеловека носит выраженно элитарный характер, и доступ к трансчеловеческому будущему будет закрыт для большей части людей и их потомков, не соответствующих тем или иным критериям строгой системы отбора. Процесс воспроизводства – или, точнее, производства – космических десантников и увеличения их численности негибок, сопряжен со значительными сложностями и требует продолжительного времени.

Существенные различия в возможностях, способностях и восприятии мира между людьми и транслюдьми могут привести к непониманию и отчуждению.

Авторам представляется более предпочтительным *постепенный* переход от человека к трансчеловеку, предполагающий последовательное приобретение новых способностей. В ходе этого процесса должно осуществляться массовое трансцендирование человека в трансчеловека, не сопровождающееся образованием радикального разрыва между ними. Отношения между людьми и первыми транслюдьми должны основываться на принципах гуманности и взаимной поддержки и быть направлены на совместное создание благоприятного будущего для всего человечества. Это невозможно при том разрыве, который может возникнуть между ними в случае выбора пути развития, подобного конструированию космических десантников – группы избранных, в руках которой будут сосредоточены основные ресурсы силы и власти. На основании этого авторы делают вывод, что подобного рода transhuman space нежелателен для реализации в нашем мире.

Выводы

Несмотря на интересный образ трансчеловека, представленный космодесантниками, нельзя утверждать, что он в полной мере соответствует «духу и букве» трансгуманизма или предложенной авторами концепции transhuman space. Авторы делают вывод, что «улучшение человека» в духе Warhammer 40 000 не является оптимальным способом разрешения социальных проблем, что свидетельствует о внутренней гетерогенности трансгуманизма. В рамках концепции transhuman space можно увидеть, что варианты трансгуманистического будущего могут различаться в каждом отдельном случае и быть как утопичными (на примере имморт-фантастики), так и дистопичными (в изложении авторов киберпанка).

Современные представители трансгуманизма в России и Беларуси[1] считают, что трансчеловек не обязательно должен отказываться от собственного прошлого, семьи и продолжения рода или становиться бесполым, поскольку подобное представление не соответствует подходу, принятому в трансгуманистических сообществах РФ и РБ. Согласно обобщенной позиции, преобладающей среди трансгуманистов, имморталистов, а также представителей околотрансгуманистического сообщества, для того чтобы называть себя

1 К представителям трансгуманистического и имморталистического сообществ России и Беларуси, а также связанных с ними научных, творческих и исследовательских кругов авторы относят: Грибоедова А. – одного из лидеров имморталистов в Минске; к. филос. н. Иванченко М.А.; к. физ.-мат. наук Галёва Р.В.; д-ра филос. н. Дыдрова Д.А.; одного из создателей и лидеров Российского трансгуманистического движения, футуролога, к. экон. н. Медведева Д.А.; религиоведа и преподавателя Вострецова Е.Ю.; д-ра социол. н. Катерного И.В.; социального активиста Мельцера М.М. В более широком смысле к этому кругу также отнесены писатель и представитель сайта Spacemorgue Тютюнников А., сотрудники криокомпании «КриоРус», а также покойный писатель-фантаст, философ и один из наиболее заметных апологетов трансгуманизма Никитин Ю.А.

трансчеловеком, достаточно осознанного намерения стать постчеловеком – то есть обрести радикально продленную жизнь или даже бессмертие биологической либо смешанной природы (киборгизация, биоулучшение, аугментация, загрузка интеллекта и др.). Однако данный подход находится на ранней стадии формирования и редко выходит за пределы непубличных обсуждений. В современной науке он пока не получил четкого закрепления, хотя постепенно приобретает черты самостоятельной тенденции. Подробнее позиция российских трансгуманистов рассмотрена в статье Иванченко М. А. «Основания для построения национальной идеи России: усиление интеллекта как альтернатива сильному искусственному интеллекту» (2025).

Космодесантники предстают перед нами как существа, неспособные к размножению и, следовательно, лишенные репродуктивной функции. Такая модель не вполне соотносится с идеальной моделью transhuman space, заявленной в данной статье. Кроме того, согласно сюжету Warhammer 40 000, обрести подобную трансчеловеческую «сущность» могут только мужчины, а женщины не могут пройти соответствующую трансформацию вследствие морфологических различий. Такая модель создает основания для дискриминационного исключения женщин и возникновения принципиально нового вида неравенства.

В понимании авторов статьи (Иванченко, 2024) движение от человека к постчеловеку должно быть плавным и последовательным: сначала люди начнут жить до 120–150 лет, затем этот срок возрастет до 500 лет, причем значительная или преобладающая часть жизни будет приходиться на период молодости. Предстоит «обновить», «омолодить» уже существующее старшее поколение, поскольку в рамках данной концепции старость рассматривается как основная причина смерти. Старость рассматривается трансгуманистами, а также рядом ученых из различных научных областей как болезнь, обусловленная несколькими причинами (например, предел Хейфлика, активность белков-транспозонов, истощение стволовых клеток, повреждение генома, неконтролируемые генетические мутации, белки-прионы, клеточное старение, митохондриальная дисфункция, хроническое воспаление и т. д.) и потому считается потенциально преодолимой, то есть излечимой. Для преодоления старения предполагается задействовать все ресурсы науки и технологий, в частности комплекс НБИК-технологий.

Возможно, космодесантники могут жить тысячелетиями, что иллюстрирует пример примариса Кровавых Ангелов Данте, однако вся их жизнь подчинена ведению военных действий, вследствие чего в мирное время подобные суперсолдаты оказываются функционально невостребованными. Согласно одной из интерпретаций, Император Человечества собирался избавиться от своих космодесантников после окончания Великого Крестового Похода против «ксеносов» и объединения галактики под властью человечества. Подобным образом Император избавился от Громовых Воинов,

служивших прототипом космических десантников: после выполнения поставленных перед ними задач они были практически полностью ликвидированы (Райт, 2021).

Трансчеловек в понимании авторов, как и его более «зрелая» версия – постчеловек, – представляет собой мирное существо, способное гармонично сосуществовать с людьми. Даже те, кто по тем или иным мотивам отказался от аугментаций и улучшений, чтобы прожить тихую жизнь обычной продолжительности (которая неизбежно оканчивается старостью, увяданием и смертью), не должны исключаться из социального и этического поля, как это иногда происходит в тематических околотрансгуманистических чатах. В авторской трактовке трансгуманизм представляет собой метагуманизм, то есть дополненный и обновленный гуманизм, распространяющийся не только на человека, но и на животных, ИИ, трансчеловека и постчеловека и признающий их равное право на существование и мирное сосуществование. Отдельные трансгуманисты считают, что необходимо не только научиться создавать синтетическую еду, в частности искусственное мясо, но и инициировать искусственную эволюцию животных до уровня разумных существ, предоставив им возможность самостоятельно определить дальнейший путь развития: хотят ли они стать «постживотными», остаться на уровне «трансживотных» либо достичь уровня обычных неаугментированных людей или же повернуть собственную эволюцию вспять.

Следовательно, трансгуманисты не могут разделять идеологию космодесантников, поскольку ее реализация может привести к войнам беспрецедентного масштаба, что противоречит трансгуманистическим взглядам. Космополитизм в авторской трактовке предполагает объединение человечества и реализацию его совокупного познавательного и творческого потенциала за счет преодоления внутренних конфликтов, что создаст условия для нового Ренессанса.

Русский космист Н. Ф. Федоров предлагал осуществить воскрешение наших предков (Федоров, 1982) посредством воссоединения атомов и молекул, некогда составлявших их тела. Если исходить из закона сохранения материи и энергии, предполагающего невозможность их бесследного исчезновения, можно предположить, что применение, например, нанороботов однажды позволит восстановить тела умерших. На данном этапе научно-технического прогресса трудно оценить реализуемость подобного проекта, поэтому сейчас он относится скорее к области веры, чем к сфере верифицированного научного знания.

Именно Империум Человечества является центральной действующей силой в этой вселенной. Хотя идеал трансчеловека, представленный данным transhuman space в космической опере и гримдарке[1] (Карманова, 2023, с. 37),

1 Гримдарк – жанровое направление, объединяющее мрачные и жестокие книги, фильмы, мультсериалы и другие произведения, претендующие на реалистичность. Их действие происходит в мире, для которого характерны отсутствие ярко выраженного добра, неоднозначность персонажей, господство зла,

не соответствует целям трансгуманизма, он представляет собой достаточно проработанную и интересную модель. Детализированное описание конкретных аугментаций – дополнительных органов, интерфейсов и других модификаций – выделяет образ транслюдей-космодесантников среди аналогичных образов в произведениях массовой культуры.

Многое из того, что в прошлом считалось фантастикой, к XXI в. было частично реализовано. Образ космодесантников во вселенной Warhammer 40 000, возможно, воплощает одну из грез человечества о сверхспособностях и радикальном продлении жизни. Его также можно интерпретировать как своеобразный творческий манифест, утверждающий способность объединенного человечества противостоять изначально враждебной природе и ее главному «подрывному механизму» – смерти.

Заявления авторов

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Все авторы данной рукописи были уведомлены и согласны с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Все авторы подтверждают, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT)

Иванченко М. А. выступила в роли руководителя коллектива из двух авторов. Ей принадлежит сама идея, а также практически вся терминология, которая касается трансгуманистического дискурса. Данный автор предложил методологию и методы исследования, разработал теоретический основания статьи. Также Иванченко М. А. полностью оформила и отформатировала статью, список литературы и References, переработала и осмыслила те работы, которые касаются трансгуманистической и постгуманистической повестки, а также философских, социологических источников. В написании аннотации поучаствовали оба автора. Социологический опрос с элементами углублённого интервью был проведён и оформлен обоими авторами. Оба автора изучили влияние WH40K на трансгуманистическое движение, разобрали пример конкретного трансчеловека, осветили перспективы возникновение трансчеловека подобной разновидности. Вострецов Е. Ю. выполнил ту часть работ, которая была связана непосредственно с анализом первоисточников

высокий уровень насилия и откровенный цинизм. Источник: Темное фэнтези и гримдарк: происхождение жанров, их особенности и представители. URL: https://skillbox.ru/media/gamedev/tyemnoe-fentezi-i-grimdark-proiskhozhdenie-zhanrov-ikh-osobennosti-i-predstaviteli/

о Вархаммер 40 000: рулбуками, книгами, сайтами. Кроме того, он осуществил сбор информации и анализ найденных данных о фэндоме и рассматриваемой франшизе. Также данный автор проанализировал и обобщил данные, которые касались статей по Вархаммер 40 000 на русском языке. Кроме того, Вострецовым Е.Ю. была предложена концепция “transhuman space”, также ему принадлежит концепция “fictional religions”, автор дополнительно провёл дефиницию основных понятий «человек», «трансчеловек», «постчеловек». Статья написана в соавторстве, каждый из авторов принял на себя половину работ по ней.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Авторы подтверждают, что нет препринта/рабочей версии.

Конфликт интересов

Конфликтов нет.

Финансирование

Данная работа не профинансирована ни одним спонсором.

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Инструменты искусственного интеллекта не указаны в качестве авторов; любой вклад (редактирование текста, перевод, иллюстрации, код) описан в разделе «Методы»; точность, оригинальность и соблюдение прав проверены.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Авторы приносят свою благодарность Л. А. Иванченко, Л. В. Вострецовой, а также П. Калугину, Р. Карасюку и энтузиастам из VK-группы «Саламандры».

Список литературы

Bostrom, N. (2005). A History of Transhumanist Thought. *Journal of Evolution and Technology*, 14(1).

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

Drexler, E. (1992). *Nanosystems: Molecular Machinery, Manufacturing, and Computation*. John Wiley & Sons.

Hayles, N. K. (2005). *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago Press. https://doi.org/10.7208/chicago/9780226321493.001.0001

Herbrechter, S. (2013). *Posthumanism. A Critical Analysis*. Bloomsbury Academic.

Lyotard, J. F. (1991). *The Inhuman: Reflections on Time*. Polity Press.

McClain Brown, C. (2024). Towards a Generic Fascism: Right-Wing Totalitarian Aspects in the Universe of Warhammer 40,000. *Politička Misao*, 61(2), 29–51. https://doi.org/10.20901/pm.61.2.02

Roden, D. (2015). *Posthuman Life. Philosophy at the Edge of the Human*. Routledge Taylor & Francis Group. https://doi.org/10.4324/9781315744506

Roden, R. (2020). Posthumanism: Critical, Speculative, Biomorphic. In M. R. Thomsen & J. Wamberg (Eds.), *The Bloomsbury Handbook of Posthumanism* (pp. 81–94). Bloomsbury. https://doi.org/10.5040/9781350090507.ch-007

Thacker, E. (2005). *The Global Genome: Biotechnology, Politics, and Culture*. MIT Press.

Van Creveld, M. (2013). *Wargames From Gladiators to Gigabytes*. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9781139579872

Wilson, S., & Haslam, N. (2009). Is the Future more or less Human? Differing Views of Humanness in the Posthumanism Debate. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 39(2), 247–266. https://doi.org/10.1111/j.1468-5914.2009.00398.x

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

Васильев, Е. В. (2021). Интерпретация образа Люцифера и истории падения ангелов в романе А. Дембски-Боудена «Первый еретик». В *Античные контексты: Дисциплинарные и междисциплинарные стратегии: Коллективная монография* (сс. 423–432). Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н. И. Лобачевского.

Васильев, Е. В. (2023). *Переосмысление образа культурного героя в сеттинге Warhammer. 40 000 (на примере романа Криса Райта «Повелители Тишины»)*. 111–117.

Вострецов, Е. Ю. (2016). *Проблема религиоведческого статуса феномена "Fictional Religions"*. 121.

Гагарин, А. С. (2023). Экзистирование и трансцендирование: Философские интерпретации. *Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования*, (1), 9–14. https://doi.org/10.36809/2309-9380-2023-38-9-14

Галёв, Р. В., & Иванченко, М. А. (2024). Вынося смерть за скобки: Как культура поддерживает страх бессмертия. *Человек.ru*, (19), 182–195. https://doi.org/10.32691/2410-0935-2024-19-182-195

Горновский, А. О. (2018). *Квази-религия: Имперский Культ во вселенной Warhammer 40 000*. 79–87.

Деннет, Д. (1988). *Условия личности. Что такое человек? Современные проблемы биомедицины, этики и общества*. Humana Press.

Звиревич, В. Т. (2004). *Философия Древнего мира и Средних веков*. Академический Проект.

Иванченко, М. А. (2024). Первичное и вторичное страдание в психиатрии, онкологии, буддизме, трансгуманизме и необходимость его преодоления. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(1), 244–273. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i1.399

Илларионов, Г. А. (2021). *Игровые религии и игровые трансценденции*. 28–33.

Карманова, С. А. (2023). Особенности жанра фэнтези в трилогии Р. Куанг «Опиумная война». *Филология в XXI веке*, (2), 33–40.

Керимов, Т. Х. (2018). Обновление гуманизма: Его возможности и границы. *Tempus et Memoria*, 13(3), 16–26.

Липинская, А. А. (2017). *«Пария» Д. Абнетта: Игра в викторианский роман*. 75–80.

Пивоваров, Д. В. (2006). *Философия религии*. Академический Проект; Деловая книга.

Сазеева, И. Б., & Грошева, Т. Н. (2017). Антигуманистический характер философии трансгуманизма. *Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики*, (3–1), 122–126.

Сиденкова, А. П., Мякотных, В. С., & Иванченко, М. А. (2023). Интерпретация сущности деменции в контексте полемики гуманизма и трансгуманизма. *Вопросы философии*, (2), 68–78. https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-68-78

Силантьев, Р. А. (2016). Богословское моделирование на примере литературы сеттинга Warhammer 40 000. *Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки*, (23), 138–146.

Советская энциклопедия. (1983). Диалектика. В Л. Ф. Ильичев, П. Н. Федосеев, С. М. Ковалев, & В. Г. Панов (Ред.), *Философский энциклопедический словарь* (сс. 154–158).

Ставцева, О. И. (2023). Постчеловек—Концепт или событие? Размышление о будущем человека антропоцена. *Вестник Ленинградского государственного университета имени А. С. Пушкина*, (1), 8–20. https://doi.org/10.35231/18186653_2023_1_8

Турчин, А. В., & Батин, М. А. (2013). *Футурология. XXI век: Бессмертие или глобальная катастрофа?* Бином. Лаборатория знаний.

Федирко, М. В. (2020). *Своеобразие жанра темного фэнтези*. 280–283.

Федоров, Н. Ф. (1982). *Сочинения*. Мысль.

Фукуяма, Ф. (2004). *Наше постчеловеческое будущее: Последствия биотехнологической революции*. АСТ.

Цветков, Е. В. (2008). Научная фантастика и научное предвидение. *Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия: Гуманитарные и социальные науки*, (1), 49–54.

References

Bostrom, N. (2005). A History of Transhumanist Thought. *Journal of Evolution and Technology*, 14(1).

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

Dennett, D. C. (1988). Conditions of Personhood. In M. F. Goodman (Ed.), *What is a Person?* (pp. 145-167). Humana Press..

Dialectics. (1983). In L. F. Ilyichev, P. N. Fedoseev, S. M. Kovalev, & V. G. Panov (Eds.), *Philosophical Encyclopedic Dictionary* (pp. 154–158). Sovetskaya Entsiklopediya. (In Russian).

Drexler, E. (1992). *Nanosystems: Molecular Machinery, Manufacturing, and Computation*. John Wiley & Sons.

Fedirko, M. V. (2020). The Specificity of the Dark Fantasy Genre. In *Formation of the Professional Competence of a Philologist in a Multicultural Educational Environment: Proceedings of the III International Scientific and Practical Conference* (pp. 280–283). (In Russian).

Fedorov, N. F. (1982). *Works*. Mysl'. (In Russian).

Fukuyama, F. (2004). *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. AST. (In Russian).

Gagarin, A. S. (2023). Existing and Transcending: Philosophical Interpretations. *Review of Omsk State Pedagogical University. Humanitarian Research*, (1), 9–14. https://doi.org/10.36809/2309-9380-2023-38-9-14 (In Russian).

Galev, R. V., & Ivanchenko, M. A. (2024). Bracketing Death: How Culture Sustains the Fear of immortality. *Chelovek.ru*, (19), 182–195. https://doi.org/10.32691/2410-0935-2024-19-182-195 (In Russian).

Gornovskii, A. O. (2018). *Quasi-Religion: The Imperial Cult in the Warhammer 40,000 universe* (79–87). (In Russian).

Hayles, N. K. (2005). *My Mother Was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago Press. https://doi.org/10.7208/chicago/9780226321493.001.0001

Herbrechter, S. (2013). *Posthumanism. A Critical Analysis*. Bloomsbury Academic.

Illarionov, G. A. (2021). Game Religions and Game Transcendences. In *The Secular Age: Challenges of Civilization* (pp. 28–33). (In Russian).

Ivanchenko, M. A. (2024). Primary and Secondary Suffering in Psychiatry, Oncology, Buddhism, Transhumanism, and the Necessity of Its Overcoming. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(1), 244–273. https://doi.org/10.46539/gmd.v6i1.399 (In Russian).

Karmanova, S. A. (2023). Features of the Fantasy Genre in R. F. Kuang's Trilogy *The Poppy War*. *Filologiya v XXI veke*, (2), 33–40. (In Russian).

Kerimov, T. Kh. (2018). Renewing Humanism: Its Possibilities and Limits. *Izvestia. Ural Federal University Journal. Series 3: Social Sciences*, 13(3), 16–26. (In Russian).

Lipinskaya, A. A. (2017). Dan Abnett's *Pariah*: Playing with the Victorian novel. In *The literary text of the 20th–21st centuries: Problems of poetics: Proceedings of the VII–VIII International Scientific and Practical Conference* (pp. 75–80). (In Russian).

Lyotard, J. F. (1991). *The Inhuman: Reflections on Time*. Polity Press.

McClain Brown, C. (2024). Towards a Generic Fascism: Right-Wing Totalitarian Aspects in the Universe of Warhammer 40,000. *Politička Misao*, 61(2), 29–51. https://doi.org/10.20901/pm.61.2.02

Pivovarov, D. V. (2006). *Philosophy of Religion*. Akademicheskii Proekt; Delovaya kniga. (In Russian).

Roden, D. (2015). *Posthuman Life. Philosophy at the Edge of the Human*. Routledge Taylor & Francis Group. https://doi.org/10.4324/9781315744506

Roden, R. (2020). Posthumanism: Critical, Speculative, Biomorphic. In M. R. Thomsen & J. Wamberg (Eds.), *The Bloomsbury Handbook of Posthumanism* (pp. 81–94). Bloomsbury. https://doi.org/10.5040/9781350090507.ch-007

Sazeeva, I. B., & Grosheva, T. N. (2017). The Antihumanist Character of the Philosophy of Transhumanism. *Historical, Philosophical, Political and Law Sciences, Culturology and Study of Art. Issues of Theory and Practice*, (3–1), 122–126. (In Russian).

Sidenkova, A. P., Myakotnykh, V. S., & Ivanchenko, M. A. (2023). Interpreting the Essence of Dementia in the Context of the Debate Between Humanism and Transhumanism. *Voprosy Filosofii*, (2), 68–78. https://doi.org/10.21146/0042-8744-2023-2-68-78 (In Russian).

Silantyev, R. A. (2016). Theological Modeling Through the Literature of the Warhammer 40,000 Setting. *Vestnik of Moscow State Linguistic University. Humanities*, (23), 138–146. (In Russian).

Stavtseva, O. I. (2023). Posthuman: A concept or an Event? Reflections on the Future of the Human of the Anthropocene. *Pushkin Leningrad State University Journal*, (1), 8–20. https://doi.org/10.35231/18186653_2023_1_8 (In Russian).

Thacker, E. (2005). *The Global Genome: Biotechnology, Politics, and Culture*. MIT Press.

Tsvetkov, E. V. (2008). Science Fiction and Scientific Foresight. *Vestnik of Northern (Arctic) Federal University. Series: Humanitarian and Social Sciences*, (1), 49–54. (In Russian).

Turchin, A. V., & Batin, M. A. (2013). *Futurology. The 21st century: Immortality or Global Catastrophe?* Binom. Laboratoriya znanii. (In Russian).

Van Creveld, M. (2013). *Wargames From Gladiators to Gigabytes*. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9781139579872

Vasiliev, E. V. (2021). Interpretation of Lucifer's Image and the History of the Fall of the Angels in Aaron Dembski-Bowden's Novel *The First Heretic*. In *Ancient Contexts: Disciplinary and Interdisciplinary strategies: A collective Monograph* (pp. 423–432). Natsional'nyi issledovatel'skii Nizhegorodskii gosudarstvennyi universitet im. N. I. Lobachevskogo. (In Russian).

Vasiliev, E. V. (2023). Rethinking the Image of the Cultural Hero in the Warhammer 40,000 Setting: The Case of Chris Wraight's Novel *The Lords of Silence*. In *Romano-Germanic literatures: Traditions and modernity: Proceedings of the 1st International Scientific Conference* (pp. 111–117). Izdatel'skii tsentr Belorusskogo gosudarstvennogo universiteta. (In Russian).

Vostretsov, E. Yu. (2016). The Problem of the Religious Studies Status of the Phenomenon of "Fictional Religions". In *Philosophical Problems of Religion, Morality, Politics, and Law: Proceedings of the All-Russian Scientific and Practical Conference* (p. 121). (In Russian).

Wilson, S., & Haslam, N. (2009). Is the Future more or less Human? Differing Views of Humanness in the Posthumanism Debate. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 39(2), 247–266. https://doi.org/10.1111/j.1468-5914.2009.00398.x

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

Zvirevich, V. T. (2004). *Philosophy of the Ancient World and the Middle Ages*. Akademicheskii Proekt. (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. No 4 | ISSN: 2658-7734
Cinema Studies | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.757

Neuro-Marketing of Horror Films: Trends and Ethical-Legal Implications

Daria D. Alieva*

National Research University Higher School of Economics (HSE University). Moscow, Russia.
Email: catnira[at]yandex.ru ORCID https://orcid.org/0009-0008-3993-3808

* — corresponding author

Received: 7 April 2026 | Revised: 30 April 2026 | Accepted: 4 May 2026

Abstract

This article explores the transformation of horror film marketing between 2023 and 2025 amid a shift from traditional visual representations of fear to the embodied elicitation of fear and the measurement of audience responses. Contemporary horror campaigns increasingly employ neuromarketing and performative practices that position the audience not only as the target of advertising but also as a source of biometric data, thereby making physiological responses an integral part of media production. The limited theoretical engagement with these practices in cultural studies and media philosophy calls for a systematic analysis. The aim of the article is to identify the cultural, phenomenological, and ethical and legal foundations of horror film neuromarketing through an analysis of the promotional campaigns for "Evil Dead Rise" (2023), "Smile 2" (2024), "Together" (2025), and "Long Walk" (2025).

The study shows that contemporary horror marketing practices reflect a broadening of promotional strategies : alongside on-screen representations of fear, these strategies increasingly engage the audience's body. Technologies such as GSR, EEG, eye-tracking, pupillometry, facial expression recognition, and immersive performative formats allow affective and physiological responses to be recorded, thereby transforming them into valuable marketing tools and quantifiable media resources. The study concludes that these practices heighten cinematic immersion while also creating risks of manipulation, desubjectivation, and breaches of standards governing the processing of biometric data. The article is intended for film and media researchers, scholars in cultural studies, philosophers, marketing professionals, and specialists in the legal regulation of digital technologies.

Keywords

Horror Marketing; Neuromarketing; Affective Technologies; Pupillometry; 4E Cognition; Enactivism; Phenomenology of Cinema; Cinematic Affect; Biometric Data; Performative Viewing

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License
© 2026 Daria D. Alieva

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. № 4 | ISSN: 2658-7734
Исследования кинематографа | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.757

Нейромаркетинг фильмов ужасов: тенденции и этико-правовые последствия

Алиева Дарья Дмитриевна*

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» (НИУ ВШЭ). Москва, Россия. Email: catnira[at]yandex.ru ORCID https://orcid.org/0009-0008-3993-3808

* — корреспондирующий автор

Рукопись получена: 7 апреля 2026 | Пересмотрена: 30 апреля 2026 | Принята: 4 мая 2026

Аннотация

В статье рассматривается трансформация маркетинга фильмов ужасов в 2023–2025 гг. в условиях перехода от традиционной визуальной репрезентации страха к его телесной активации и измерению реакций зрителей. Современные хоррор-кампании все чаще используют нейромаркетинговые и перформативные практики, в которых зритель выступает не только адресатом рекламы, но и источником биометрических данных, а его физиологические реакции становятся частью медиапроизводства. Недостаточная теоретическая осмысленность этих практик в культурологии и философии медиа обусловливает необходимость их системного анализа. Цель статьи — выявить культурные, феноменологические и этико-правовые основания нейромаркетинга хоррор-фильмов на материале рекламных кампаний фильмов «Восстание зловещих мертвецов» (2023), «Улыбка 2» (2024), «Одно целое» (2025) и «Долгая прогулка» (2025).

Исследование показало, что современные практики хоррор-маркетинга свидетельствуют о расширении стратегий продвижения, в рамках которых наряду с репрезентацией страха на экране все заметнее задействуется тело зрителя. Такие технологии, как GSR, EEG, eye-tracking, пупиллометрия и распознавание мимики, а также иммерсивные перформативные форматы позволяют фиксировать аффективные и физиологические реакции, что превращает эти реакции в значимый инструмент маркетингового воздействия и потенциально измеримый медиаресурс. Сделан вывод о том, что подобные практики усиливают иммерсивность киноопыта, но одновременно создают риски манипуляции, десубъективации и нарушения норм обработки биометрических данных. Статья адресована исследователям кино и медиа, культурологам, философам, специалистам по маркетингу и правовому регулированию цифровых технологий.

Ключевые слова

хоррор-маркетинг; нейромаркетинг; аффективные технологии; пупиллометрия; познание 4E; энактивизм; феноменология кино; кинематографический аффект; биометрические данные; перформативный просмотр

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0
© 2026 Алиева Дарья Дмитриевна

Введение

С точки зрения феноменологии восприятия хоррор апеллирует к физиологии человека: жанр ужасов не только визуализирует страх, но и моделирует телесный отклик зрителя. Маркетинговые стратегии эволюционируют от традиционных инструментов продвижения — трейлеров и постеров — к телесно ориентированному нейромаркетингу, напрямую обращающемуся к телу зрителя и превращающему страх, возникающий при просмотре хоррора, в проживаемый физический опыт. В рамках данной статьи выражение «телесно ориентированный нейромаркетинг» используется для обозначения организации маркетингового опыта вокруг телесных, сенсорных и нейрофизиологических механизмов, в отличие от чисто семантического или визуального воздействия. В этом смысле нейромаркетинг может рассматриваться как практическое воплощение модели познания 4E, в которой телесный опыт зрителя, среда показа, активное действие и медиальное расширение аффекта формируют единую систему взаимодействия фильма с аудиторией.

История хоррор-маркетинга в целом демонстрирует устойчивую тенденцию к усилению перформативности и иммерсивности: от попыток создать эффект *«реального события»* («Ведьма из Блэр», 1999) до прямого включения зрителя в медианарратив («Пила 3D», 2010). В случае «Ведьмы из Блэр» маркетинговая стратегия была направлена на то, чтобы убедить зрителей, что происходящее в фильме не является вымыслом. Для этого использовались материалы, представленные как подлинные: полицейские отчёты, сайты и видеозаписи, совокупность которых создавала ощущение документальности и стирала границу между вымыслом и действительностью. В случае «Пилы 3D» в кинотеатрах демонстрировали специальный эпизод, в котором Джон Крамер обращается непосредственно к зрителям в кинозале: «С самого начала вы наблюдали за страданиями других. <…> А вы сумеете дожить до конца? Последний кусочек пазла — это вы». На зрителей летят кольцевые пилы, а вокруг кресел вырастают железные шипы. Затем показано, как гигантская фигура Джона Крамера в маске Свиньи выходит за пределы киноэкрана и хватает одного из зрителей.

Эти практики можно рассматривать как ранние формы деятельностного взаимодействия со зрителем: их целью было вовлечь аудиторию в медиасреду и сделать её частью происходящего. Однако фиксация телесных проявлений аффекта и его медиальное расширение, рассматриваемые в рамках модели познания 4E, приобретают системный характер лишь в промопрактиках 2020-х годов. Современные кампании стремятся фиксировать и использовать физиологические реакции зрителей — расширение зрачков, учащение пульса, отклик на диегетические крики — в качестве показателей эффективности и материала для дальнейшего продвижения.

Физиологическая реакция с трудом поддаётся сознательному контролю и рациональной фильтрации, поскольку может возникать до осмысления стимула. Подобный подход превращает аудиторию в активный ресурс маркетинга, а страх — в измеримый, контролируемый, визуализируемый и потенциально вирусный контент, который становится новым механизмом воздействия на потребителя, что даёт производителям экономическое преимущество.

Границы исследования. Для исследования отобраны четыре современных кейса маркетинга хоррор-фильмов: «Восстание зловещих мертвецов» (2023), «Улыбка 2» (2024), «Одно целое» (2025) и «Долгая прогулка» (2025). Выбор обусловлен их соответствием четырём критериям: (1) принадлежность продвигаемых фильмов к жанру хоррора; (2) использование телесно ориентированных, биометрических или перформативных механизмов вовлечения аудитории; (3) наличие публично задокументированных материалов о реализации кампании; (4) репрезентативность с точки зрения различных модальностей взаимодействия с телом зрителя (вокальной, мимической, биометрической и кинестетической).

Исследование имеет *ряд ограничений*. Во-первых, оно ограничено американским кинорынком и англоязычной медиасредой, что не позволяет напрямую экстраполировать выводы на иные национальные контексты. Во-вторых, анализ опирается исключительно на публично доступные материалы пиар-кампаний и не включает ни внутренние маркетинговые данные киностудий, ни верифицированные данные биометрических измерений; сведения о таких измерениях представлены исключительно в рамках рекламной риторики. В-третьих, статья исследует прежде всего репрезентацию и медиатизацию нейромаркетинговых практик, а не их фактическую коммерческую и маркетинговую эффективность. Наконец, выбранные кейсы рассматриваются как показательные примеры телесно ориентированного хоррор-маркетинга; их совокупность не обеспечивает исчерпывающего охвата всех существующих практик, однако позволяет выявить ключевые тенденции развития нейромаркетинга хоррор-кинематографа в современной киноиндустрии.

Существующие исследования по нейромаркетингу описывают способы измерения и использования биометрических реакций аудитории, однако преимущественно сосредоточены на общих моделях потребительского поведения и редко рассматривают специфическую жанровую логику хоррора. Работы, посвящённые сенсориуму хоррора, напротив, анализируют сам фильм и режим восприятия, а не рекламную кампанию как самостоятельное пространство производства страха. Литература о промостратегиях хоррора описывает вирусность, перформативность и иммерсивность кампаний, но редко связывает эти практики с биометрической фиксацией зрительских реакций, логикой нейромаркетинга и правовыми последствиями обращения к телесным данным. Настоящая статья призвана восполнить эту лакуну

и разработать типологию телесно ориентированных промопрактик хоррор-маркетинга, включающую четыре модальности вовлечения зрителя: экспрессивно-вокальную, биометрически-верификационную, мимико-комплаентную и кинестетически-иммерсивную.

Предлагаемая типология исходит из того, что телесное вовлечение зрителя может быть организовано по-разному: как внешнее выражение аффекта, как его механическая регистрация, как телесное условие доступа к медиаконтенту или как физическое воспроизведение нарративной ситуации фильма.

Гипотеза исследования. Современный хоррор-маркетинг смещается от визуальной репрезентации страха к его телесной активации и биометрической фиксации, в результате чего реакция зрителя становится частью *самой рекламной стратегии*, а его тело — либо носителем аффекта, либо источником данных, либо интерфейсом взаимодействия, либо частью медиасобытия.

Эмпирическая база исследования включает источники с различной доказательной значимостью. К первичным источникам относятся пресс-релизы студий (Paramount, NEON, Lionsgate). Ко вторичным — отраслевые публикации (People, Adweek, iMotions), позволяющие реконструировать контекст и рецепцию кампаний в профессиональной среде. Сообщения в пользовательских медиа (Reddit, TikTok, Instagram*[1]) используются как вспомогательный материал для анализа общественной реакции на кампании, но не рассматриваются как самостоятельное доказательство фактических обстоятельств или технических характеристик кампаний.

Цель настоящей статьи — выявить и типологизировать телесно ориентированные промопрактики хоррор-маркетинга 2023–2025 гг. на материале четырёх кампаний, сведения о которых представлены в публично доступных источниках.

Методологическая база исследования. В качестве аналитического инструмента используется модель познания 4E (4E-cognition), позволяющая системно описать взаимодействие телесного опыта, среды, действия и медиального расширения аффекта в современных промопрактиках хоррор-индустрии.

В рамках модели познания 4E выделяются четыре взаимосвязанных аспекта (Newen, de Bruin & Gallagher, 2018):

1. Embodied (телесно обусловленный). Фильм ужасов не просто воздействует на зрительный и слуховой каналы, а задействует рефлексы и соматические паттерны (учащение пульса, мурашки, расширение зрачков) как элементы познавательного процесса. Ужас конструируется как физиологическая реакция.

1 Принадлежит организации, признанной экстремистской на территории Российской Федерации (далее все упоминания в тексте обозначаются знаком *).

2. Embedded (встроенный). Переживание страха всегда ситуативно: оно возникает в пространстве кинозала, фестивального показа или онлайн-среды. Маркетинговые акции «встраиваются» в эту среду, размывая границы между фильмом и повседневным опытом.
3. Enacted (деятельностный). Познавательные и эмоциональные переживания конструируются через действие — зритель совершает «телесный» жест (улыбка, клик, зрительный контакт) для «активации» контента.
4. Extended (протяжённый). Опыт фильма выходит за пределы экрана благодаря технологиям и социальным медиа. Аффективные реакции получают продолжение за пределами тела — в мемах, TikTok-видео, Reddit-дискуссиях, — а коллективный аффект становится продолжением индивидуального страха.

Анализ кейсов проводился по следующим параметрам: (1) тип телесного вовлечения; (2) используемая технологическая инфраструктура; (3) форма зрительского участия; (4) способы медиатизации и последующего распространения реакций; (5) возникающие этические и правовые риски. Эта матрица обеспечивает сопоставимость кейсов и позволяет выявить общие структурные тенденции развития нейромаркетинга в хоррор-индустрии.

Контекст исследований нейромаркетинга фильмов ужасов

Попытки измерить и использовать физиологические реакции зрителей при исследовании кино предпринимаются уже не первое десятилетие. Начиная с 2000-х годов исследования в области «нейрокино» показывают (Hasson et al., 2008), что воздействие кинематографических образов можно анализировать с помощью объективных нейрофизиологических маркеров: в частности, восприятие угрозы связано с активацией миндалевидного тела и симпатической нервной системы и сопровождается телесными реакциями (Phelps & LeDoux, 2005; Critchley et al., 2004). Независимо от того, является угроза вымышленной или реальной, автоматическая реакция на неё может возникать до сознательной оценки стимула. На ранних этапах восприятия различение имитации и реального события может быть затруднено, а в отдельных случаях ошибки распознавания сохраняются и после когнитивной обработки. Иллюстрацией подобной трудности распознавания может служить распространение изображений и видеозаписей, созданных с помощью искусственного интеллекта: в качестве примера можно привести «завирусившееся» летом 2025 года видео, в котором пожилая женщина ударом ноги разрушает стеклянный мост и падает вместе с находившимися на нём людьми. Не все пользователи распознали, что видеозапись была сгенерирована с помощью ИИ[1].

1 В Сети завирусился ИИ-ролик с женщиной, разбивающей стеклянный мост в КНР. (2025, июль 13). *Аргументы и Факты*. https://aif.ru/society/v-seti-zavirusilsya-ii-rolik-s-zhenshchinoy-razbivayushchey-

Хассон и его коллеги из Принстонского университета показали с помощью fMRI[1], что при просмотре разными участниками одних и тех же сцен наблюдаются сходные паттерны активности в определённых областях мозга (2008). Эти результаты стали одним из оснований для представления о том, что кино обладает уникальной способностью «синхронизировать» внимание и эмоции аудитории. На этом фоне в индустрии развлечений стали появляться компании, стремившиеся адаптировать лабораторные практики для решения маркетинговых задач. Так, американский стартап “MindSign Neurocinema” в конце 2000-х годов предлагал киностудиям услуги анализа трейлеров с помощью fMRI[2]. По утверждению представителей компании, нейровизуализация позволяла определить, какие сцены вызывают наибольшее возбуждение и поэтому должны сохраняться в финальном монтаже. Хотя систематических данных о внедрении подобных практик недостаточно, сами заявления поддерживали интерес медиа к идее создания фильмов и трейлеров с учётом нейронных реакций зрителей.

В дальнейшем внимание сместилось к более доступным методам — электроэнцефалографии (ЭЭГ), измерению кожно-гальванической реакции (GSR), измерению сердечного ритма. Известны также проекты, в рамках которых VR-хоррор адаптируется к биометрическим сигналам пользователя. Например, в VR-игре «Bring to Light» (2018) используется монитор сердечного ритма, а игровой процесс адаптируется к показателям пульса: при необходимости повышается интенсивность пугающих стимулов (джампскейры, резкие звуки и др.), чтобы усилить тревожность. Этот механизм иллюстрирует один из принципов аффективного дизайна: система адаптируется к телесной реакции пользователя[3]. Наконец, в 2020-е годы подобные методы стали частью коммерческих маркетинговых платформ. Компания «iMotions» публиковала кейсы[4] анализа реакций аудитории на трейлеры с помощью eye-tracking, GSR и анализа мимики, в том числе на материале хоррор-фильмов — жанра, традиционно рассматриваемого как эмоционально насыщенный.

В этой перспективе страх конструируется энактивно — через взаимодействие тела, среды и действия: физиологическую реакцию, публичный или сетевой контекст, крик либо участие в иммерсивном событии (Варела,

steklyannyy-most-v-knr

1 *Прим.*: функциональная магнитно-резонансная томография — метод нейровизуализации, который измеряет активность мозга, отслеживая изменения кровотока и оксигенации крови, связанные с нейронной активностью.

2 How Hollywood studios harness your brainwaves to win Oscars. (2011, February 26). *Gizmodo*. https://gizmodo.com/how-hollywood-studios-harness-your-brainwaves-to-win-os-5771076

3 This VR horror game is exactly as scary as your body can handle. *World Economic Forum*. (2018, August 9). https://www.weforum.org/stories/2018/08/this-vr-horror-game-is-exactly-as-scary-as-your-body-can-handle/

4 Halloween Special: The Biometrics of Fear in Media. (2018, October 10). *iMotions*. https://imotions.com/blog/insights/research-insights/fear-in-media/; Measuring Instant Emotional Reactions to Film Trailers. (n.d.). *iMotions*. https://imotions.com/customer-stories/measuring-emotional-reactions-to-trailers-increased-effectiveness/

Томпсон, & Рош, 2023, с. 43–44). Согласно Морису Мерло-Понти, мы воспринимаем «зрительные данные», к которым относятся и кинематографические образы, «сквозь призму» собственных ощущений (1999, с. 201). В одной из классических теорий хоррора фильм ужасов рассматривается как реакция общества на нарушение культурных норм и табу (Carroll, 1990, p. 200). В парадигме энактивизма хоррор понимается иначе — как телесный и перцептивный опыт, в котором зритель вовлекается в кинематографическое событие на телесном уровне (Gallagher, 2017).

Важным дополнением к этой теоретической рамке является работа Анжелы Ндалиадис «The Horror Sensorium. Media and the Senses» (2012), в которой хоррор рассматривается как форма, конструирующая особое сенсорное пространство, а страх возникает в результате взаимодействия визуальных, звуковых и телесных стимулов. Современный хоррор функционирует как «сенсориум», то есть как среда, активирующая физиологические и перцептивные реакции зрителя и превращающая страх в мультисенсорный опыт, выходящий за пределы экранной репрезентации. Такой подход позволяет перейти от предложенного Кэрроллом понимания ужаса как культурно-символической реакции к моделям воплощённого восприятия, согласно которым эмоциональный отклик формируется через телесное участие субъекта в медиасреде. Тем самым создаётся теоретическая основа для энактивистских интерпретаций киноопыта.

Хоррор-маркетинг 2020-х годов использует телесное вовлечение как центральный канал взаимодействия, в рамках которого физиологическая реакция становится частью медийного сценария. Отвращение и телесное напряжение при этом не ограничиваются экранным опытом: их проявления переносятся в публичную и цифровую среду, формируя протяжённый перцептивно-аффективный контур (extended cognition). Современный хоррор-маркетинг демонстрирует смещение от символической репрезентации страха к его перцептивной и телесной активации.

Это не только новый эстетический приём, но и проявление более широкой социально-экономической тенденции, в рамках которой эмоции и телесные состояния становятся ключевым активом «аффективного капитализма». Шавиро в книге «Посткинематографический аффект» описывает сдвиг от нарративного к аффективному восприятию в цифровых медиа (2010, p. 2–4). Интенсивность и темп роликов превращаются в самостоятельный «язык» ощущений. В хоррор-маркетинге объектом продвижения становится не столько сюжет фильма, сколько обещание переживания ужаса: дрожи, мурашек, отвращения, тошноты. Аффект становится не только целью, но и механизмом захвата внимания, особенно на платформах коротких видео (TikTok, Reels*), где телесная реакция пользователя может быть мгновенно запечатлена, повторена и распространена по вирусной модели. Зритель оказывается не просто адресатом ужаса, но его соавтором и одновременно медиа-

носителем аффекта. В этой перспективе принцип протяжённости приобретает особое значение, поскольку аффект не ограничивается телом зрителя, а циркулирует в цифровой среде, превращаясь в экономический и медийный ресурс.

Исследовательские и прикладные проекты “MindSign Neurocinema” и “iMotions” создают важный индустриальный фон: они демонстрируют, что физиологические маркеры эмоций могут быть зафиксированы и интерпретированы в контексте медиапотребления. Однако если в лабораторных и экспериментальных условиях основное внимание уделялось апробации методик и измерению реакций, то промоакции 2020-х годов, анализируемые далее, представляют собой коммерческую и зрелищную адаптацию этих подходов в массовой культуре. Здесь научные методы выходят за пределы исследовательской среды и начинают функционировать как элементы зрелищности и маркетинга. Именно этот переход — от эмпирической фиксации к коммерческой спектакуляризации — демонстрирует, каким образом нейромаркетинг становится ресурсом создания новых форм вовлечения. Научные методы превращаются не только в средство измерения зрительской реакции, но и в медиаобраз, который сам по себе обретает символическую и коммерческую ценность.

С позиций модели познания 4E такая логика означает, что физиологическая реакция становится не только телесно обусловленным компонентом восприятия, но и элементом протяжённой аффективной экономики, в которой телесное состояние зрителя встраивается в медиасреду и начинает функционировать как часть маркетинговой инфраструктуры.

«Восстание зловещих мертвецов» (2023)

Экспрессивно-вокальная модальность основана на публичной актуализации телесного аффекта посредством крика и иных форм голосового выражения страха или возбуждения. В рамках этой стратегии зритель не просто переживает эмоциональную реакцию, но побуждается выразить её в звуковой форме, превращая внутренний аффект во внешне наблюдаемое и социально разделяемое действие. Крик в данном случае выступает как специально организованная форма маркетингового участия, предполагающая демонстрацию, сравнительную оценку и последующую медиатизацию.

Одним из наиболее заметных примеров маркетинговых экспериментов в хоррор-индустрии последних лет стала PR-акция «Будка крика», организованная в рамках премьерных показов фильма «Восстание зловещих мертвецов». Во время премьерных показов в кинотеатрах устанавливали звукоизолированную кабину, в которой зрителям предлагалось закричать изо всех сил; уровень громкости измерялся, а результат отображался на экране в соревновательном формате[1]. Помимо игровой составляющей, эта акция демонстрирует

1 Photo Booths x Evil Dead Rise Premiere. (n.d.). *Noonah*. https://noonah.com/project/photo-booths-for-film-premiers/

сдвиг в логике взаимодействия между фильмом и аудиторией: телесная реакция зрителя становится не побочным следствием кинопросмотра, а центральным элементом маркетингового нарратива. Таким образом, экспрессивно-вокальная модель представляет собой форму телесной экстериоризации страха, при которой объектом маркетинговой медиатизации становится сама выразительность телесной реакции.

В теоретической перспективе Лоры Маркс кино и медиа могут вызывать тактильные и телесные ощущения, побуждая зрителя «чувствовать» изображение кожей, дыханием, мышечным напряжением (2000, p. 172–173). В данном случае хоррор-маркетинг дополняет хаптическое восприятие звуковой формой телесной экспрессии: зритель не только видит пугающий образ на экране, но и телесно выражает вызванный им аффект посредством крика. В рамках публичного медиасобытия тело зрителя тем самым становится самостоятельным медиумом наряду с камерой и экраном. В феноменологии восприятия Мерло-Понти телесность рассматривается как первичная основа опыта (1999). В «Будке крика» зритель переживает ужас не только визуально и когнитивно, но и через активное телесное действие: крик перестаёт быть невольной реакцией и становится актом участия. Зритель буквально «воплощает» кинематографический ужас, интегрируя его в собственное сенсомоторное поле. С позиций Вивиан Собчак «Будку крика» можно рассматривать как радикализацию идеи о кино как телесном опыте (2004). Если обычно зрительское тело функционирует как скрытый медиатор восприятия — мы дышим, вздрагиваем, моргаем, но эти реакции остаются «в тени», — то здесь оно становится явным и демонстрируемым элементом медиаопыта. Киноопыт расширяется за пределы кинозала и превращается в публичный акт перформативного участия.

Крик превращается в контент, который можно измерить, сравнить и визуализировать. Тем самым киноопыт перестаёт быть «замкнутым» в пределах экранной репрезентации: зрительское тело становится частью медиального поля, а выражение страха — коллективным перформативным актом.

«Одно целое» (2025)

Биометрически-верификационная модальность строится на фиксации физиологических параметров зрительской реакции и их последующем использовании в качестве доказательства интенсивности переживания. В этой модели тело выступает прежде всего как источник данных, а эмоциональный отклик — как измеримая величина, которую можно визуализировать, интерпретировать и включить в рекламную риторику. В отличие от экспрессивно-вокальной модальности, в которой акцент делается на публичном проявлении аффекта, здесь центральной становится его техническая регистрация и риторическая легитимация посредством научной терминологии.

На предпремьерных показах фильма «Одно целое» студия заявляла, что «сканирует расширение зрачков» зрителей, чтобы «измерить» пики страха и использовать полученные данные в промоматериалах. В социальных сетях и коротком рекламном ролике эта процедура преподносилась как «революционная» биометрическая «валидация» способности фильма вызывать страх. Расширение зрачков интерпретировалось как биометрический индикатор аффективной реакции зрителей во время наиболее напряжённых сцен[1]. Видеоролик и публикации NEON распространялись в Instagram*, Facebook* и Threads* с подписью:

> «Мы провели СОВМЕСТНЫЙ показ для аудитории, используя технологию, которая сканирует расширение зрачков, чтобы отследить реакцию аудитории. Сильное потрясение и волнение...».

Фактически применялась инфракрасная видеосъёмка: камера фиксировала движения и изменения диаметра зрачка. Метод давно известен: пупиллометрия (измерение диаметра зрачка) применяется с середины XX века в психофизиологии и UX-исследованиях. Расширение зрачка может коррелировать с аффективным возбуждением и когнитивной нагрузкой. Однако показатели пупиллометрии чувствительны к освещённости и ряду других факторов, поэтому их корректная интерпретация требует строгого экспериментального контроля (Mathôt, 2018; Laeng, Sirois & Gredebäck, 2012).

Опосредованно апеллируя к лабораторным исследованиям, кампания формирует у зрителя представление о «научной объективности» зафиксированного страха. Кампания превращает доступный инструмент в «революционную технологию», усиливая доверие и вовлечённость. Главным ресурсом нейромаркетинга при этом становится не столько сама методика, сколько способ её рекламной репрезентации. Даже при отсутствии публично представленных результатов научно контролируемых измерений их имитация придаёт кампании видимость эмпирической надёжности: «мы измерили ваш страх». В отличие от классической тактильной стратегии, при которой фильм апеллирует к осязанию посредством формы и текстуры изображения, здесь происходит медиатизация физиологического параметра тела как источника данных: тело представляется не только как место переживания, но и как объект технического считывания и интерпретации.

Биометрия функционирует как средство символического усиления рекламного сообщения: зрителю предлагается не просто поверить в пугающую силу фильма, а увидеть её «подтверждение» в визуализации данных. Тем самым биометрически-верификационная модальность переводит телесность в режим валидации, в котором физиологическая реакция становится аргументом в пользу способности хоррор-фильма вызывать страх.

---

1 How the marketing campaign for NEON's body horror hit came together. *Adweek*. (2025, August 27). https://www.adweek.com/convergent-tv/how-the-marketing-campaign-for-neons-body-horror-hit-came-together/

Иными словами, пиар-кампания «Одного целого» предпринимает попытку зафиксировать результат энакции (вдействования) и представить его как «объективный» индекс переживания. Альва Ноэ указывает: восприятие — всегда процесс; фиксация отдельного параметра этого процесса — в данном случае диаметра зрачка — не тождественна самому перцептивному акту. Использование такого показателя для «оценки» опыта без учёта контекста способно исказить интерпретацию процесса восприятия (2004). Демонстрация «измеряемого» страха — графиков и изображений зрачков — выступает как валидация эстетического обещания: «фильм действительно пугает — смотрите, это подтверждают приборы». Такая риторика усиливает ожидание страха и одновременно может сокращать критическую дистанцию. Аудитории предлагается принять «объективный» маркер как свидетельство пугающей эффективности фильма вместо самостоятельного осмысления собственного аффективного отклика.

«Улыбка 2» (2024)

Мимико-комплаентная модальность основана на предписанном телесном действии, которое становится условием доступа к промоконтенту. В отличие от предыдущих моделей, в которых тело либо выражает аффект, либо выступает источником измеряемых данных, здесь оно должно подчиниться заданной инструкции, то есть выполнить определённую операцию, чтобы взаимодействие с медиатекстом вообще стало возможным. Телесный жест превращается в форму комплаенса — регламентированного участия, при котором зритель воспроизводит предписанную модель телесного поведения.

В промокампании «Улыбки 2» был использован интерактивный механизм на основе распознавания лиц: доступ к расширенному тизеру предоставлялся только после активации веб-камеры и демонстрации пользователем улыбки; воспроизведение останавливалось при её исчезновении, а на экране появлялось требование: «Продолжайте улыбаться»[1]. Такая механика прямо отсылает к центральной визуальной метафоре фильма — неестественной улыбке как «маркеру» одержимости — и превращает мимический жест в условие доступа к контенту. С технологической точки зрения механизм предположительно опирается на алгоритмическое распознавание мимики, однако публичные материалы кампании не дают однозначного ответа, какие именно данные — продолжительность улыбки, видеопоток или статические кадры — сохранялись и в каком объёме. Кампания «Улыбки 2» также может рассматриваться как пример энактивистской промостратегии: доступ к медиаконтенту

1 You Can Now Watch the *Smile* 2 Opening Scene, but Only If You Record Yourself Smiling into the Camera. *People*. (2024, November 6). https://people.com/smile-2-opening-scene-record-yourself-smiling-online-8740990

обеспечивается посредством *телесного действия*, которое одновременно имитирует и предвосхищает нарративный опыт фильма.

Мимико-комплаентная модальность особенно показательна тем, что в ней тело выступает не только объектом наблюдения, но и условием доступа к медиапродукту. Именно поэтому её можно описать как форму мягкого телесного принуждения, представленного как интерактивное развлечение. Удержание улыбки требует непрерывного напряжения мимических мышц, которое потенциально может усиливать дискомфорт при просмотре. Предписанное выражение лица при этом вступает в противоречие с пугающим содержанием видеоряда, формируя перцептивно-аффективное несоответствие. Однако утверждение о том, что этот механизм непосредственно усиливает эмоциональный отклик, требует отдельной эмпирической проверки. В отличие от GSR-браслетов или VR-технологий, здесь не требуются дополнительные устройства — достаточно веб-камеры, которой оборудовано большинство современных ноутбуков и смартфонов. Хотя технические параметры, по которым распознаётся улыбка, официально не раскрываются, платформа должна как минимум определять наличие или отсутствие соответствующего мимического паттерна в каждый момент воспроизведения. Теоретически данные о продолжительности и прерывании улыбки могли бы использоваться для анализа взаимодействия пользователей с контентом. Однако публично доступные материалы не подтверждают ни сохранение подобных метрик, ни их применение для оптимизации трейлеров или таргетирования рекламы.

«Долгая прогулка» (2025)

Кинестетически-иммерсивная модальность предполагает прямое физическое воспроизведение действия, тематически или сюжетно связанного с фильмом. Здесь зрительское тело включается в промопрактику через движение, ходьбу, напряжение, дыхание, физическую выносливость и другие кинестетические процессы, а сам показ превращается в телесно нагруженное событие. В отличие от мимико-комплаентной модели, в которой тело выполняет отдельный жест, в данном случае оно вовлекается в длительное и структурированное действие, соотносимое с фабулой фильма. Тем самым нарративная ситуация симулируется посредством телесного опыта зрителя.

Для предпремьерного показа экранизации романа Стивена Кинга «Долгая прогулка» студия организовала сеанс, во время которого места в зрительном зале заменили беговыми дорожками. Посетителям предлагалось идти в течение всего фильма со скоростью не менее 3 миль в час (около 4,8 км/ч). Система фиксировала скорость: при замедлении зрителю выносилось предупреждение, а при повторном нарушении его выводили из зала[1]. Таким образом,

1 The Long Walk treadmill screening to test viewers with their own long walk while eliminating slowpokes. *Entertainment Weekly*. (2025, August 29). https://ew.com/the-long-walk-treadmill-screening-stephen-king-11800911

механика просмотра напрямую имитировала фабулу фильма. Сюжет строится вокруг антиутопического состязания, в котором сто юношей добровольно участвуют в смертельном марше. Участники обязаны непрерывно идти по заданному маршруту с фиксированной скоростью; любое замедление или остановка влекут предупреждение, а три предупреждения подряд — расстрел «на месте». Победителем становится единственный участник, оставшийся в живых после выбытия остальных.

Акция превращает нарративную метафору в непосредственный кинестетический опыт: если в обычном кино гаптика воспроизводится посредством стилистических особенностей изображения — зернистости, крупных планов, звука, — то здесь телесность становится непосредственно переживаемым состоянием. Зритель ощущает усталость, напряжение мышц и изменение дыхания, поскольку в буквальном смысле идёт. Маркс подчёркивает, что тактильное обращение медиа может усиливать ощущение присутствия (2000, p. 151–152); в данном случае оно достигается не посредством иллюзии, а через реальное телесное вовлечение. Экран и тело перестают быть раздельными уровнями восприятия: зритель получает сигналы не только через изображение, но и посредством двигательной практики, организованной промо-перформансом.

Кинестетически-иммерсивная практика демонстрирует переход от визуального потребления страха к его физическому проживанию. Тело здесь выступает полноценным участником медиасобытия, встроенным в структуру промоакции. Не только изображение обращается к телу: само условие участия — ходьба по беговой дорожке — предписывает определённую телесную практику. В этом смысле кино «заставляет» тело действовать по законам сюжета, превращая его в элемент повествовательной структуры. Помимо прочего, промоакция функционирует как средство генерации аффекта: она создаёт опыт, обладающий высоким потенциалом воспроизведения в пользовательском контенте, обсуждениях и мемах, то есть непосредственно включается в экономику внимания. Такие стратегии могут значительно усиливать переживание фильма и создавать «аффективный материал» для дальнейшего распространения в медиасреде, но одновременно ставят серьёзные этические и правовые вопросы.

Ниже представлена таблица, в которой рассмотренные кейсы сопоставлены через призму модели познания 4E. Такой формат позволяет наглядно показать, как в каждом из них актуализируются телесно обусловленный, встроенный, деятельностный и протяжённый аспекты.

Table 1. Analysis of Horror Marketing Cases in the Context of the Cognitive Model

Таблица 1. Анализ кейсов хоррор-маркетинга в перспективе модели познания 4E

Кейс	Телесно-обусловленный (Embodied)	Встроенный (Embedded)	Деятельностный (Enacted)	Протяженный (Extended)
«Восстание зловещих мертвецов»	Страх фиксируется через физический крик, который становится непосредственным индикатором аффекта и переводит эмоциональную реакцию в телесное действие.	Звукоизолированная кабина в кинотеатре создает особую среду переживания и превращает показ в сенсорное событие.	Зритель не просто реагирует на фильм, а выполняет предписанное телесное действие, становясь частью медиасценария.	Результаты крика визуализируются и распространяются в медиапространстве, где телесная реакция превращается в коллективный аффективный контент.
«Одно целое»	Расширение зрачков фиксируется как физиологический индикатор страха, переводящий аффективное переживание в измеряемую телесную реакцию.	Результаты измерений публикуются и интерпретируются как доказательство интенсивности ужаса, формируя контекст коллективного восприятия.	Зритель включается в экспериментальную процедуру просмотра, в которой его телесное состояние становится частью маркетингового сценария.	Биометрические данные превращаются в медиаконтент, распространяемый через социальные сети и рекламные материалы.
«Улыбка 2»	Необходимость удерживать мимический жест улыбки превращает телесное действие в условие взаимодействия с фильмом и создает напряжение.	Цифровая среда веб-камеры и платформы просмотра интегрирует пользовательский опыт в технологическую инфраструктуру.	Зритель должен совершать конкретное телесное действие для продолжения просмотра, что делает восприятие активным процессом.	Реакции могут фиксироваться и использоваться в маркетинговых и пользовательских медиа, включая обсуждения и репликации в социальных сетях.

«Долгая прогулка»	Физическое усилие зрителя выражается в усталости, напряжении мышц и изменении дыхания, синхронизированном с нарративом фильма.	Пространство кинозала преобразуется в среду телесного опыта, где условия просмотра напрямую определяют физиологическое состояние зрителя.	Участие в просмотре требует постоянного телесного действия, встроенного в структуру сюжета.	Опыт становится объектом обсуждения, пользовательского контента и коллективного аффекта в медиасреде.

Этические и социокультурные аспекты

Внедрение биометрических и перформативных технологий в маркетинг хоррор-фильмов формирует отдельное поле этических и юридических вопросов. В отличие от традиционных кампаний, в которых зритель оставался пассивным потребителем визуального контента, в новых форматах аудитория сама становится источником данных: улыбка, крик или расширение зрачков превращаются в измеримые показатели. Подобные практики требуют особого внимания с точки зрения законодательства о защите персональных данных.

Общий регламент ЕС по защите данных (*GDPR*)[1] определяет биометрические данные как персональные данные, полученные в результате специальной технической обработки физических, физиологических или поведенческих характеристик человека и позволяющие или подтверждающие его уникальную идентификацию. Следовательно, изображения лица, параметры зрачков или голосовые данные не во всех случаях автоматически признаются биометрическими: их правовая квалификация зависит от цели и способа обработки. Если такие сведения используются для уникальной идентификации, их обработка требует соблюдения специальных ограничений, предусмотренных *GDPR*, включая наличие соответствующего правового основания. Действие регламента может распространяться на кампании, предлагаемые лицам, находящимся в Европейском союзе, или предполагающие мониторинг их поведения. Публично доступные материалы промоакций фильмов «Улыбка 2» и «Одно целое» не содержат подробных сведений о правовых основаниях, целях, сроках и условиях обработки данных. Это не позволяет однозначно утверждать наличие нарушений, но указывает на потенциальные риски несоблюдения требований законодательства о защите персональных данных.

1 августа 2024 года вступил в силу Регламент Европейского союза об искусственном интеллекте (*AI Act*), положения которого вводятся в действие поэтапно; запреты на отдельные практики применения искусственного интеллекта начали применяться 2 февраля 2025 года. *AI Act* запрещает, в частности,

1 См. p. 10: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016R0679

использование некоторых систем биометрической категоризации, предназначенных для выведения чувствительных характеристик личности, и существенно ограничивает применение систем удалённой биометрической идентификации в режиме реального времени в общедоступных пространствах в правоохранительных целях. При этом данный регламент не устанавливает общего режима обработки пользовательских данных и не позволяет автоматически квалифицировать описанные промокампании как запрещённые: основным актом, регулирующим обработку персональных данных в ЕС, остаётся *GDPR*.

В отдельных штатах США также действуют специальные нормы, регулирующие сбор и использование биометрических идентификаторов. Так, действующий в штате Иллинойс *Biometric Information Privacy Act* (BIPA) требует предварительного информирования и письменного согласия перед сбором биометрических идентификаторов или биометрической информации, регулирует сроки их хранения и запрещает их продажу, передачу в аренду и иные формы коммерческого отчуждения; техасские нормы о сборе и использовании биометрических идентификаторов (*Capture or Use of Biometric Identifier*, CUBI) требуют предварительного уведомления и согласия перед сбором биометрического идентификатора в коммерческих целях, ограничивают его раскрытие и предусматривают уничтожение данных после достижения цели их сбора.

Table 1. Comparative analysis of the extent and risks of PR campaigns

Таблица 2. Сравнительный анализ степени и рисков пиар-кампаний

Кейс	Тип телесного вовлечения	Способ медиатизации	Степень биометризации	Уровень правового риска
«Восстание зловещих мертвецов»	Экспрессивно-вокальное: крик, голосовая разрядка аффекта	Офлайн-перформанс в кинотеатре; визуализация и соревновательная квантификация реакции	Низкая	Низкий
«Улыбка 2»	Мимико-комплаентное: удержание улыбки как условие доступа к контенту	Интерактивный цифровой тизер с использованием веб-камеры и алгоритмов распознавания лица	Высокая	Высокий

«Одно целое»	Биометрически-верификационное: фиксация расширения зрачков как индикатора страха	Инфракрасная съёмка и последующая медиатизация «измеренного страха» в рекламных материалах и социальных сетях	Высокая	Высокий
«Долгая прогулка»	Кинестетически-иммерсивное: ходьба как воспроизведение сюжетной ситуации	Иммерсивный кинопоказ с беговыми дорожками; последующая репликация в пользовательских и новостных медиа	Низкая	Средний

Розалинд Пикард описывала аффективные вычисления как направление, нацеленное на распознавание и интерпретацию человеческих эмоций вычислительными системами (1997). Однако критики таких систем, в частности Кейт Кроуфорд (2021), указывают, что они сопряжены с риском псевдонаучных упрощений, способны усиливать дискриминацию и превращать эмоциональные проявления в товарную категорию. В случае хоррор-маркетинга это означает, что, даже если промоакции подаются как «игра» или «развлечение», они могут вовлекать зрителей в процессы, в рамках которых их телесные проявления становятся частью аффективной экономики. Таким образом, ключевая проблема заключается не столько в использовании технологий как таковых, сколько в недостаточной прозрачности их применения. Участники промоакций должны ясно понимать, какие данные фиксируются, где они хранятся и как используются. Без такой прозрачности инновационные маркетинговые стратегии рискуют не только нарушить правовые нормы, но и подорвать доверие аудитории, что в долгосрочной перспективе может снизить эффективность вовлечения.

В ходе пиар-кампании фильма «Улыбка 2», в рамках которой зрители должны были улыбнуться в камеру, чтобы разблокировать тизер, пользователи цифровых платформ начали обсуждать потенциальные риски распознавания лиц без надлежащего согласия, а также отсутствие информации о способах хранения записей.

Пользовательские обсуждения демонстрируют обеспокоенность зрителей вопросами сбора данных, потенциально относимых к биометрическим. В частности, в обсуждении промокампании фильма «Улыбка 2» на платформе Reddit пользователи отмечали потенциальные риски использования персональной информации. Так, пользователь @Naxayou отмечает: «Сбор данных

для моделей под видом маркетингового трюка. Их изобретательность впечатляет». Пользователь @OldPaleontologis добавляет:

> «Я как раз хотел это сказать. Я по крайней мере ожидал всплывающее окно с просьбой согласия на использование моих данных, то есть записи моей жуткой улыбки».

Пользователь @yeahdefinitelynot иронично комментирует механику кампании:

> «Покажите нам свою самую жуткую улыбку. Обязательно продемонстрируйте лицо со всех ракурсов, с закрытыми и открытыми глазами, с улыбкой и без, чтобы получить доступ к стриму в 4K на 24 часа»[1].

Такой пользовательский дискурс отражает критическое восприятие аудиторией практик сбора и возможного использования мимических и иных персональных данных, даже когда они представлены в форме развлекательного маркетингового эксперимента.

Возникает *риск* десубъективации: тело становится объектом экспонирования, источником данных и элементом аттракциона. Подобные практики могут способствовать «нормализации вторжения» — ситуации, при которой маркетинговое вмешательство в телесность, физическую или психоэмоциональную, воспринимается как часть развлечения, а не как объект критической рефлексии и правовой защиты. Следовательно, промокампании хоррор-фильмов становятся частным случаем более широкой тенденции: перехода от визуально-символической репрезентации эмоций к их технологическому извлечению, измерению и последующей монетизации. Без должного внимания к вопросам права и информированного согласия подобные практики рискуют превратить вовлечение в эксплуатацию телесных реакций как коммерческого ресурса, что противоречит как правовым нормам, так и социокультурным принципам.

Выводы

Специфика хоррора как жанра заключается в том, что он изначально ориентирован на производство интенсивного телесного отклика, а потому предоставляет особенно благоприятную основу для маркетинговых практик, которые стремятся не только репрезентировать страх, но и вызывать, фиксировать и распространять его как медийный эффект. В отличие от многих других жанров, хоррор предполагает жанровый контракт, в рамках которого зритель заранее готов к повышенной аффективной нагрузке, контакту с неприятным и испытанию собственных сенсорных границ. Именно поэтому телесно ориентированные кампании — от перформативных активаций до форм вовлечения, основанных на биометрической фиксации, — оказываются для хоррора

1 Paramount releases Smile 2 clip for free online. *Reddit*. (2025). https://www.reddit.com/r/Fauxmoi/comments/1gjvieq/paramount_releases_smile_2_clip_for_free_online/

особенно органичными: они не воспринимаются как внешнее вмешательство в жанровый опыт, а, напротив, усиливают внутреннюю логику жанра.

Дополнительный рыночный потенциал хоррора связан со способностью аффективных реакций превращаться в распространяемый пользовательский контент. В результате хоррор-маркетинг может обеспечивать характерное для жанра сочетание сравнительно низких затрат на организацию аффективного события и высокого потенциала вирусного охвата. Тем самым жанр ужасов оказывается особенно благоприятной средой для перехода от традиционной рекламы к телесно ориентированным, перформативным и стратегиям, основанным на биометрическом измерении, в которых страх функционирует не только как эстетическая категория, но и как ресурс маркетинговой капитализации.

Предложенная типология позволяет описать современные телесно ориентированные промопрактики хоррор-маркетинга как систему четырёх модальностей, различающихся по способу организации телесного участия зрителя:

- экспрессивно-вокальная — тело выражает аффект («Восстание зловещих мертвецов»);
- биометрически-верификационная — физиологическая реакция измеряется и используется для верификации аффекта («Одно целое»);
- мимико-комплаентная — мимический жест становится условием доступа («Улыбка 2»);
- кинестетически-иммерсивная — тело воспроизводит сюжетное действие («Долгая прогулка»).

В совокупности эти модальности демонстрируют, что современный хоррор-маркетинг смещается от репрезентации страха к его телесной операционализации. Иными словами, зритель перестаёт быть лишь пассивным адресатом рекламного сообщения, а его тело всё чаще становится активным элементом этой коммуникации — носителем аффекта, интерфейсом взаимодействия и источником данных. Ключевая новизна современных промопрактик хоррор-индустрии состоит именно в переходе от изображения страха к организации его телесного переживания. Не заменяя традиционный кинематографический опыт, эти практики дополняют его новыми формами взаимодействия с аудиторией. В этом контексте модель 4E позволяет описать хоррор-маркетинг как систему, в которой тело зрителя включается в структуру медиакоммуникации. Тем самым хоррор-маркетинг иллюстрирует более широкий процесс в цифровой культуре: превращение эмоций и аффектов в экономический и медийный ресурс.

Подобная тенденция сопряжена как с творческими возможностями, так и с нормативными проблемами. С одной стороны, она способствует созданию иммерсивного опыта и расширению взаимодействия с аудиторией.

С другой — обостряет вопросы о границах вмешательства в субъективность и соблюдении прав зрителя, чьё тело становится объектом наблюдения и инструментом вовлечения. Без должной рефлексии и правового регулирования эти практики рискуют превратиться из форм развлечения в механизмы эксплуатации.

Заявления автора

Согласие с политиками и положениями сетевого издания

Автор данной рукописи был уведомлен и согласен с действующими политиками и положениями сетевого издания, изложенными на веб-сайте.

Оригинальность и эксклюзивность рукописи

Автор подтверждает, что рукопись является оригинальной, ранее не публиковалась ни полностью, ни частично и не находится на рассмотрении для публикации в других изданиях.

Авторство и вклад (CRediT)

Концептуализация, проведение исследования и написание текста статьи — Алиева Дарья Дмитриевна.

Политика в отношении препринтов и предыдущих версий

Автор подтверждает, что нет препринта/рабочей версии.

Конфликт интересов

Конфликтов нет.

Финансирование

Данная работа не профинансирована ни одним спонсором.

Использование генеративного ИИ и вспомогательных инструментов

Инструменты искусственного интеллекта и прочие вспомогательные инструменты не использовались и не были указаны в качестве авторов; точность, оригинальность и соблюдение прав проверены.

Разрешения на использование (тексты, изображения, карты, иллюстрации)

Автор подтверждает, что все материалы, защищённые авторским правом, воспроизводятся с разрешения правообладателя; соблюдаются условия лицензии (включая Creative Commons).

Благодарности и вклады без авторства

Автор данной работы выражает благодарность Шулятьевой Дине Владимировне и Павлову Александру Владимировичу за комментарии и особый вклад в исследование.

Список литературы

Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror, Or, Paradoxes of the Heart*. Routledge.

Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. Yale University Press. https://doi.org/10.12987/9780300252392

Critchley, H. D., Wiens, S., Rotshtein, P., Öhman, A., & Dolan, R. J. (2004). Neural Systems Supporting Interoceptive Awareness. *Nature Neuroscience*, 7(2), 189–195. https://doi.org/10.1038/nn1176

Gallagher, S. (2017). *Enactivist Interventions* (Vol. 1). Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oso/9780198794325.001.0001

Hasson, U., Landesman, O., Knappmeyer, B., Vallines, I., Rubin, N., & Heeger, D. J. (2008). Neurocinematics: The Neuroscience of Film. *Projections*, 2(1), 1–26. https://doi.org/10.3167/proj.2008.020102

Laeng, B., Sirois, S., & Gredebäck, G. (2012). Pupillometry: A Window to the Preconscious? *Perspectives on Psychological Science*, 7(1), 18–27. https://doi.org/10.1177/1745691611427305

Marks, L. U. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Duke University Press. https://doi.org/10.1215/9780822381372

Mathôt, S. (2018). Pupillometry: Psychology, Physiology, and Function. *Journal of Cognition*, 1(1), 16. https://doi.org/10.5334/joc.18

Ndalianis, A. (2012). *The Horror Sensorium: Media and the Senses*. McFarland.

Newen, A., De Bruin, L., & Gallagher, S. (2018). Introduction. In A. Newen, L. de Bruin, & S. Gallagher (Eds.), *The Oxford Handbook of 4E Cognition* (pp. 3–19). OUP Oxford. https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780198735410.001.0001

Noë, A. (2004). *Action in Perception*. MIT Press.

Phelps, E. A., & LeDoux, J. E. (2005). Contributions of the Amygdala to Emotion Processing: From Animal Models to Human Behavior. *Neuron*, 48(2), 175–187. https://doi.org/10.1016/j.neuron.2005.09.025

Picard, R. W. (1997). *Affective Computing*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/1140.001.0001

Shaviro, S. (2010). *Post Cinematic Affect*. Zer0 Books.

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

Варела, Ф., Томпсон, Э., & Рош, Э. (2023). *Отелесненный ум. Когнитивная наука и человеческий опыт*. Фонд «Сохраним Тибет».

Мерло-Понти, М. (1999). *Феноменология восприятия*. Наука.

References

Carroll, N. (1990). *The Philosophy of Horror, Or, Paradoxes of the Heart*. Routledge.

Crawford, K. (2021). *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*. Yale University Press. https://doi.org/10.12987/9780300252392

Critchley, H. D., Wiens, S., Rotshtein, P., Öhman, A., & Dolan, R. J. (2004). Neural Systems Supporting Interoceptive Awareness. *Nature Neuroscience*, 7(2), 189–195. https://doi.org/10.1038/nn1176

Gallagher, S. (2017). *Enactivist Interventions* (Vol. 1). Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oso/9780198794325.001.0001

Hasson, U., Landesman, O., Knappmeyer, B., Vallines, I., Rubin, N., & Heeger, D. J. (2008). Neurocinematics: The Neuroscience of Film. *Projections*, 2(1), 1–26. https://doi.org/10.3167/proj.2008.020102

Laeng, B., Sirois, S., & Gredebäck, G. (2012). Pupillometry: A Window to the Preconscious? *Perspectives on Psychological Science*, 7(1), 18–27. https://doi.org/10.1177/1745691611427305

Marks, L. U. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Duke University Press. https://doi.org/10.1215/9780822381372

Mathôt, S. (2018). Pupillometry: Psychology, Physiology, and Function. *Journal of Cognition*, 1(1), 16. https://doi.org/10.5334/joc.18

Merleau-Ponty, M. (1999). *Phenomenology of Perception*. Nauka. (In Russian).

Ndalianis, A. (2012). *The Horror Sensorium: Media and the Senses*. McFarland.

Newen, A., De Bruin, L., & Gallagher, S. (2018). Introduction. In A. Newen, L. de Bruin, & S. Gallagher (Eds.), *The Oxford Handbook of 4E Cognition* (pp. 3–19). OUP Oxford. https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780198735410.001.0001

Noë, A. (2004). *Action in Perception*. MIT Press.

Phelps, E. A., & LeDoux, J. E. (2005). Contributions of the Amygdala to Emotion Processing: From Animal Models to Human Behavior. *Neuron*, 48(2), 175–187. https://doi.org/10.1016/j.neuron.2005.09.025

Picard, R. W. (1997). *Affective Computing*. The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/1140.001.0001

Shaviro, S. (2010). *Post Cinematic Affect*. Zer0 Books.

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

Varela, F. J., Thompson, E., & Rosch, E. (2023). *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*. Fond "Sokhranim Tibet". (In Russian).

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. № 4 | ISSN: 2658-7734
Исследования кинематографа | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.678

Intermedial Strategies in “An Incident in the Land of Multi-Pulti”: From Soviet Radio Play to 2022 Television Adaptation

Alexander V. Markov* (a), & Oksana A. Shtayn (b)

(a) Russian State University for the Humanities. Moscow, Russia.
Email: markovius[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0001-6874-1073

(b) Ural Federal University. Yekaterinburg, Russia.
Email: shtaynshtayn[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0009-0004-1701-3147

* — corresponding author

Received: 17 August 2025 | Revised: 3 November 2025 | Accepted: 10 November 2025

Abstract

The 2022 television adaptation of the Soviet radio play *An Incident in the Land of Multi-Pulti* was met with significant criticism and a generally poor reception. This outcome raises questions about the challenges posed by intermedial translation and shifting cultural contexts, as well as about the loss of key elements that made the original radio play successful. The study investigates why the adaptation failed to resonate with contemporary audiences despite its nostalgic appeal. Specifically, it identifies the factors contributing to the adaptation’s failure, focusing on media-specific, cultural, and narrative discrepancies between the original radio play and its televised version. The analysis reveals that the adaptation struggled due to a mismatch with the conventions of New Year’s television programming, an inadequate visual reinterpretation of an audio-based narrative, and a disconnect between Soviet collectivist themes and contemporary individualistic media culture. Additionally, the shift from dynamic vocal performances to static visuals diminished the imaginative engagement fostered by the original. The study concludes that successful adaptations of Soviet-era children’s media require careful consideration of intermedial translation and cultural context. The 2022 version ultimately failed because it prioritized nostalgia over the original’s collective empathy and vocal artistry, highlighting the importance of preserving core imaginative elements in cross-media adaptations.

Keywords

Radio Play; Crossover; Nostalgia; Soviet Culture; Intermediality; Adaptation; Children's Media; Voice of a Friend; TV Adaptation; Media Philosophy

This work is licensed under a Creative Commons “Attribution” 4.0 International License
© 2026 Alexander V. Markov, & Oksana A. Shtayn

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. No 4 | ISSN: 2658-7734
Cinema Studies | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.678

Интермедиальные решения радиопьесы «Происшествие в стране Мульти-Пульти» и ее экранного воплощения 2022 года

Марков Александр Викторович* (a), Штайн Оксана Александровна (b)

(a) Российский государственный гуманитарный университет. Москва, Россия.
Email: markovius[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0001-6874-1073

(b) Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б. Н. Ельцина. Екатеринбург, Россия. Email: shtaynshtayn[at]gmail.com
ORCID https://orcid.org/0009-0004-1701-3147

* — корреспондирующий автор

Рукопись получена: 17 августа 2025 | Пересмотрена: 3 ноября 2025 | Принята: 10 ноября 2025

Аннотация

Телевизионная адаптация советской радиопьесы «Происшествие в стране Мульти-Пульти» (2022) подверглась резкой критике и не получила признания у зрителей. В связи с этим возникает вопрос о сложностях интермедийного перевода, изменении культурного контекста и утрате ключевых элементов, обеспечивших успех оригинальной постановки. Цель исследования — выявить факторы, обусловившие неудачу экранизации, несмотря на её ностальгический потенциал, с акцентом на медийные, культурные и нарративные расхождения между радиопьесой и её телевизионной версией. Анализ показал, что провал адаптации связан с её несоответствием формату новогоднего шоу, неудачной визуализацией аудиопостановки, а также конфликтом между коллективистской эстетикой оригинала и современной индивидуалистической медиакультурой. Кроме того, замена динамического взаимодействия голосов статическим визуальным рядом лишила экранизацию пространства для воображения, присущего радиотеатру. Успешная адаптация советских детских медиа требует учёта специфики интермедийного перевода и культурного контекста. Версия 2022 года потерпела неудачу, поскольку ностальгическая составляющая получила приоритет над коллективной эмпатией и голосовой выразительностью оригинала. Данный пример свидетельствует о важности сохранения механизмов, активизирующих воображение, в кроссмедийных проектах.

Ключевые слова

радиоспектакль; кроссовер; ностальгия; советская культура; интермедиальность; экранизация; детские медиа; голос друга; телеадаптация; медиафилософия

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0
© 2026 Марков Александр Викторович, Штайн Оксана Александровна

Introduction

At the end of 2022, a televised adaptation of the Soviet radio play *An Incident in the Land of Multi-Pulti* (1973) was produced for Russia's Channel One (Levenbuk & Khaït, 2022). Within days, it was removed from streaming platforms and official video-hosting sites without explanation, prompting public concern. This article focuses on the intermedial potential of the original radio play, examining both the possibilities afforded by its screen adaptation and the limitations of such a crossover, whether conceived as a festive product or as an ironically distanced revival of the distinctive celebratory aesthetics of Soviet media.

However, the public failure of this high-profile adaptation presents a clear research problem: why did a textually faithful and nostalgically charged intermedial translation of a beloved cultural artifact fail to connect with its audience? This case transcends the specifics of a single production and points to a broader theoretical puzzle in intermedial studies: under what conditions does the translation of a narrative from an auditory medium to a visual one succeed or fail, particularly when it involves culturally specific and historically distant media forms? The problem is not merely one of aesthetic preference but one of ontological mismatch—the failure to translate the core medial qualities that constituted the original work's cultural function and affective power.

The radio play *An Incident in the Land of Multi-Pulti* brought together popular animated characters in a single narrative. Written by Arkady Khaït and Alexander Levenbuk, who created the *Radio Nanny* program, the play functioned as a crossover featuring Cheburashka, Crocodile Gena, the Wolf and the Hare from *Nu, pogodi!* (*Just You Wait!*), the robbers from *The Bremen Town Musicians*, as well as Karlsson and Shapoklyak. The aural landscape of the original was significantly shaped by the participation of the original cartoon voice actors, who performed most of the roles on the official vinyl record: Klara Rumyanova (Cheburashka and the Hare), Yuri Nikulin, Georgy Vitsin, and Yevgeny Morgunov (the robbers in what became their final collaboration). One notable exception was the Wolf, voiced by entertainer and impersonator Yuri Garin rather than Anatoly Papanov. Nevertheless, the character's recognizable mannerisms were preserved—likely because the Wolf's voice already functioned as a parody of other voices and because the "politics of intermedial configurations" (Pluzhnik, 2021, p. 78) were constrained by the character's deliberately nonstandard speech, in contrast to the Hare's precise, academically inflected delivery. Composer Boris Savelyev created original melodies that accentuated the personalities of the well-known animated characters, particularly in scenes of everyday life rather than moments of dramatic crisis.

The vinyl record, released in 1981 (Levenbuk & Khaït, 1981), sold over 10 million copies, becoming a cult favorite among Soviet children. It was reissued on CD in the 1990s and later made available on audio platforms. Evoking the atmosphere

of a school holiday pageant—itself rooted in masquerade traditions—*An Incident…* exhibited a complex musical structure that could be summarized not as a contrast between major and minor keys, but between masquerade and sincerity. The work's musical imagery constructs masquerade through the constant parody of interlocutors and through musical "tripping up," whereas sincerity emerges through self-parody—even the villains are sincere, though their sincerity is exposed by the children's chorus, who *love* mischief but value the triumph of good over evil even more.

The 2022 production adhered to the original text and was stylized to resemble Soviet children's programs with their familiar framing device: an entertaining play embedded within a moral-aesthetic dialogue between hosts. The dramatic text remained unchanged (lines that bloggers interpreted as instances of Aesopian language with contemporary political relevance—such as the leaky roof in Karlsson's house—were already Aesopian in 1973). Ivan Urgant (Karlsson), Ksenia Rappoport (Shapoklyak), and Yevgeny Tsyganov (Crocodile Gena) appeared in the opening segment as hosts of *Budilnik*, discussing the merits of various fairy tales and the virtues of old records.

Yevgeny Tsyganov, with his established acting persona of masculine propriety, and Timofey Tribuntsev (Cheburashka), known for his theatrical portrayals of grotesque yet melancholic characters who nevertheless achieve their goals, did not fully align with Eduard Uspensky's more wistful original characterizations. Karlsson, as played by Ivan Urgant, transformed from a team organizer into an ironic showman, while Ksenia Rappoport's Shapoklyak lost her trickster qualities altogether, becoming instead a moralizing master of ceremonies. "*What, have you never seen films with me in them*?"—this line was delivered more coquettishly than in the original recording, where Shapoklyak simply lectured the hapless trio of Coward, Dunce, and Experienced, who lacked cultural literacy not only in literature but also in cinema. Here, the intonations themselves are directed toward an audience that engages with Soviet films and cartoons as cinephiles rather than as subjects of moral instruction.

This article therefore seeks to answer the following research question: What specific intermedial, cultural, and narrative discrepancies caused the 2022 television adaptation of *An Incident in the Land of Multi-Pulti* to be perceived as a failure?

Our central hypothesis is that the adaptation failed not because it deviated from the original text, but because it neglected the original's media ontology—specifically, its reliance on the "voice of a friend" (in a Heideggerian sense) and the collective, imaginative engagement inherent in Soviet radio theater. The televised version replaced this participatory, auditory paradigm with a static, visually oriented mode of nostalgia, thereby losing the core of the original's affective appeal and cultural meaning.

Method

Theoretical Framework: Media Theory and the Ontology of the Radio Play

Given that the original radio play *An Incident in the Land of Multi-Pulti* was created by Arkady Khaït and Alexander Levenbuk—the writers and performers behind the *Radio Nanny* program—we draw on media theory (S. Zielinski) and media philosophy (V. Savchuk) to analyze the possibilities and constraints of radio theater.

The *medial turn* in philosophy provides an ontological basis for defining the *media image* as a construct of "second-order reality" and a product of mass media. Such an image can be understood as a *construct* formed within individual consciousness and transmitted into the intersubjective field. A *media image*, then, is a product of consciousness disseminated through media environments and reproduced by participants in communication. As Valery Savchuk argues, the ontological status of the image is confirmed by the answer to the question "What is everything?"—"*Everything is an image*" (Savchuk, 2013, p. 22). Not only does "the image see through us," but "media perceive through us" as well; this process creates a media environment in which media no longer merely connect the addresser and the addressee but constitute a unified system. The media image performs a selective function, constructing reality by ignoring, processing, erasing, or silencing elements of the reality it creates. Media cease to be mere tools for representing an external, "authentic" reality; they are not merely shadows on the cave wall cast by the imagination. Mass communication and its participants no longer stand in a dichotomous relationship—they are simultaneously external and internal, immanent and transcendent. This is crucial for understanding the modes of engagement produced by the radio play.

Lotman (1992) identifies two obligatory channels of information transmission within a unified communicative mechanism: verbal and visual. One operates through discrete structures and the other through continuous ones, with a constant exchange of texts and messages between them. Lotman distinguishes between *discrete* and *non-discrete* (*continuous*) texts: the latter cannot be decomposed into individual signs but function as single signs or are isomorphic to signs. Continuous texts correlate with mythological, cyclical time and preliterate consciousness, while discrete texts align with linear, axial time. *What, then, is the radio image?*

Radio theater, like theater more broadly, operates not only on the principle of *alienation* (e.g., the actor's separation from their role) but also on *estrangement* (*ostranenie*), through which the listener assimilates foreign or unfamiliar experiences. This assimilated experience is internalized, becoming part of the individual's inner world. However, certain details of the original object are inevitably lost when a media image is internalized. The version of Pinocchio presented in a radio play does not coincide with the Pinocchio imagined by a child. Radio theater is an exercise in imagination in which the media image is transformed into *self-representa-*

tion. The media images of video-game and radio-play characters are copied and transmitted not only within media but also in everyday life—from behavioral mimicry and decision-making to cosplay and sartorial emulation.

The transmission of voices across distances serves informative, ideological, educational, and entertainment functions, reflecting the history of media's integration into human life.

> "Today, qualitative research welcomes the voice not in isolation, but alongside other practices and techniques of performance, bodily engagement, embodiment, and affectively charged participation" (Orlova, 2017, p. 50).

The dissemination of sound as a ubiquitous carrier of meaning implies the circulation of *response* as affectively charged collective participation. Radio hosts and Djs become our friends, mentors, and teachers, shaping "*structures of feeling*" (Pluzhnik, 2019, p. 159).

Methodology: A Comparative Intermedial Analysis

To test our hypothesis and answer the research question, this study employs a qualitative comparative-intermedial methodology. This approach involves systematically comparing the source material (the 1973 radio play and its 1981 vinyl recording) with the target adaptation (the 2022 television broadcast) across three analytical axes:

Media-Specific Analysis: We operationalize concepts from media philosophy by examining how the transition from an auditory to an audiovisual medium transformed audience engagement. This involves determining whether and how the radio play's "acoustic contagion" (e.g., vocal mimicry, collective noise, and participatory soundscapes) was translated, reconfigured, replaced, or omitted in the audiovisual domain. Heidegger's concept of the "voice of a friend" as interpreted by Fédier is used as an analytical lens through which to evaluate the nature of the listener's or viewer's relationship with the characters in each version.

Narrative and Performative Analysis: We conduct a close reading of both works, focusing not only on script fidelity but also on the performative qualities of the actors' voices in the radio play and on their physical and vocal presence in the television adaptation. This includes analyzing tone, irony, pacing, and the construction of character identity through performance.

Cultural and Contextual Analysis: We situate both works within their respective media ecologies—the late Soviet culture of collective listening and matinee performances and the contemporary post-Soviet media landscape of individualistic consumption and nostalgic reference. This axis investigates how shifts in the "structures of feeling" between eras affected the reception of the same narrative.

By systematically applying this tripartite framework, we move beyond impressionistic comparison and systematically identify points of intermedial breakdown.

Radio Theater in Late Soviet Children's Culture: Escape and Cunning

To analyze the role of radio theater within the Soviet radio educational project (Lovell, 2011, 2013) in late Soviet children's culture, we draw on the concept of the *visual-acoustic space* of the small-sized apartment" (Kaspé, 2017, p. 200), which, according to Kaspé, fostered a "*specific symbiosis of practices of cunning and practices of escape—which are not as distant from one another as they may seem*." Here, estrangement manifests in the rejection of cunning and its transformation into a means of escaping from mundane reality through the festive anticipation of watching a cartoon. The radio play's sole advantage over cartoons—its on-demand availability on vinyl records, unlike televised cartoons broadcast according to fixed schedules—lay in its ability to facilitate the *self-representation* of cartoon narratives, incorporating media images into escapist practices. It transmuted cunning—the absence of visuals, replaced by an auditory landscape—into a form of collective creativity reminiscent of the *social imaginary* of children's holiday performances.

The Legitimization of "Multi-Pulti" and the Soviet Child's Imaginary

The term "*Multi-Pulti*" was given cultural legitimacy by Kornei Chukovsky in his book *From Two to Five* (Chukovsky, 2001, p. 268), in which he interpreted it as a child's adaptation of the word "*multiplikatsiya*" (animation)—though this interpretation is debatable because the term was rarely used colloquially. Chukovsky, emphasizing the spontaneity of children's naïve art, framed this spontaneity within a pedagogical rather than an artistic project. The reasons why naïve literature is sustained by heterogeneous, non-artistic agendas are explored elsewhere (Davydov, 2025, pp. 276–280). As a pedagogue and critic, Chukovsky overlooked the crude directness often inherent in such linguistic models (e.g., Solzhenitsyn's "*butter-schmutter*" in *One Day in the Life of Ivan Denisovich*) or pejorative labels such as "*Culture Vulture*"—a term for dilettantes.

Notably, "*Multi-Pulti*" appears in Vasily Shukshin's story *How the Bunny Flew on Balloons* (Shukshin, 1972) as a marker of the entry of fairy tales into modernity. Here, an adult comforts a sick child with a tale in which good triumphs with the aid of a *multitude* of magical helpers: a bunny holding balloons is carried away but is rescued by birds who pop the excess balloons. In the closing dialogue, adults contrast old fairy tales with this new narrative of "*progressive multitude*," thereby implying a concern with managing the aftermath of disaster. Thus, "*Multi-Pulti*" reflects the *matinee audience* as a *multitude* summoned by a voice, always ready to rescue heroes from mishaps. The child's social imaginary thus excludes the possibility of error, and the internalization of the radio image ultimately normalizes everyday life.

Post-Soviet Nostalgia and the 2022 Adaptation

In 1999, amid a wave of Soviet nostalgia (Boym, 1995) epitomized by *Old Songs About the Main Thing*—with its simplified renditions of Soviet ideological voices (Zhurkova, 2021)—the computer game *Multi-Pulti* (BASI, Media House) was released. Players could combine character templates, costumes, and animated backdrops to create films within a virtual dollhouse-like environment. Technical constraints prevented users from exporting their creations and instead required them to refine their films by staging unlikely encounters between incompatible characters. This aesthetic of collision, arising from the limited range of anecdotal plots and the discrete possibilities afforded by the radio voice, resurfaced in Urgant's 2022 adaptation. It reflects not the *multitude* of children's matinees but the individualism of early prenetwork gaming.

Theoretical Implications and Novelty of the Research

This case study contributes to intermedial theory by demonstrating that successful adaptation requires more than narrative fidelity; it demands sustained attention to the source medium's affective ontology. Our analysis introduces and operationalizes the concept of the "voice of a friend" as a key heuristic for understanding the affective efficacy of Soviet auditory media, particularly children's radio theater. By framing the adaptation's failure as a case of "nostalgic deafness"—the replacement of a participatory auditory imaginary with a static visual archive—we propose a conceptual framework for analyzing the pitfalls of cross-media translation, especially in adaptations involving culturally resonant, historically situated artifacts.

Practical Significance

In practical terms, this research provides a critical framework for media producers and cultural practitioners engaged in adapting historical media. It demonstrates that the uncritical reproduction of aesthetic surfaces (e.g., Soviet-era set design) is insufficient. Instead, adaptors must identify and creatively transpose the core medial principles—such as collective participation, acoustic imagination, and the specific mode of address—that defined the original work's cultural function and emotional impact. The failure of the 2022 *Multi-Pulti* offers both a cautionary example and a point of reference for future projects seeking to revitalize, rather than merely replicate, media from the past.

Results

Radio Crossover as a Component of Radio Media Theory

An Incident in the Land of Multi-Pulti was not the only crossover created for Soviet children. From December 1945 to 1982, Soviet radio broadcast *The Club of Famous Captains*, a crossover bringing together adventure-story captains

familiar to Soviet readers. At the same time, the historical and sociopolitical contexts of these literary works were bracketed out. Soviet readers could recognize the satirical content of Swift's works, but other contexts remained outside the listeners' field of vision. These included the connections between Jules Verne's Dick Sand and colonial exhibitions and the taming of savagery; between Alphonse Daudet's Tartarin of Tarascon and the trauma experienced by French society after its defeat in the Franco-Prussian War, when the character came to represent the indefatigable French provincial; and between Captain Nemo's motives as a "progressor-avenger" and positivist-era scientific debates. What remained was the pure capacity of subjugating space, supported by the phenomenology of radio as an omnipresent medium that symbolically and informationally conquered distant lands. *The Club of Famous Captains* consisted largely of geographical and ethnographic information and accounts of the history of seafaring.

This allowed children to identify with pioneers and romantics of distant voyages, using both modern technology and familiar technical skills to exert control over objects and space, while drawing inspiration from fragmentary knowledge of inaccessible countries and regions that functioned as a specific form of acoustic sublimity—a voice from afar. Another crossover was *The Club of Merry Little Men*, which appeared in the magazine *Veselye Kartinki* (*Merry Pictures*) beginning in 1966. The club's leader was Karandash (Pencil), the protagonist of a story by Yuri Druzhnikov published two years before the club's founding. With his pencil-shaped nose and ability to bring drawings to life, Karandash represented an evolution of the Buratino archetype, now endowed from the outset with the full authority of a demiurge. The anthropomorphism of the "merry little men" was conditional—Samodelkin (The Handy Man) was closer to an android—but this anthropomorphism was sustained precisely through visuality: the primacy of the gaze ensured that their actions remained legible as human. This visual logic helps explain why the leader of the crossover *An Incident* in the Land of Multi-Pulti was Karlsson—Astrid Lindgren's character was perceived in the USSR not so much as a trickster as a demiurge, a creator and destroyer of worlds. The imaginary friend from the Swedish story thus became an implicit normalizing force within the radio play, in which every clever solution shifted from provocation to a means of advancing the plot and rendering it vivid in the radio medium.

The difference between Soviet crossover characters and American superheroes lies in the restricted functions of all participants except the demiurge. *The Club of Famous Captains* lacked a clearly defined demiurge: in some episodes, Baron Munchhausen claimed this role simply because he was able to say anything at all, while in others, the role was assumed by unequivocally positive captains, such as Alexander Ivanovich (Sanya) Grigoriev from Veniamin Kaverin's novel. *The Club of Famous Captains* was an open-ended work, a text continually produced by the captains themselves—who established norms for writing and narrating adventure—and by the librarian Maria Petrovna, who would promptly retrieve

the books needed for the children's education. This performative production of the text corresponded both to the collective imaginary fostered by Soviet radio and to the suppression of the sociopolitical issues associated with the heroes' real-world contexts. It thereby transformed them into subjects of scientific and educational discourse and reduced their adventures to a pure mode of colonization, extending the connection between radio and geographical imagination discussed in detail by Galina A. Orlova (2009). Orlova demonstrated that although radio generated collective affect, direct reporting alone could not compensate for a lack of geographical knowledge—hence, *The Club of Famous Captains* can be understood as an attempt to create a self-reproducing system of geographical knowledge, rendering the demiurgic principle irrelevant. *Veselye Kartinki* established its club precisely during the curtailment of Khrushchev's reforms, which subordinated administrative decision-making to the logic of technocratic management. Thus, the club's artistry stood in opposition to Khrushchev's technological differentiation and created precisely the space of "practices of cunning and practices of escape" described by Kaspé (2017, p. 187).

Like telegraphy before it, radio broadcasting emerged from the strategic demands of multi-front warfare as it replaced localized military operations (Tsilinsky, 2019, p. 264). In 1792, Claude Chappe proposed to the Parisian Constituent Assembly a machine he called the "Tachygraphe." On January 3, 1796, an opera with the then-utopian title *The Telegraph, or The Distance-Writing Machine* by Joseph Chudy premiered in present-day Budapest. Napoleon used an optical telegraph between Paris and Strasbourg, thereby gaining a tactical advantage over his enemies through rapid decision-making. In 1805, Samuel von Sömmering constructed a telegraph described as follows: "Sömmering's voice-transmission apparatus consists of a voltaic pile, as well as a transmitter and receiver" (Tsilinsky, 2019, p. 262). Twenty years later, Baron Schilling von Canstadt, a friend and creditor of Pushkin's, proposed an "electromagnetic needle telegraph" for military use. The telegraph enabled a form of multitasking that coincided with the emergence of stereoscopic characterization in literature, exemplified by the "superfluous man": a figure who carries his problem within himself and is therefore capable of universal communication unconstrained by his immediate social circle. In this sense, radio inevitably produced a gallery of stereoscopic characters, among whom a leader could emerge only situationally, as a demiurgic destroyer; Marconi exemplified such a figure. This also explains Karlsson's role in the radio play by Khaït and Levenbuk.

A fragment from Mazzolari's 1776 hymn, cited by Siegfried Zielinski (2019, p. 237), encapsulates the essence of radio:

> "A single element, forming a word,
>
> Opens the spirit's thoughts and grounds meaningful speech.
>
> Through these signs and well-mediated tools,
>
> The absent person speaks to the absent friend."

The radio program *Radio Nanny*, whose authors also created *An Incident…*, ran for two decades and is notable for its systematic encoding of festive models during the late Soviet era, when intimacy and infantilization accompanied social normalization (Sirotinina & Kelly, 2008, p. 273). As its theme song declared, the radio theater compelled the "kids"—already friends with each other—to befriend it, revealing not only the interweaving of official and friendly discourse, as M. Litovskaya (2017, p. 146) identifies in her exhaustive analysis of the program's ideological parameters, but also the emergence of a third, autocommunicative discourse. By calling them "trulyalyata (tweedledeedles)," the radio theater implied an infantilizing normalization of friendship among the children while simultaneously demanding that they construct, on the walls of their own consciousness, mental images drawn from films or cartoons. A child's consciousness is active and mutable, and the radio program itself was a dynamic narrative (a story, a lesson). A lesson, of course, requires substantial effort to process images. An image cannot be entirely determined by the external world—it is always slightly larger or deeper, and thus it is drawn both on the wall of consciousness and on the wall of the unconscious. The image in the self's consciousness is the primary constitutive moment of Dasein, in Heidegger's terms. Thus, the images were often drawn not from cinema but from the artistic milieu itself.

For instance, Episode 108 of *Radio Nanny* (1980) included a radio quiz titled "When I Was a Boy," in which celebrities, including the clown Oleg Popov and the director Rolan Bykov, shared childhood memories or described their ideal image of the listener. In their imaginations, the children saw Buratino, Harlequin, the Hunter, and the Owl—figures they had constructed mentally, even though the virtues of bravery, loyalty, and courage were articulated by actors, not the characters themselves. Cartoon images would have been too predictable; this also explains the central conflict of *An Incident…*: the characters are not the animated figures themselves but their images. In reality, Carlsson is the least suitable leader of the forces of good, just as Shapoklyak is more of a conspirator than a petty saboteur. The adult voices, however, transcended their roles and transformed the radio play into a full-fledged dramatic performance that could then be staged in children's theaters across the USSR, thereby creating a normalizing standard of conventionalized animated adventure—a universal substitute for cartoons, a surrogate that constituted the Dasein of the Soviet child.

Friendship with *Radio Nanny* requires some commentary. In the Heideggerian tradition, as noted above, radio can be understood as a specific mode of presence. "Hearing is constitutive for discourse… Hearing even constitutes the primary and authentic openness of Dasein for its own ability-to-be," Heidegger states (as cited in Fédier, 2018, p. 7). In this sense, the voice of a friend is a "door flung open to the metaphysical experience of man" (Fédier, 2018, p. 7)—such a voice constitutes the self here and now; it is not merely a call but a manifestation of the call of being within me, with an intimacy closer to me than I had realized. The friend's voice "lets

me understand what I lack in order to be what I ought to be" (Fédier, 2018, p. 14). Radio is the voice of a friend suddenly heard—we do not merely hear; we comprehend and receive something: "We do not say we 'did not hear correctly' but that we 'did not understand.' The friend's voice is a new manifestation of the call of being—of presence, or 'being-here.'" Friendship is thus placed at the heart of the existential structure of Dasein. To be present is to hold oneself (to with-hold oneself) in openness to one's own potential being as authentically singular—"proper to the alone" (Fédier, 2018, p. 22).

Thus, the heroes of radio crossover plays can be understood as specific individuations of friendship: they are friends within the club's framework, but only because they had first been interpellated by other virtual-artistic clubs (for example, Buratino was a semi-amateur, semi-professional theatergoer, Cipollino a revolutionary, and Gena the Crocodile a zoo employee). Their friendship is a secondary effect of primary club affiliation, and it must be sustained by continually renewed episodes of club interaction, in which the club constantly opens itself to new knowledge and actions while enclosing itself within a structure of continual evaluation—as though each episode were a club meeting. The uniqueness of *An Incident in the Land of Multi-Pulti* lies in the fact that none of its positive heroes belonged to clubs associated with creative or political transgression. Instead, the Bremen Town Musicians, Gena, and Cheburashka, although inventive, consistently bracketed transgression. In the 1973 sequel to the original 1969 cartoon, the Bremen Town Musicians parodied rock musicians, while the bohemian pretentiousness of Old Woman Shapoklyak was equally comic from the perspectives of the worldly-wise Gena and the utterly naive Cheburashka. This is why, unlike other crossovers, this one could not be serialized, remaining instead a satirical and ironic artifact—an examination of satirical images through vocal irony, modeled on children's matinee scripts.

The attempt to create a sequel, *Sports Passions in the Land of Multi-Pulti* (1975), which expanded the "team of good" by adding Winnie-the-Pooh and Boniface the Lion—from the Soviet animated film about his journey from the zoo to his African homeland—failed: athletic teamwork and healthy living provided no advantage against the villains. Carlsson remains the team leader, but the victory of good over evil becomes ambiguous, the result of a mere accumulation of gags, including the villains' cheating, and culminates in the villains punishing themselves—a resolution that is least convincing in terms of Heideggerian-Fédierian radio friendship. Here, the existential closeness among friends becomes entirely secondary, dependent entirely on the infrastructure of organized sports—a form of organization that neither radio drama nor children's theater can adequately convey.

Meanwhile, *An Incident…* follows the structure of friendship typical of children's matinee performances, in which:

- the forces of good outnumber those of evil;
- evil temporarily triumphs through cunning machinations; and

- the children's collective drives out the villains through vocal unity.

In *An Incident…*, the third point reaches its culmination: the children must shout, make noise, and, at Carlsson's command, imitate various frightening sounds to induce panic among the villains. This is a technique for inducing panic, consistent with radio's nature as a panic medium. As Marshall McLuhan (2003, p. 353) wrote, "Radio is a medium for madness!" This deployment of panic is necessitated by the possibility that the characters may die (we do not know if all the villains' captives survive—though, of course, a children's play implies no fatalities). Here, the tight link between the friend's voice and the question of posthumous existence becomes apparent. Fédier recalls the friendship between Montaigne and La Boétie. They met when Montaigne was 23 and La Boétie 27. The latter's sudden death did not end Montaigne's dialogue with him. Montaigne notes that friendship is about being near, close, beside—whereas among others, we are merely among them. The friend's voice is not merely an audible message or transmitted sound. It begins with listening and defines and articulates "being-with": "Man acquires a readiness to accept the experience of his own finitude, where what is at stake for each is the discovery of himself" (Fédier, 2018, p. 43). The friend's voice reminds us that freedom lies at the heart of events. In *An Incident…*, of course, everyone is saved—on radio, this could only be conveyed by their voices returning to the airwaves. In a film adaptation, they would remain visible even in captivity, as dramatis personae and masks, already immortal.

This brings us to the distribution of voices: Shapoklyak, as the villains' leader, operates precisely through her voice—she modulates intonations, even attempting to make the bumbling trio (Coward, Dunce, and Experienced) work efficiently (though they fail spectacularly). At the same time, she serves as the primary commentator, an antihero and the creator of an inverted world where slackers and underachievers must triumph over the good characters. This fusion of vocal manipulator and moralizing conférencière is unusual for theater and marks radio drama as the site of vocal friendship. In principle, Shapoklyak should deal with hooligans in the Soviet sense—figures drawn from disreputable crowds. Yet the villains' temporary victory over the virtuous cartoon heroes is enabled by the Wolf—the archetypal hooligan from *Nu, Pogodi!* (*Just You Wait!*)—who combines aggression with total ignorance of the situation. He does not understand who Cheburashka is or why the Bremen Town Musicians are so strange. He obeys Shapoklyak's voice precisely because of this epistemic deadlock, but his victory over Gena the Crocodile produces silence: Gena cannot explain that Cheburashka is a friend; the Wolf is deaf to the philosophy of friendship; and the cessation of the broadcast would signify the villains' triumph. But listeners demand continuation; the show cannot end in existential failure, so the Hare becomes the new speaking subject, thereby creating the "voice of friendship." He makes himself heard despite the Wolf's constant threat to devour him the moment he lets his guard down. Thus, the speech in which the Hare manages to declare that "friendship has won" is the voice of radio

itself— a voice that never lets its guard down and against which even the furious Wolf appears sluggish and prone to yawning.

Another feature of *An Incident…* is that some participants had already appeared in crossovers: the comic trio Coward, Dunce, and Experienced appeared not only in Leonid Gaidai's films (since 1961) but also in *The Bremen Town Musicians* (1969). Here, the trio's bandit archetype shifted across perceptual frames: they could appear as modern poachers, shadow-economy operators, or representatives of a "medieval" mindset in *Kidnapping, Caucasian Style* (1966), where they played authentic inhabitants of the Greater Caucasus, or as enterprising highwaymen in the pseudo-medieval setting of *The Bremen Town Musicians*. In all cases, the pseudo-medieval grotesquery of their bodies merged with their involvement in modern political-economic relations, resulting in reframing, in Goffman's (2003) sense, through the implied transparency of Soviet economic structures, within which any shady operator would inevitably be exposed. This exceeded the scope of Gaidai's films, which, as shown in a recent collective study (Levchenko, 2023), confined themselves to expressing solidarity with the viewer amid collapsing utopias, but it aligned with the musical and animated carnivalesque utopia of *The Bremen Town Musicians*.

Thus, in the radio play, Coward, Dunce, and Experienced could not drive the plot—they generated pure noise, making the villains seem more dangerous than they were (in reality, they devised no clever schemes). The only way to make them interesting was to medically reframe them within the crossover: they were depicted as gluttons, singing a jolly song about overeating. Following Ganzha's (2008, p. 32) distinction between two types of mass medical knowledge, their gluttony belonged to the client-mode of knowledge (awareness that one eats excessively and harmfully), as opposed to the patient mode embodied by the rational hedonist Carlsson, who knows only what is empirically observable. The trio, meanwhile, conducted an involuntary experiment: what would happen if one ate an entire cake? Thus, crossover heroes within a crossover become clients, and develop narrative arcs linked to the impossibility of legal business in the USSR. In a crossover of crossovers, business is possible but self-destructive: the characters listen to themselves and enact radio's acoustic function, while the young listeners ultimately perform the interpellative call of friendship that saves all the heroes.

The Challenges of Adaptation: The 2022 Screen Version

The 2022 screen adaptation immediately faced a fundamental problem in its production design: its sets closely imitated the aesthetic of the Soviet TV program *Budilnik* (*Alarm Clock*). This resemblance was particularly striking in comparison with a 1977 episode of *Budilnik*, "*The Wolf and the Seven Little Goats: A New Take*" (*Budilnik*, 1977), in which actors performed a similar narrative of evil's temporary triumph while blending traditional fairy-tale cautionary lessons with the normalizing routines of the Brezhnev era. In that episode, standardized living conditions, work routines, and leisure activities ultimately enabled the rescue

of the goats (notably reduced from seven to four, which allowed for more dynamic circus-style stunts). However, while *Budilnik*'s setting reflected the high-rise apartments that defined Brezhnev-era normality, the 2022 adaptation of *An Incident in the Land of Multi-Pulti* opted for a retro-Romanesque aesthetic, evoking a *nostalgic*, almost vanished Moscow—either the cozy suburban backstreets or the cinematic lanes depicted in *The Meeting Place Cannot Be Changed* or *The Adventures of Vasya Kurolesov*.

This idealized Moscow, paired with an enchanted forest in which the villains, led by Shapoklyak, operate, aligns with the broader perception of Soviet children's literature as a literature of *survivorship*—scout- and pioneer-like in its emphasis on the ability to endure the wilderness while achieving success within the snug world of alleyways—a landscape inherently at odds with the very notion of success. In the original radio play, this idea had already shifted toward an individualizing hyper-normalization: Gena the Crocodile and Cheburashka are also survivors, but each within a distinct sociocultural niche, while the collective experience becomes one of pure productivity. This is a distinctly post-Soviet reinterpretation of Soviet literature.

Yet, in the 2022 version, even the simplest circus tricks—such as somersaults—are absent. Strangely, the most eccentric techniques of Soviet-era television editing, including composite shots and other period-specific analog montage methods, are juxtaposed with the actors' static performances, which remain confined to a rigid dramatic frame that accentuates the survivalist theme. Although *An Incident…* shares traits with a musical (as do most children's matinee performances), it lacks the genre's essential *eccentricity*— namely, the transition from speech to song through exaggerated gestures. Carlsson's very presence further disrupts the possibility of such theatrical excess: he appears against archival footage of Nikitskaya Square (part of Moscow's Boulevard Ring, which represents the city's "quiet" side), complains about roof repairs, sighs, and only gradually recalls his heroic identity. His behavior here seems more reminiscent of Superman/Clark Kent —an alien who must repeatedly break free from his meek, earthbound persona— than of the Soviet reception of Carlsson as a cheerful hedonist and universal imaginary friend, embodying the standard desires of Soviet children: to fly, to misbehave, to eat jam straight from the jar, and to gorge themselves on ice cream.

In the adaptation, the fact that a minority of villains temporarily triumphs over a majority of positive heroes no longer hinges on schoolroom morality. Ksenia Rappoport (Shapoklyak) deliberately overacts, creating a dissonance that would be impossible within a children's matinee, where empathy arises precisely from the children's uncertainty—will the bunny be eaten, or will it survive? Emotional engagement develops alongside language acquisition: by learning to rescue the bunny through words, children learn to empathize with it. Here, the "voice of a friend" operates at full strength. Meanwhile, Alexei Serebryakov's Wolf, who serves as the jailer of the positive characters, also knows less than

the audience. Viewers are accustomed to seeing Serebryakov play diverse roles—officers, detectives, even drug dealers and criminals—so every gesture, vocal or physical, creates in viewers the impression that they know more than the Wolf. This assurance that good will inevitably triumph and that all the prisoners will be freed may have been the adaptation's fatal flaw.

Discussion: The Theoretical and Practical Dilemmas of Adaptation

The failure of the 2022 adaptation is not merely a matter of poor execution but a symptom of deeper theoretical and practical dilemmas in intermedial translation. Our analysis reveals several contentious points that warrant further discussion and help situate this case study within broader academic debates.

The Dilemma of Fidelity: Text vs Medium

A central, and arguably flawed, assumption guiding the adaptation was that faithfulness to the original text would guarantee success. This approach, however, neglected the core medial qualities of the source material. The adaptation's failure challenges the primacy of narrative fidelity in adaptation studies, suggesting that, for works deeply embedded in a specific media ecology (such as Soviet radio theater), the ontology of the medium is more consequential than textual accuracy. The 2022 version became a "zombie adaptation"—a body without a soul—precisely because it replicated the words but lost the "voice," the collective acoustic space, and the participatory imaginary that constituted the original. This raises a provocative question: can certain media artifacts, especially those reliant on auditory imagination and collective reception, be truly adapted for a visual, individualized medium without fundamental loss?

Nostalgia as a Double-Edged Sword

The producers' strategy relied heavily on nostalgia as a vehicle for connection. However, our case demonstrates that nostalgia is a highly unstable foundation for adaptation. The adaptation presented nostalgia as a static, visual archive (*Budilnik* aesthetics, retro-Moscow) rather than as a dynamic, participatory feeling. It catered to a memory of its form but failed to reactivate the original's affective structure. This creates a discursive tension: while audiences crave familiar cultural touchstones, they reject mere replication that feels hollow. The adaptation's nostalgia was "deaf" to the original's acoustic and existential dimensions, highlighting a potential pitfall for any project seeking to revive historical media—the risk of creating a museum exhibit rather than a living cultural product.

The Actor as a Site of Discursive Conflict

The casting of well-known contemporary actors introduced a layer of intertextual meaning that clashed with the original's intent. As our analysis showed,

Alexei Serebryakov's Wolf carried the baggage of his tough, dramatic roles, while Ivan Urgant's Carlsson was imbued with his television persona of ironic showmanship. This created a discursive short-circuit. Instead of embodying the archetypal, "pure" voices of friendship, the actors became self-conscious commentators on their own roles. This shift from a Heideggerian "voice of a friend" to a postmodern, self-referential performance underscores a fundamental conflict between the Soviet ethos of collective identification and the contemporary culture of individual star personas and ironic distance. The question remains: in adapting culturally sacred works, should actors strive to embody vocal and behavioral archetypes, or is some degree of reinterpretation inevitable and even necessary?

The (Im)possibility of Translating "Collective Acoustics"

Perhaps the most significant theoretical implication of this study is the difficulty of translating a collective acoustic experience into a private, visual experience. The radio play's "acoustic contagion"—the mimicry, the collective shouting, and noise-as-salvation—was not merely a stylistic feature but the work's central mechanism for building community. Television, by its nature, individualizes and pacifies the viewer. The adaptation attempted to compensate for this loss by showing the "rescue," but in doing so, it made the audience spectators to a rescue rather than participants in it. This case suggests that the most profound losses in intermedial translation may occur not at the level of narrative or character, but at the level of audience agency and embodied participation.

Conclusion

This study set out to identify the specific intermedial, cultural, and narrative discrepancies that contributed to the failure of the 2022 television adaptation of *An Incident in the Land of Multi-Pulti*. Our central hypothesis—that this failure resulted from the adaptation's neglect of the original's media ontology— was supported by systematic comparative analysis.

The key factors contributing to the adaptation's failure are:

- Ontological Mismatch: The transition from an auditory to a visual medium stripped the narrative of its core imaginative mechanism. Replacing the "voice of a friend" and participatory *acoustic contagion* with static visual representation produced a profound loss of affective engagement.
- Cultural and Contextual Disconnect: The adaptation misjudged the shift in *structures of feeling* from late Soviet collectivism to contemporary individualism. It presented the collectivist ethos of the original as a nostalgic artifact rather than a living principle, creating a moral and emotional disconnect between the work and the audience.
- Nostalgic Deafness: The production prioritized superficial visual nostalgia—the imitation of Soviet television aesthetics—over a deeper auditory and exis-

tential attachment to a specific mode of friendly engagement and collective co-creation.

- Performative Dissonance: The casting and performances, despite involving prominent actors, introduced contemporary irony and intertextual baggage that clashed with the sincere, archetypal nature of the original characters.

In conclusion, the case of *Multi-Pulti* offers an instructive case for intermedial theory and practice. It demonstrates that a successful adaptation requires more than replicating a text or its aesthetic surface; it demands a deep understanding and creative transposition of the source medium's affective core and cultural function. For future projects seeking to revitalize Soviet-era works or media artifacts from other historically specific contexts, this study underscores the necessity of moving beyond archival nostalgia. The task is not to rebuild the museum of Soviet childhood but to find a new medial language capable of reactivating the original's capacity for collective empathy, imaginative participation, and, ultimately, friendship. The failure of the 2022 adaptation lies not in a lack of affection for the original but in its inability to hear the original's most important message.

Authors' Statements

Agreement with the Journal's Policies

All authors of this manuscript have been informed of and agree to the current policies and provisions of the online publication as set out on its website.

Originality and Exclusivity of the Manuscript

All authors confirm that the manuscript is original, has not been published previously either in whole or in part, and is not under consideration for publication elsewhere.

Authorship and Contribution (CRediT)

Alexander V. Markov contributed to conceptualization, methodology, validation, formal analysis, investigation, resources, data curation, writing – original draft, writing – review and editing, visualization, supervision, and project administration. Oksana A. Shtayn contributed to conceptualization, methodology, validation, formal analysis, investigation, resources, data curation, writing – original draft, writing – review and editing, visualization, supervision, and project administration. Both authors contributed equally to all stages of the research. No external funding was received. The authors declare no conflicts of interest.

Policy on Preprints and Previous Versions

The authors confirm that there is no preprint or working version of the manuscript.



Conflict of Interest

The authors declare no conflicts of interest.

Funding

This work was not funded by any sponsor.

Use of Generative AI and Supporting Tools

Artificial intelligence tools are not listed as authors; any contribution, including text editing, translation, illustrations, or code, is described in the “Methods” section; accuracy, originality, and compliance with rights have been verified.

Permissions for Use (Texts, Images, Maps, Illustrations)

All copyrighted materials are reproduced with permission from the rights holder; the terms of the relevant license, including Creative Commons licenses, are observed.

Acknowledgments and Contributions without Authorship

None.

References

Alarm Clock: The Wolf and the Seven Young Goats [Video recording]. (1977). https://vk.com/video-45622701_456241736 (In Russian).

Boym, S. (1995). From the Russian Soul to Post-Communist Nostalgia. *Representations*, 49, 133–166. https://doi.org/10.2307/2928753

Chukovsky, K. I. (2001). From Two to Five. In *Collected Works in Fifteen Volumes* (Vol. 2, p. 638). Terra-Knizhnyi klub. (In Russian).

Davydov, D. M. (2025). The Naïve Author as a (Non-)Graphomaniac: Toward the Problem of the Correlation of Concepts. *New Literary Observer*, (3), 263–286. https://doi.org/10.53953/08696365_2025_193_3_263 (In Russian).

Fédier, F. (2018). *The Voice of the Friend* (2nd rev. ed.; O. A. Sedakova, Trans.). Izdatelstvo Ivana Limbakha. (In Russian).

Ganzha, A. G. (2008). Client or Patient? Production and Consumption of Knowledge in the Health Industry. *Politicheskii zhurnal*, (2[179]), 81–83. (In Russian).

Goffman, E. (2003). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Everyday Experience* (G. S. Batygin & L. A. Kozlova, Eds.). Institut sotsiologii RAN. (In Russian).

Kaspe, I. M. (2017). “I exist!”: Late Soviet Cinema Through the Lens of Harrison White’s Relational Sociology (Et Vice Versa). *Russian Sociological Review*, 16(3), 174–206. https://doi.org/10.17323/1728-192X-2017-3-174-206 (In Russian).

Levchenko, Ya. (Ed.). (2023). *Man with a Diamond Arm: On the Centenary of Leonid Gaidai*. Novoe literaturnoe obozrenie. (In Russian).

Levenbuk, A., & Khait, A. (1981). *An Incident in the Land of Multi-Pulti* [Audio recording]. http://staroeradio.ru/audio/14437 (In Russian).

Levenbuk, A., & Khait, A. (2022). *An Incident in the Land of Multi-Pulti* [Video recording]. https://vk.com/video-140070739_456241212 (In Russian).

Litovskaya, M. (2013). Radio Nanny, or What is Funny about a Kangaroo. *Russian Literature*, 74(1–2), 141–162. https://doi.org/10.1016/j.ruslit.2013.10.007 (In Russian).

Lotman, Yu. M. (1992). The Phenomenon of Culture. In *Selected Articles in Three Volumes* (Vol. 1, pp. 34–45). Aleksandra. (In Russian).

Lovell, S. (2011). How Russia Learned to Listen: Radio and the Making of Soviet Culture. *Kritika: Explorations in Russian and Eurasian History*, 12(3), 591–615. https://doi.org/10.1353/kri.2011.0040

Lovell, S. (2013). Broadcasting Bolshevik: The Radio Voice of Soviet Culture, 1920s–1950s. *Journal of Contemporary History*, 48(1), 78–97. https://doi.org/10.1177/0022009412461817

McLuhan, M. (2003). *Understanding Media: The Extensions of Man*. KANON-press-Ts; Kuchkovo pole. (In Russian).

Orlova, G. A. (2009). "A Journey in Absentia": Managing the Geographical Imagination in the Stalinist Era. *New Literary Observer*, (100), 266–285. (In Russian).

Orlova, G. A. (2017). Bakhtin in Different Voices: Ethnographic Studies on Intonation. *Practices & Interpretations: A Journal of Philology, Teaching and Cultural Studies*, 2(4), 46–57. (In Russian).

Pluzhnik, V. V. (2019). The Radio Voice as a Regime of Intermediality in Soviet Culture. *RSUH/RGGU Bulletin. "Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies" Series*, (8), 149–160. https://doi.org/10.28995/2686-7249-2019-8-149-160 (In Russian).

Pluzhnik, V. V. (2021). Voice, Text, and Image in Late Soviet Documentary Cinema: Mikhail Romm's film *And Yet I Believe... Articult*, (1), 68–79. https://doi.org/10.28995/2227-6165-2021-1-68-79 (In Russian).

Radio Nanny. Episode 108 [Video recording]. (1980). https://vk.com/video-60958526_456279852 (In Russian).

Savchuk, V. V. (2013). *Media Philosophy: The Attack of Reality*. RKhGA. (In Russian).

Shannon, C. E. (1948). A Mathematical Theory of Communication. *Bell System Technical Journal*, 27(3), 379–423. https://doi.org/10.1002/j.1538-7305.1948.tb01338.x

Shukshin, V. M. (1972, October 27). How the Little Hare Flew on Balloons. *Literaturnaya Rossiya*, (44). (In Russian).

Sirotinina, S. S., & Kelly, C. (2008). "It was Incomprehensible and Funny": Holidays in the last Decades of Soviet Power and their Perception by Children. *Forum for Anthropology and Culture*, (8), 258–299. (In Russian).

Zhurkova, D. A. (2021). "Old Songs about the Main Things": An Alternative Anthology of Soviet Popular Music. *New Literary Observer*, (3[169]), 148–164. (In Russian).

Zielinski, S. (2019). *Media Archaeology: On the "Deep Time" of Audiovisual Technologies* (B. Skuratov, Trans.). Ad Marginem Press; Garage Museum of Contemporary Art. (In Russian).

Список литературы

Boym, S. (1995). From the Russian Soul to Post-Communist Nostalgia. *Representations*, 49, 133–166. https://doi.org/10.2307/2928753

Lovell, S. (2011). How Russia Learned to Listen: Radio and the Making of Soviet Culture. *Kritika: Explorations in Russian and Eurasian History*, 12(3), 591–615. https://doi.org/10.1353/kri.2011.0040

Lovell, S. (2013). Broadcasting Bolshevik: The Radio Voice of Soviet Culture, 1920s–1950s. *Journal of Contemporary History*, 48(1), 78–97. https://doi.org/10.1177/0022009412461817

Shannon, C. E. (1948). A Mathematical Theory of Communication. *Bell System Technical Journal*, 27(3), 379–423. https://doi.org/10.1002/j.1538-7305.1948.tb01338.x

Будильник. Волк и семеро козлят. (1977). [Video recording]. https://vk.com/video-45622701_456241736

Ганжа, А. Г. (2008). Клиент или пациент? Производство и потребление знания в индустрии здоровья. *Политический журнал*, (2), 81–83.

Гофман, И. (2003). *Анализ фреймов: Эссе об организации повседневного опыта* (Г. С. Батыгин & Л. А. Козлова, Ред.). Институт социологии РАН.

Давыдов, Д. М. (2025). Наивный автор как (не)графоман: К проблеме соотношения понятий. *Новое литературное обозрение*, (193), 263–286. https://doi.org/10.53953/08696365_2025_193_3_263

Журкова, Д. А. (2021). «Старые песни о главном»: Альтернативная антология советской эстрады. *Новое литературное обозрение*, (3), 148–164.

Каспэ, И. М. (2017). «Я есть!»: Позднесоветское кино через призму реляционной социологии Харрисона Уайта (et vice versa). *Социологическое обозрение*, 16(3), 174–206. https://doi.org/10.17323/1728-192X-2017-3-174-206

Левенбук, А., & Хайт, А. (1981). *Происшествие в стране Мульти-Пульти* [Audio recording]. http://staroeradio.ru/audio/14437

Левенбук, А., & Хайт, А. (2022). *Происшествие в стране Мульти-Пульти* [Video recording]. https://vk.com/video-140070739_456241212

Левченко, Я. (Ред.). (2023). *Человек с бриллиантовой рукой: К 100-летию Леонида Гайдая*. Новое литературное обозрение.

Литовская, М. (2013). Радионяня, или Что смешного в кенгуре. *Russian Literature*, 74(1–2), 141–162. https://doi.org/10.1016/j.ruslit.2013.10.007

Лотман, Ю. М. (1992). Феномен культуры. В *Избранные статьи в трех томах* (Т. 1, сс. 34–45). Александра.

Маклюэн, М. (2003). *Понимание медиа: Внешние расширения человека*. КАНОН-пресс-Ц; Кучково поле.

Орлова, Г. А. (2009). «Заочное путешествие»: Управление географическим воображением в сталинскую эпоху. *Новое Литературное Обозрение*, (6), 266–285.

Орлова, Г. А. (2017). Бахтин на разные голоса: Этнографические этюды об интонации. *Практики и интерпретации: журнал филологических, образовательных и культурных исследований*, 2(4), 46–57.

Плужник, В. В. (2019). Радиоголос как режим интермедиальности в советской культуре. *Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология»*, (8), 149–160. https://doi.org/10.28995/2686-7249-2019-8-149-160

Плужник, В. В. (2021). Голос, текст и изображение в позднесоветском документальном кино: Фильм Михаила Ромма «И всё-таки я верю...» *Артикульт*, (1), 68–79. https://doi.org/10.28995/2227-6165-2021-1-68-79

Радионяня. Выпуск 108. (1980). [Video recording]. https://vk.com/video-60958526_456279852

Савчук, В. В. (2013). *Медиафилософия: Приступ реальности*. РХГА.

Сиротинина, С. С., & Келли, К. (2008). «Было непонятно и смешно»: Праздники последних десятилетий советской власти и восприятие их детьми. *Антропологический Форум*, (8), 258-300.

Федье, Ф. (2018). *Голос друга*. Издательство Ивана Лимбаха.

Цилински, З. (2019). *Археология медиа*. Ад Маргинем Пресс; Музей современного искусства «Гараж».

Чуковский, К. И. (2001). От двух до пяти. В *Собрание сочинений в пятнадцати томах* (Т. 2, с. 638). Терра.

Шукшин, В. (1972, октябрь 27). Как зайка летал на воздушных шариках. *Литературная Россия*.

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. № 4 | ISSN: 2658-7734
Исследования игр | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.686

Gaming Against Digital Divide: Qualitative Research on Gamers' Access to Equipment

Selver Dikkol Akçay*

Başkent University. Ankara, Türkiye.
Email: selverdikkol[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-1918-6795

* — corresponding author

Received: 10 September 2025 | Revised: 18 November 2025 | Accepted: 25 November 2025

Abstract

In the digital gaming industry, production relations are primarily structured around creative actors such as game companies, developers, and publishers. However, gamers also participate in this ecosystem, occupying dual roles as both consumers and producers. This study examines gamers' experiences, which constitute an essential component of the gaming industry, through the lens of the first level of the digital divide, which pertains to *access* to gaming equipment. Specifically, it investigates the extent to which gamers' ability to obtain the necessary equipment influences the quality of their gaming experience and their potential progression toward professionalization. The primary aim of the study is to explore how gamers' access to the necessary hardware, peripherals, and suitable gaming environments shapes their ability to enter the gaming sphere, develop their skills across different types of games, and potentially reach a professional level. These processes are analyzed in relation to the physical-access dimension of the first-level digital divide. The study employs a qualitative research design and is based on in-depth interviews with 16 Turkish PC and console gamers, primarily casual players and including one professional gamer. The data were categorized and analyzed under four key themes: gamers' perceptions of gaming and professionalism; the role of gaming equipment and access in ensuring a high-quality gaming experience; the relationship between economic resources and gaming performance; and strategies used to compensate for limited access to equipment. The findings, contextualized within the relevant literature, indicate that access to high-quality equipment, the ability to make game-related purchases, and sufficient time for gameplay are critical factors. Additionally, financial support during periods of unemployment, as well as material and emotional support from individuals outside gaming communities, plays a key role in entering and advancing within the gaming field. Thus, players who experience physical-access barriers associated with the first-level digital divide because of limited economic resources occupy a disadvantaged position within the gaming field. However, these structural inequalities remain largely unrecognized by participants, as some expressed the belief that economic barriers can be overcome through talent, determination, and luck. Opportunities such as participation in tournaments and content creation (e.g., live streaming) were perceived as viable paths to recognition and professional success, thereby masking the substantial inequalities produced by the digital divide.

Keywords

Digital Gaming; Digital Divide; Gaming Equipment Access; Economic Resources; Gamer Experience

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License
© 2026 Selver Dikkol Akçay

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. No 4 | ISSN: 2658-7734
Game Studies | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.686

Игра против цифрового разрыва: качественное исследование доступа геймеров к оборудованию

Диккол Акчай Сельвер*

Университет Башкент. Анкара, Турция.
Email: selverdikkol[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-1918-6795

* — корреспондирующий автор

Рукопись получена: 10 сентября 2025 | Пересмотрена: 18 ноября 2025 | Принята: 25 ноября 2025

Аннотация

В индустрии цифровых игр производственные отношения преимущественно формируются вокруг творческих акторов, таких как игровые компании, разработчики и издатели. Однако геймеры также участвуют в этой экосистеме, занимая двойственную позицию как потребителей и производителей. Настоящее исследование рассматривает опыт геймеров как один из существенных компонентов игровой индустрии через призму первого уровня цифрового разрыва, связанного с доступом к игровому оборудованию. В частности, анализируется, в какой степени доступ геймеров к игровому оборудованию влияет на качество их игрового опыта и потенциальную траекторию профессионализации. Основная цель исследования состоит в том, чтобы выявить, каким образом доступ геймеров к необходимому аппаратному обеспечению, оборудованию или игровой среде определяет их возможность войти в игровую сферу, продвигаться в освоении различных типов игр и потенциально достигать профессионального уровня. Это рассматривается в контексте измерения физического доступа, относящегося к первому уровню цифрового разрыва. Исследование основано на качественном дизайне и опирается на глубинные интервью с 16 турецкими казуальными геймерами, играющими на ПК и консолях, среди которых был один профессиональный игрок. Данные были категоризированы и проанализированы в рамках четырёх ключевых тем: представления геймеров об игре и профессионализме; роль игрового оборудования и доступа к нему в обеспечении качественного игрового опыта; связь между экономическими ресурсами и игровой результативностью; стратегии, используемые для обхода необходимости в широком доступе к оборудованию или его наличия. Полученные результаты, рассмотренные в контексте релевантной литературы, показывают, что доступ к высококачественному оборудованию, возможность совершать связанные с играми покупки, а также наличие времени для игры являются критически значимыми факторами. Кроме того, финансовая поддержка в периоды безработицы, равно как материальная и эмоциональная поддержка со стороны людей вне игрового мира, играют важную роль во вхождении в игровое поле и продвижении внутри него. В этом контексте можно утверждать, что игроки, сталкивающиеся с проблемами физического доступа, определяемыми на первом уровне цифрового разрыва и обусловленными ограниченными экономическими ресурсами, оказываются в неравном положении на игровом поле. Однако эта ситуация остаётся для участников невидимым барьером, поскольку некоторые из них выражали убеждение, что экономические препятствия могут быть преодолены благодаря таланту, целеустремлённости и удаче. Такие возможности, как участие в турнирах и создание контента, например стриминг, воспринимались как реальные пути к признанию и профессиональному успеху, тем самым маскируя выраженные неравенства цифрового разрыва.

Ключевые слова

цифровые игры; цифровой разрыв; доступ к игровому оборудованию; экономические ресурсы; игровой опыт

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0
© 2026 Диккол Акчай Сельвер

Introduction

Digital games played on consoles, computers, or mobile devices constitute a domain that extends far beyond everyday gameplay. This domain encompasses gaming culture, the gaming industry, gamer identity, and streaming practices, representing a multilayered interplay of production and consumption. Within it, economic and cultural dynamics intersect at both the individual (gamer) and structural (industry) levels. Within this industry, creative labor is structured through both mainstream (AAA) and alternative (indie) development models, while gamers actively participate in in-game economies, game streaming, and increasingly institutionalized e-sports events. Economic activity and value creation in the digital gaming field therefore operate across interconnected micro- and macro-level processes. The growing institutionalization and professionalization of e-sports become more evident when e-sports are compared with traditional sports. In many traditional sports, including team-based disciplines, success depends largely on individual effort, physical ability, and mental endurance, while equipment generally plays a secondary role. In contrast, in digital competitive environments such as e-sports, where gameplay is impossible without specialized equipment, financial resources become decisive from the outset. Computer hardware, internet speed, and peripheral devices such as keyboards, mice, and headsets can directly affect performance. Consequently, participation and continued competition in e-sports depend on a material and technological foundation. In this respect, e-sports differs from traditional sports and can be understood as a domain in which technological infrastructure plays a central role in determining both access and success.

As of 2025, the gaming industry in Türkiye generated more than $3 million in revenue, with projections indicating that this figure will reach $4.8 million by 2030 (Dierks, 2025a, p. 5). The average revenue per gamer stood at approximately $236 and was expected to increase by 2030 (Dierks, 2025a, p. 6). Within this steadily growing sector, mobile games dominate the market, supported by a gamer base of 45 million[1]. As smartphones have become increasingly embedded in daily life, they serve as the primary platform for gaming. Thus, mobile games function primarily as a medium for entertainment-oriented play, in contrast to the more professionalized forms of participation commonly associated with computer and console gaming. Gamers'[2] economic engagement with games is concentrated primarily in game downloads (39%) and in-game purchases (35%), while online gameplay and subscriptions to gaming services account for smaller shares of this activity (Dierks, 2025a, p. 54). Together with growing per-gamer revenue

1 The most commonly used devices for gaming, in order of usage rates, are: smartphones (77%), desktop or laptop computers (54%), tablets (45%), smart TVs (37%), and game consoles (27%) (Dierks, 2025a, p. 53).

2 According to 2024 data, 45% of gamers in Turkey are women and 55% are men. Based on 2023 data, gaming durations in Turkey are mostly concentrated within 1–5 hours per week (31%) and 6–10 hours per week (14%), while the proportion of those who play more than 20 hours per week is 8% (Dierks, 2025a, pp. 51–52).

from in-game advertising, these patterns demonstrate that gamers are integral to the gaming industry at both the macro and micro levels.

This overview of Türkiye's gaming industry from the perspective of gamers demonstrates that their economic engagement with digital games has expanded significantly. Such engagement now ranges from purchasing games and constituting the target audience for in-game advertising to participating in professional e-sports, subscribing to gaming services, and making in-game purchases (An & Lv, 2025; Erdoğmuş et al., 2023; Valaei et al., 2022). Digital games, particularly mobile games, are now among the most common forms of entertainment. Yet for some players, gaming extends beyond leisure and represents a potential career path (Bányai et al., 2020). The growing investment in professional e-sports is reshaping the role of gamers, positioning them as increasingly prominent actors in the industry. Notably, the high earnings of e-sports players in both Türkiye[1] and other parts of the world continue to inspire aspiring gamers to pursue professional careers.

As e-sports becomes increasingly institutionalized through league-level tournaments and is positioned as a viable alternative career path, the question of whether being merely a "good gamer" is sufficient has become increasingly relevant. At this point, gamers' ability to pursue professionalization depends not only on their individual skills but also on their access to the necessary equipment and resources. In this regard, the study seeks to illuminate the micro-level economic dynamics of gaming participation and to examine these dynamics through the lens of the first level of the digital divide: physical access. Rather than focusing on gamers' direct economic activities, such as in-game purchases, this study examines the economic resources and conditions that determine their ability to obtain the equipment necessary to enter the gaming sphere, improve their gaming experience, and potentially progress toward professionalization. Building on this aim, the study proposes the following hypotheses concerning the structural role of economic resources in shaping access to and participation in the gaming sphere:

- (H1) Economic inequalities in the digital gaming sphere restrict gamers' access to high-performance gaming equipment.
- (H2) Limited access to high-performance gaming equipment reduces players' ability to obtain a high-quality gaming experience and diminishes their chances of progressing to professional gaming.

To examine these hypotheses, interviews were conducted with PC and console gamers. These interviews served as the empirical foundation for analyzing access-related challenges, both in terms of entering the digital gaming ecosystem and progressing toward professionalization. Through in-depth interviews, the study explored how gamers define themselves, the economic barriers they encounter

1 According to 2024 data, in Turkey, the earnings of a professional e-sports player were recorded as high as 204,000 dollars and as low as 44,000 dollars (Dierks, 2025b).

during gameplay, and the strategies they adopt to navigate these obstacles. The study further analyzed the findings through the lens of the digital divide. The theoretical framework is organized around three core themes: the conceptual and practical dimensions of the digital divide; the positioning of gamer identity within digital game culture; and the forms of gamer participation in the economic structures of the digital gaming industry. The first section outlines the conceptual framework of the digital divide underpinning the study. The second focuses on gamer identity, defining the concept, delineating its parameters, and addressing the gamer's dual role as both consumer and producer. The final section examines physical access as a central dimension of digital inequality and considers how gamers' economic resources shape their participation in the industry.

Literature Review

Digital Divide and Digital Inequality

Disparities in access to and use of the internet and digital tools have become intertwined with existing social inequalities associated with demographic characteristics, thereby creating an additional layer of stratification. This phenomenon, identified during the early development of digital technologies, has been examined in the literature under various terms, including the digital divide, digital gap, and digital inequality, and remains the subject of ongoing debate across multiple disciplines. In its early conceptualizations, the digital divide primarily referred to the disparity between individuals who had internet access and those who did not, with the latter consequently experiencing disadvantage. Such discussions often focused on demographic variables such as income, education, and ethnicity (Rogers, 2001, p. 100). However, as van Dijk (2020, pp. 7–11) argues, the digital divide encompasses far more than physical access. It has evolved into a multidimensional concept comprising three distinct levels, each corresponding to a particular phase in the historical development of digital communication. The first level of the digital divide (1995–2003) concerns inequalities in physical access to digital tools, emphasizing the economic conditions that determine whether individuals can purchase digital devices and connect to the internet. This level is closely associated with poverty and countries' broader economic welfare and addresses access at both the individual and national levels. The second level, beginning in 2004 and continuing to the present, focuses on skills-based inequalities that stem from differences in digital literacy and competence. These disparities are shaped by variables such as education, income, employment, social status, age, and gender. The third level, emerging from 2012 onward, addresses outcome-based inequalities, referring to differences in the social, economic, and institutional outcomes generated by increasingly widespread access and digital skills. This level shifts attention to how digital participation translates into tangible advantages or disadvantages within broader institutional and societal contexts. Importantly, these three levels

are not strictly sequential. Rather, they constitute a dynamic and overlapping structure in which multiple forms of digital inequality can coexist and interact.

The examination of inequalities associated with the digital divide across a wide range of disciplines underscores its significance as a multidimensional social issue. Because individuals' social positions are inherently shaped by structural and demographic factors, inequalities arising from the digital divide are studied in relation to broader social conditions. Increasingly, the digital divide is discussed not only in terms of physical access—the so-called first level—but also in relation to disparities among individuals who already have access. Research in this area often examines micro-level inequalities associated with demographic and social variables, including the digital exclusion of disadvantaged groups, age-related differences in digital literacy, rural–urban access gaps, and divergent patterns of use among high- and low-income youth (Hargittai, 2021). In parallel with studies emphasizing the fragmented and nonuniform nature of digital inequality, macro-level research has increasingly connected the digital divide to broader structural issues such as power and poverty. This body of research investigates the relationship between information and communication technologies (ICTs) and issues such as equality, globalization, poverty, and social justice. It also critically examines global digital inequality and the role of the internet in shaping democracy, citizenship, freedom, and regulatory frameworks (Compaine, 2001; O'Hara & Stevens, 2006). Other scholars, such as Robinson et al. (2015), have examined the interplay between contemporary economic conditions and digital stratification and emphasized that digitally disadvantaged workers and entrepreneurs encounter structural barriers not faced by their digitally advantaged counterparts. They argue that these disparities contribute to broader shifts in patterns of economic stratification. Taken together, these studies suggest that the digital divide continues to evolve alongside preexisting social and economic inequalities, deepening disparities among social classes, groups, and identities at both the micro and macro levels. Nevertheless, the evidence suggests that the first-level digital divide, on which this study focuses, constitutes the foundational layer upon which subsequent forms of digital inequality are constructed, particularly in light of enduring economic disparities and class-based divisions.

Digital Game Culture and Gamer Identity

Digital game culture constitutes a multilayered and expansive structure situated within the broader cultural sphere and, more specifically, within digital culture (Gere, 2018). It is shaped by the actions and interactions of various actors in the gaming ecosystem, including gamers, game companies, and developers. Although defining digital game culture precisely may be difficult, scholars emphasize that it should be understood as a distinct cultural formation with its own internal logic, norms, and practices (Corneliussen & Rettberg, 2008, p. 7). As such, comprehending this complex digital game culture necessitates an examination of multiple interrelated variables, including game-specific language, gamer

demographics, the immersive qualities of individual games, patterns of gamer interaction, and the economic dynamics embedded in game production. From this perspective, massively multiplayer online games (MMOs), including massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs), illustrate how individual games can "produce a culture of their own," as Süngü (2025, p. 276) notes, owing to their expansive scale and deeply immersive environments. A sense of belonging, a shared language, and identities emerging from large gaming communities and sustained in-game interactions constitute key components of this culture. Moreover, the cultural backgrounds and identities that gamers bring into the gaming environment also play a critical role in shaping not only gaming culture but also broader forms of gamer identity. In this context, research on gamer identity offers valuable insight into digital game culture, particularly when examined through diverse and intersecting perspectives.

In digital games, gamer identity can be understood both in terms of the avatar or character represented in the game and through the nature and intensity of the individual's engagement with gameplay. Early research often portrayed gamer identity, particularly within gaming environments, in a positive light, framing it as a space of freedom detached from identity markers such as age, gender, and education. However, this perspective was later criticized for failing to account for the complex and often profound connections between virtual identities and gamers' offline social realities (Murphy, 2004, p. 224). As scholarship on digital culture has become more established within new media studies, conceptualizations of gamer identity have likewise diversified. More recent research moves beyond externally imposed definitions and approaches gamer identity as a self-reflexive construct, investigating whether, how, and under what conditions individuals identify as gamers. Shaw (2012, p. 30), for instance, argues that gamer identity should be based on gamers' self-perceptions rather than externally imposed criteria. Further research has demonstrated that various factors shape whether and how individuals come to identify as gamers. These factors include the frequency of gameplay, whether individuals are perceived as gamers by their peers, the types of games they engage with, demographic characteristics such as age and gender, the extent to which they discuss games, and the degree to which gaming is embedded within their social networks (De Grove et al., 2015, pp. 356–357). In this light, gamer identity encompasses not only an individual's self-perception in relation to gameplay but is also shaped by broader structural factors, including time investment, skill level, and access to gaming equipment.

Another way to approach gamer identity within digital culture is through the identity-formation processes facilitated by cyberspace. From selecting a username on social media to adopting a nickname in gaming environments, digital interactions facilitate the diversification of identity (Konijn & Bijvank, 2009). In this regard, a single user may inhabit multiple distinct identities across various digital games, expressing themselves in ways that can differ significantly from their

relatively stable offline identities (Filiciak, 2013; Fox & Ahn, 2013). Research has shown that gamers consider a range of factors when creating digital identities or avatars, including the desire to make characters resemble themselves and to express physical or personality-related aspects of self-representation (Zimmermann et al., 2023). Avatar-based identity formation may also influence online gamer loyalty (Teng, 2019). However, predictions about gaming practices and generalizations about players based on variables such as age, economic status, race, playing time, or mental and physical health may not yield reliable conclusions (Williams et al., 2008, pp. 1007–1012). In line with the self-reflexive approach to gamer identity discussed earlier, these identity-related factors are likely to vary according to individual experiences and the specific context of each study. Accordingly, gamer identity in digital games can be understood as inherently fluid, context-dependent, and subject to continual transformation[1].

Economic Dynamics in the Gaming Field and the Role of the Gamers

Video and digital games are cultural products whose production, distribution, and consumption are organized within a system commonly referred to as the gaming industry. This industry includes major corporations such as Microsoft, Sony, and Nintendo and is organized around four primary components: game development (encompassing software and design), publishing (covering financing, production, and promotion), licensing (pertaining to intellectual property), and distribution (referring to the delivery of gaming hardware and software to retail channels) (Dyer-Witheford & de Peuter, 2009, p. 39). The core preproduction and production stages typically last approximately 18 months for console games and 3 to 15 months for PC games (Kerr, 2006, p. 42), requiring substantial time and intensive labor. Creative labor plays a central role in game development, prompting scholars to analyze this process through theoretical frameworks such as cognitive capitalism, immaterial labor, digital labor, and the creative industries. In this context, game development is not merely a technical endeavor but also a domain in which creativity and cognitive labor are commodified. Gamers, in turn, are integral to this expansive industry. Participatory culture blurs the boundaries between the dominant structures of the gaming industry and the subcultures formed by gamers and mod developers (Giddings & Kennedy, 2006, p. 134). As *produsers* (a hybrid of producers and users), gamers engage with the industry not only as consumers but also as active contributors through modding, content creation, streaming, and in-game interactions. From a critical perspective grounded in digital capitalism, however, gamers' participatory roles are closely linked to the capital flows that sustain and reproduce the industry.

1 However, in today's professional gaming domains such as e-sports, it should not be overlooked that these identities—particularly nicknames—can become symbols of status and popularity. Establishing a "name" for oneself and attaining permanence in high-level competitive play offers a distinct perspective on the fluidity of identity. Furthermore, in some games, players are not permitted to change their usernames, making it compulsory to retain the same name throughout the game (Hagström, 2008, p. 265).

This reliance on gamers' labor and entrepreneurial creativity has given rise to a secondary economy within the broader gaming sector. This socioeconomic entanglement between gamers and the online gaming industry has been aptly characterized as "working while playing" (Zhang & Fung, 2014).

As both consumers and producers, particularly through their contributions to in-game enhancements and modifications, gamers engage in forms of immaterial labor. Their participation in this secondary economy also reinforces their role as consumers through direct expenditures on games and hardware. These spending behaviors form part of a continuous cycle, as digital games are classified as "experience goods"—products whose quality can be evaluated only after they have been purchased and used (Alvisi, 2006, p. 66). Gamers also invest directly in hardware, peripherals, and in-game upgrades; such expenditures have been linked to several underlying motivations (Erol & Çırak, 2020, p. 196). Given the substantial number of gamers who participate in this economic cycle through in-game spending, examining their motivations is essential to understanding the intersections between game culture and the broader economy. Park and Lee (2011, p. 2182) identify several forms of value that gamers pursue through such purchases: "competence value" (enhancing character abilities), "entertainment value" (increasing gameplay enjoyment), "visual authority value" (gaining aesthetic distinction among peers), and "material value" (securing in-game status and recognition). Research on Turkish gamers further supports the notion that authority- and status-related motivations are particularly influential in driving purchases aimed at character development. Gamers often make financial investments to gain power, prestige, and virtual status (Talay, 2022, p. 305) and may even construct a form of virtual career through these activities, for instance, by purchasing accessories or cards to bypass server traffic and accelerate progress (Binark & Bayraktutan, 2011, p. 308). While many of these expenditures may serve symbolic purposes, such as achieving status or building a virtual career, another important motivation is the potential for financial return. The play-to-earn model, commonly associated with NFT-based game economies, enables gamers to generate real income through gameplay (Aydemir & Fetah, 2022, pp. 983–984). In such systems, gamers can transfer their accumulated virtual currency to external accounts (Binark & Bayraktutan, 2011, p. 308) or monetize their developed characters and in-game items (Talay, 2022, p. 305), thereby transforming play into a financially productive activity.

In summary, the gaming industry functions within a complex *economic* and cultural ecosystem in which gamers occupy multifaceted roles, not only as consumers but also as contributors, co-creators, and market participants. Gamers' creative and cognitive engagement contributes to both production and consumption, reflecting broader trends in digital labor and participatory culture. Through in-game purchases, hardware investments, and content creation, gamers become embedded in a continuous economic cycle that blurs the boundaries between play and labor. However, while these dynamics underscore

the increasingly intertwined relationship between gamers and the broader gaming economy, participation in this ecosystem is neither equally distributed nor universally accessible. The forms of economic engagement described, ranging from hardware investments to in-game spending, are contingent upon a minimum level of financial resources, implicitly excluding those with limited access to such means. Consequently, opportunities for participation vary considerably among gamers. Particularly in competitive or semiprofessional settings, financial barriers to acquiring high-quality equipment, upgrading systems, or making strategic in-game purchases can impose structural disadvantages.

This study builds on these insights by focusing on the challenges faced by economically disadvantaged gamers and examining how limitations in material access shape their gaming practices and hinder their ability to compete on equal terms. By situating gamers' experiences within the broader context of the digital divide, the study aims to reveal how economic inequality is reproduced within the ostensibly open and meritocratic landscape of digital gaming.

Methodology

This study adopted a qualitative methodology, with in-depth interviews serving as the primary method of data collection. A total of 16 participants from the digital gaming sphere were interviewed; seven interviews were conducted in person and nine were conducted online, with each session lasting approximately 25 minutes. The principle of data saturation was used to determine when additional interviews no longer generated new insights and to establish that the sample was sufficient to address the research questions (Marshall, 1996, p. 523). The criterion for participation was self-identification as a gamer. In this context, self-identification as a gamer referred simply to defining oneself as someone who plays video games. In practice, this criterion encompassed individuals who regarded themselves as part of gaming culture because they spent time or money on games, followed gaming-related content, or maintained at least an occasional connection to gaming. Thus, participants' self-identification as gamers was based on their engagement with gaming in everyday life, including regular or occasional gameplay and the allocation of time or financial resources to gaming-related activities. This inclusive selection criterion was intended to facilitate an exploration of the relationship between gamers' subjective experiences and their economic needs, both in-game and outside gaming environments. However, despite this broad definition, the sample itself reflected a shared understanding of what it meant to be a gamer, at least within the scope of this study. The characteristics commonly associated with the "gamer" identity among participants included spending time in multiplayer, team-based games; varying frequencies of play; and general familiarity with the dynamics, language, and social norms of gaming environments. Some participants played regularly and invested both time and money in gaming, while others

engaged more casually. Despite these differences, all participants demonstrated a sustained connection to gaming culture.

Participants were recruited through homogeneous sampling based on the shared characteristic of playing digital games, which was subsequently complemented by snowball sampling, whereby existing participants referred other gamers within their networks. After demographic data were collected to contextualize the participants' profiles, the interview questions explored how individuals defined themselves as gamers, including their gamer identity and level of engagement, as well as their relationship with games, including the duration of gameplay and their preferred genres. The second part of the interview focused on technical and hardware-related issues, particularly the role of financial resources in shaping the quality of gameplay and participants' progression toward professionalization. All procedures were conducted in accordance with established academic and ethical research standards. Ethical approval was obtained before fieldwork began, and informed consent was obtained from all participants through written consent forms.

The following table presents the demographic characteristics and gaming practices of the study participants:

Table 1. Demographic Information of the Participants

	Gender	Age	Education	Occupation	Income/month	Years of Playing	Playing Level
P1	Male	19	High School	E-sports Gamer	Family Support	14 years	Professional
P2	Male	22	University	Student	Family Support	14 years	Semi-prof
P3	Male	22	University	Employed	40-50k TL	17 years	Semi-prof
P4	Female	25	University	Employed	20k TL	8 years	Amateur
P5	Male	21	University	Student	Family Support	12 years	Amateur
P6	Male	21	University	Student	Family Support	15 years	Intermediate
P7	Male	21	University	Student	Family Support	15 years	Semi-prof
P8	Male	21	University	Employed	35-40k TL	18 years	Semi-prof
P9	Male	25	University	Student	Family Support	9 years	Semi-prof
P10	Male	24	University	Employed	90-100k TL	17 years	Intermediate
P11	Male	23	University	Unemployed	Family Support	17 years	Semi-prof
P12	Male	22	University	Student	Family Support	10 years	Amateur
P13	Male	23	University	Employed	25k TL	10 years	Semi-prof
P14	Male	27	University	Employed	35-40k TL	20 years	Semi-prof
P15	Male	22	University	Unemployed	Family Support	10 years	Intermediate
P16	Male	25	University	Unemployed	Family Support	20 years	Intermediate

As presented in Table 1, the participants in this study were predominantly male and ranged in age from 19 to 27 years. With the exception of one participant, who was a high school graduate and professional e-sports player, all other participants had either completed or were pursuing a university education. Many of the participants were students, while a smaller number were employed or recent graduates who were unemployed[1]. Notably, the majority of participants reported "family support" as their sole source of income. This suggests that they were not engaged in regular paid employment, which was consistent with their status as students or recent graduates. Only a few participants reported earning an independent income, and their earnings fell within modest income brackets. In terms of gaming experience, most participants had played digital games for an extended period, ranging from 8 to 20 years. This long-term engagement was evident among participants regardless of their income status.

Although gameplay was the sole inclusion criterion established for the study, the use of snowball sampling resulted in a relatively homogeneous sample in terms of gender, age, and educational background. Because most participants played multiplayer games, they often recommended their own teammates for interviews. This recruitment pattern limited the diversity of the sample and is acknowledged as a study limitation. However, this homogeneity may also be partly attributable to broader patterns, including the relatively young age profile of digital gamers and the predominance of male players in first-person shooter (FPS) games. Although the study does not seek to compare access to gaming across gender categories, it recognizes that these demographic patterns may shape gaming experiences in ways not fully captured in the present analysis. Nevertheless, the participants may be understood as a relatively homogeneous, network-based sample, and future research could build on this study by including groups with different demographic characteristics.

Findings and Discussion

Perception of Gaming and Professionalism: Time, Money, Family

Gaming practices, often beginning with early exposure to games, have contributed to the emergence of diverse gamer identities shaped by experiences ranging from arcade gaming to play on consoles, PCs, and mobile devices. Like all identities, gamer identity is socially constructed and therefore inherently fluid and variable. Rather than imposing fixed definitions of what it means to be a gamer,

1 The demographic and lifestyle characteristics of the participants closely align with the general profile of Turkish gamers aged 18–24 presented in the *Türkiye Game Market 2024 Report* (GIT, 2024). According to the report, this age group consists primarily of university students or part-time workers, prefers laptops and consoles, plays for self-expression and competition, and is highly active in digital environments (GIT, 2024, p. 68). The report also indicates that 25–30% of gamers in Türkiye are aged 18–24 and that 55% are male, which is broadly consistent with the demographic composition of the current sample (GIT, 2024, pp. 158–159). Although these figures are not disaggregated by platform or gaming style, they provide a useful benchmark for comparing the sample with the broader gaming population.

recent scholarship emphasizes the importance of understanding whether and how individuals self-identify as gamers (De Grove et al., 2015, p. 348; Shaw, 2012, p. 30). In line with this perspective, the present study did not assign predefined gamer identities to participants. Instead, participants were asked to articulate their own perceptions of their engagement with games. As anticipated, many participants found it difficult to provide clear or definitive definitions. This ambiguity suggests that gamer identity is more closely linked to personal experience and self-perception than to rigid classifications and that such identities exist along a subjective and continually evolving spectrum:

> "I took a one-year break, but I still recommend going back to being an e-sports gamer. Because back then, I played a lot—really a lot—and I still do" (P1)
>
> "I think I'm above amateur level, but not professional either, because professionalism is a whole different system" (P2)
>
> "I honestly wouldn't define myself as an amateur because I've participated in a lot of tournaments. If I called myself an amateur, I'd be doing myself a disservice, but if I called myself a professional, I'd be doing a disservice to the professionals" (P3)
>
> "I don't think I'm a professional. But I'm somewhere between mid and professional." (P13)
>
> "Semi-professional, let's say. Since I'm not part of any e-sports organizations. I'm not an amateur, though—I've been playing for a long time" (P11)

With the exception of one professional gamer (P1), all other participants reported long-term engagement with gaming, averaging approximately 15 years of experience. However, rather than identifying with the binary categories of "amateur" and "professional," participants often described their level of engagement using more nuanced or hybrid terms, such as 'above amateur', 'semi-professional', 'mid-level', 'above mid-level', or simply 'normal'. These self-descriptions indicate that participants viewed themselves as more skilled and experienced than casual or novice gamers but not fully aligned with professional status. Participants largely attributed this distinction to the fact that gaming was neither their primary occupation nor a source of income. Participants consistently associated the term "professional" with pro gamers active in e-sports leagues—individuals who compete in tournaments, earn income through gaming, and pursue it as a full-time career. The increasing visibility of e-sports in Turkey, including the establishment of the Turkish E-Sports Federation (TESFED) and the rise of e-sports clubs, appears to have shaped participants' perceptions of what it means to be a professional gamer. Although they were well informed about these developments and had been playing for many years, participants did not identify themselves as professionals. For these gamers, professionalism was defined primarily by institutional affiliation, such as membership in an e-sports club, together with income generation and the allocation of substantial time and effort to gaming as a recognized career path:

> "Professional FPS gamers, regardless of the game, spend at least 10 hours a day on it, day and night" (P15)

> "Playing professionally and playing casually are two different things. A professional might, for example, spend 10 hours a day in team training... To do this, a person needs the right mentality, need to be willing to work hard" (P1)

> "To be a professional, you really need to play a game for a long time. You need to put in a lot of effort. You have to spend a lot of time" (P3)

> "You have to completely dedicate yourself to the game because it's a very tough and competitive industry. You need to play at least 8 to 10 hours a day" (P8)

> "First of all, it requires a lot of time. Because professional FPS gamers, no matter the game, spend at least 10 hours a day on it, day and night. Sometimes they even play for 24 hours" (P15)

Within this context, the amount of time devoted to gaming emerged as a key factor in how individuals defined themselves as "good gamers." Several participants who currently identified as "amateurs" (P7, P6, P10) noted that labels such as "professional" or "semi-professional" had more accurately described them at earlier stages of their gaming trajectories. However, they could no longer sustain the level of engagement associated with those labels. This suggests that professionalism was not necessarily perceived as a fixed or permanent status but rather as a temporary position associated with periods of intensive gameplay and sustained commitment.

Accordingly, participants' self-identification as "amateurs" reflected a fluid and evolving gamer identity. Their self-perception was shaped less by ability than by changes in personal circumstances over time, such as reduced gameplay frequency or an inability to sustain previous levels of competitive achievement. Rather than indicating a lack of skill, the term "amateur" functioned as a marker of one's current position within the broader gaming field:

> "I'm an amateur gamer. There were times I felt professional. We used to participate in internet café tournaments. I'm not fully professional. I had rankings in Europe during the pandemic, but I wasn't playing officially" (P7)

> "If we're talking about now, you could say amateur, but if we're talking about the past, I was a mid-level gamer" (P6)

> "Somewhere between amateur and mid-level... But especially now, it's leaning more toward amateur. Because if you don't pursue it like a job, you inevitably fall behind. Professionals are really good. They play so well... For example, I play really well in the first games I mentioned, but when I go up against those teams, I don't stand a chance—there's no way I can beat them" (P10)

Participants who reported having performed at a higher level earlier in their gaming trajectories but who now identified as amateurs—or viewed themselves as becoming more amateur because of declining performance—illustrate that perceptions of gaming experience and skill are continually redefined over time. This finding aligns with previous research, such as Dietkow (2023, p. 38), which

showed that individuals who had limited hardware resources, lacked peripheral equipment, or felt competent in only one game often hesitated to self-identify as "gamers". These individuals frequently compared themselves with idealized gamer profiles recognized by their peer groups, further complicating their self-perception. By contrast, all participants in the present study consistently identified as gamers. However, the key point of differentiation lay in how they distinguished themselves from professional players. The institutionalization of e-sports has contributed to a more rigid and formalized understanding of what constitutes professional gaming, making it more difficult for gamers to self-identify as professionals even when they demonstrate advanced skills. Despite not describing themselves as professional gamers, the participants' substantial time investment and consistent ability to outperform novices reflected a high level of engagement and competence. Although most participants primarily played first-person shooter (FPS) games and avoided the term "professional," their self-descriptions aligned more closely with those of a "skilled" or "experienced" gamer.

When discussing the conditions required to become professional gamers or improve their gaming experiences, participants identified family support as a significant factor. Most participants, who began gaming during childhood, described their initial experiences as occurring either in internet cafés or at home. Participants considered a dedicated space at home essential for progressing to more advanced levels of gameplay. This point was strongly emphasized by P14, P13, and the professional gamer, P1:

> "They absolutely need to have a room of their own" (P14)

> "In terms of space, if you have your own room, it's definitely possible" (P13)

> "So first of all, a proper, comfortable home. Basically, an environment without pressure, a stable setting" (P1)

> "You need a completely quiet space. Among Turkish youth, there's often this thing—like you're playing in your room, and suddenly your mom walks in. But we can't explain to our moms that the game doesn't pause. Because it's an online game, and every second we're trying to grind and get stronger. You need a more isolated environment, where no one interrupts or calls out to you…" (P8)

Participants' emphasis on the need for an isolated and dedicated gaming space, particularly P8's account, highlights the difficulty of establishing such an environment within the family home. Beyond the practical need for a private and quiet space, several participants also emphasized that advancing in the gaming world required not only financial resources but also emotional support from their families:

> "I think family support is, above all, psychologically very important" (P5)

> "Becoming a professional gamer is actually like becoming a professional athlete. First and foremost, you need your family's support" (P16)

According to participants who began gaming at a very young age, the family typically served as the primary, if not the sole, source of financial support. This dependence reflects the sustained, long-term investment required to reach a competitive level and begin earning an independent income through gaming. From the perspective of digital inequality, which manifests both online and offline across the life course (Robinson et al., 2015, p. 571), participants emphasized that a family's financial capacity must be sufficient not only to cover gaming-related expenses but also to provide a stable home environment and meet the gamer's basic needs. Their statements illustrate this interdependence:

> "The family needs to support them—saying things like 'we trust you.' During the process of becoming professional, they're playing 10–12 hours a day, but not all of them can immediately join a team or club and start earning money. So during that time, they need some financial support from their family" (P15)

> "If someone has certain equipment and wants to upgrade it, their family needs to be at a certain economic level, especially considering conditions in Turkey today—these things aren't cheap" (P12)

> "You need to be mentally at ease—no worries about making ends meet at the beginning. First, you shouldn't be dealing with problems like making money, eating, having shelter, or going out. Second, your environment—starting with your parents—needs to be supportive" (P10)

The availability of adequate financial and spatial conditions is closely linked to a family's economic position and broader attitudes toward gaming. Playing computer games is frequently associated with addiction and carries various negative connotations, leading many families to approach gaming with skepticism or disapproval. However, family attitudes toward digital games are not uniformly negative. Parental perspectives may vary according to game genre—for instance, educational games, sports simulations, or first-person shooters (FPS)—and, in some cases, allowing controlled gameplay may even be viewed as part of responsible parenting (Aarsand, 2011, p. 330). Nonetheless, the accounts shared by participants, whether based on personal experience or secondhand knowledge, largely reflected family attitudes consistent with a stigmatizing view of gaming. This perspective commonly associated gaming with addiction, idleness, or a lack of discipline. Many gamers expressed frustration that families often continued to fail to recognize gaming as a legitimate professional pursuit. Instead, it was frequently perceived as a distraction that undermined academic success and disrupted conventional career paths:

> "Because our parents are a bit older... It's not just me—probably 99% of people in this industry have experienced this. They don't really understand it. They think we're just playing games. And sure, we are playing games, but this is actually our job. We're competing here. But still, they keep interrupting us" (P1)

> "Our generation's parents are generally of a certain age. Since they encountered the digital world quite late, they may not see it as a profession or a source of income" (P5)

> "In families, the gaming industry is unknown. You need to start young. They say it affects your school" (P2)

> "[They always say] 'go and find a real job'; 'What are you going to earn from gaming?' and so on... Families want things from the real world. They always start out prejudiced. If a young person has the passion and talent for this, family support is crucial" (P9)

The findings suggest that participants' self-identification at different levels of engagement was shaped not only by the formalized professional identity associated with e-sports but also by the current intensity and continuity of their gaming practices. Rather than reflecting a fixed or static status, gamer identity was fluid and evolved over time in response to changes in individual experience and involvement. Another salient finding was the strong influence of family attitudes toward gaming and gamer identity, which could either support or constrain the pursuit of a professional career. Participants consistently emphasized that becoming a professional gamer required substantial time and effort. They viewed playing 8-10 hours a day and organizing one's daily routine around gaming as nearly impossible without family support. For those who began gaming at an early age, the possibility of transforming this activity into a full-time occupation later in life depended largely on sustained assistance from their families. However, many participants noted that family perceptions—particularly concerns about academic underperformance or the belief that gaming is not a "real job"—often impeded such support. Participants regarded these attitudes as major barriers that delayed or, in some cases, entirely prevented the transition to professional gaming. Beyond time investment, family support, and a conducive environment, participants also highlighted the critical role of access to appropriate equipment and technical infrastructure in obtaining a high-quality gaming experience. The significance of this theme and its underlying subdimensions is examined in greater detail in the following section.

Hardware and Equipment Access as Determinants of Gaming Quality

A fundamental condition of gaming is access to the hardware necessary for gameplay. Gaming practices are inherently shaped by specific patterns of consumption, including the types of games played, the frequency of play, and ownership of gaming devices and related equipment (De Grove et al., 2015, p. 347). Hardware requirements often vary by game genre, while infrastructural factors such as internet connectivity and bandwidth are equally important. When participants were asked about the equipment and internet infrastructure necessary for an optimal gaming experience or progress toward professionalization, their responses revealed a wide range of experiences shaped by differing personal and economic circumstances. This section examines how access to gaming equipment is mediated by gamers' economic resources. It draws on participants' reflections on when they first acquired essential tools and how they evaluate the equipment needed to achieve a satisfactory or competitive level of play.

With regard to computer hardware, many participants identified the monitor as a critical component of competitive parity and high-performance gameplay, particularly in FPS games. P6, who had personally experienced the effects of inadequate equipment, described the disadvantage encountered during a European tournament:

> "We had joined a European tournament, and we were in the quarter-finals playing against a German team. My equipment was so bad that my computer shut down in the middle of the game and suddenly started updating. It was so bad that it froze. We got eliminated because of me" (P6).

In this instance, hardware limitations prevented the participant from fulfilling his responsibilities to his teammates and contributed to the team's elimination from an important tournament. Similarly, participants P3 and P2 emphasized that playing with inadequate equipment places gamers at a competitive disadvantage:

> "When you look at it, there's something called Hz difference. Someone playing on 144 Hz doesn't stand a chance against someone on 60 Hz. There's no way those gamers can be on equal footing" (P3)

> "Computer hardware, graphics card, processor... Someone connects from abroad, they have a better economy. They buy the latest 360 Hz monitor. I'm playing on 60 Hz. The person on 360 Hz appears more slowly and reacts faster. Naturally, they get ahead of us" (P2)

Participants also noted that, although gamers may enter the field using basic or average equipment, hardware upgrades become increasingly necessary over time, particularly for those aspiring to reach a professional level. As P1, a professional gamer, and P8 noted, this progression often follows a recognizable pattern:

> "It changes over time, but even if you get the best gear—it positively affects your game performance. Sure, some people make it to the top with low-tier setups, but eventually, they move on to average or above-average gear. They have to. Because in the game, everyone plays with top-level equipment" (P1)

> "You can reach a certain level with a bad computer, but beyond that point, it becomes a struggle. You press a key and it responds late, and that delay can get you killed. In these games, every millisecond matters. Matches can be lost because of things like this" (P8)

Participants' emphasis on competing against players who use high-performance equipment underscores the importance of economic resources not only for acquiring quality hardware but also for maintaining competitive parity. Participants who viewed fairness in gaming as contingent upon comparable hardware consistently stressed that high-quality equipment is not merely advantageous but ultimately indispensable for those seeking to progress toward professionalization. As van Dijk (2020, p. 2) argues, access to digital technologies is not a one-time decision involving the purchase of specific tools; rather, it is an ongoing process involving the continuous updating of hardware, software, peripherals, and service subscriptions. The participants' comments regarding the need for ongoing hard-

ware upgrades reflect this dynamic, reinforcing van Dijk's assertion that access is not a static condition but a continually evolving process. A one-time acquisition of gaming equipment is therefore insufficient; remaining competitive requires gamers to update their technologies continually. Participants also noted that advances in game graphics have substantially increased hardware requirements. As games become more visually sophisticated, a powerful computer is essential not only for optimal performance but also for running modern games at a playable level:

> "Today, graphics systems have advanced significantly. Games have evolved. For example, GTA 6 is coming out, and there is talk in the tech world about graphics cards costing much" (P11)

> "Since graphics in today's games have become excessively good, you need a good computer and a good graphics card. Therefore, if you want to play the game without lag, having a good graphics card and a good processor is essential" (P15)

> "Today, the requirements of games, the system requirements, are very high, so you need equipment that is somewhat mid-range and expensive" (P13)

Hardware upgrades are closely linked to a gamer's economic resources. Although most gamers aspire to use high-quality equipment, limited financial resources create a clear distinction between those who can afford such tools and those who cannot. In this regard, the first level of the digital divide, which centers on physical access, remains a significant barrier within the gaming field. Similarly, disparities in internet access contribute to first-level digital inequality. Poor connectivity or inadequate internet infrastructure can create substantial disadvantages, particularly in competitive gaming environments. Participants P2 and P3 specifically highlighted issues such as high ping, emphasizing that internet-connection quality is now as critical as hardware performance and, in some cases, even more important:

> "The most important thing is the internet. Having fiber is important, otherwise there's no lag in the game" (P2)

> "The internet is also important. There's lag in games. You connect to games through a server. If the game freezes, you fall behind" (P3)

According to P4 and P7, slow internet speeds place gamers at a disadvantage against opponents when they play on European servers and can impede communication and networking:

> "For example, (overseas) it runs at 20 ms, which is a pretty good ping, but because we're connected to a European server, because we're connected from Turkey, it's 70 ms" (P4)

> "If your internet isn't good, you can't network with most people because you're also playing this game with foreigners. Especially if you get to certain places, you need to communicate with people in Europe. If your connection isn't good, you can't communicate properly with them" (P7)

Access to the ideal hardware setup described by participants is shaped by their financial resources. Given the types of equipment identified and the costs associated with internet connectivity, financial capacity remains a key barrier to entering the digital gaming space. For gamers seeking to pursue gaming professionally, rising equipment and infrastructure costs continue to restrict access. When asked whether—and, if so, when—they had been able to obtain the ideal equipment they described, participants frequently identified family support as a determining factor. In several cases, families served as the sole source of financial assistance. For example, P6 and P2 noted that their families were their only source of support for acquiring a high-performance computer or other gaming equipment:

> "It was very difficult to convince my family of this. It took me a long time. It might have taken me almost five years to convince them. Because there are no other resources" (P6)

> "After I got into university, my family paid for it. Otherwise, I couldn't have done it. New ones are coming out, but I have the average equipment. It's hard to get these because the family doesn't support you. There's a quid pro quo: if you get this, we'll get that; if you get that, we'll get this" (P2)

The reciprocal arrangement described by P2 was particularly evident during the participants' high school years, when families often used gaming-related rewards, such as computers, as incentives contingent upon academic success. In many cases, families offered gaming equipment as a reward or motivational tool for reaching specific milestones, such as passing university entrance examinations. As reflected in the participants' accounts below, most reported that they were able to acquire a high-performance gaming computer only after successfully completing these examinations and beginning their university education:

> "When I was young, my family didn't care about these things because they thought I would fall behind in school. But when I started high school my dad bought it for me after I insisted." (P7)

> "I think I got my computer when I went to university. I've had good equipment for 4-5 years now. Before that, I didn't have very good equipment. My family bought it. It was entirely my father's gift" (P13)

> "The year I was going to university, I asked my dad [for a computer]. He bought it for me as a gift for entering university" (P15)

> "I didn't have a good computer until I went to university. During my university years, with my family's support, I got a mid-range computer" (P14)

Given the participants' ages and educational statuses, with most being current university students or recent graduates, families served as the primary source of funding for acquiring even mid-range gaming equipment. Despite having played games since childhood, many participants gained access to the equipment they desired only during their university years, often after prolonged negotiations with their families. This assistance arrived relatively late in their gaming trajectories and may be attributed to family attitudes that initially discouraged gaming,

as discussed in the previous section. However, once high school ended and the perceived 'threat' to academic achievement diminished, families began to shift their position. The equipment they had previously refused to provide was, in a sense, reframed as a reward granted in recognition of academic "success," such as admission to a university.

However, some participants were eventually able to obtain their desired equipment through their own income or achievements. For example, P1, the professional gamer, noted that he had acquired the high-end equipment he currently used through earnings from e-sports tournaments. This example illustrates an alternative route to accessing quality hardware—one based on individual skill and success within competitive gaming rather than on family support:

> "I acquired all of these over time. If the economy had allowed it, I would have bought them when I first started. But I bought them one by one because I earned them all from my own tournament winnings or my own salary, etc. — with money I earned myself" (P1)

Some gamers stated that their strong commitment to gaming led them to reduce spending on basic needs such as food and beverages to purchase equipment (P9). P14, meanwhile, reported acquiring quality equipment over a period of two to three years using income earned from streaming on social media platforms. Another participant, P8, stated that he began purchasing his own equipment only after becoming competitive and that this process took four to five years:

> "I have had access to these resources for the past three years or so. That's related to my passion for gaming. Sometimes, people cut down on food and drink just to be able to buy a game or to upgrade their equipment to play better…" (P9)

> "I've been a streamer for 8 years. After I became a streamer and started earning my own money through the support of others, I was able to gradually build my computer, piece by piece. That took me 2–3 years" (P14)

> "At first, I was playing with a poor-quality computer. I was just learning the game. Then, when I realized I had potential, I started working on my own and bought my own equipment, and for the past 4–5 years, I've had much better gear" (P8)

The findings indicate that family support, alongside participants' individual efforts, played a significant role in enabling access to the equipment and infrastructure required for a satisfactory gaming experience, even among those who were not pursuing professionalization. At the same time, disparities in access to high-performance hardware and high-speed internet continued to shape gameplay quality. Access to high-quality equipment enhanced participants' competitiveness, whereas insufficient resources placed them at a structural disadvantage. Although a few gamers acquired quality equipment through opportunities they created independently, most obtained their desired hardware through family assistance. With the exception of P1, however, none of the participants had obtained sufficient support to become professional gamers.

Economic Resources and a Good Gaming Experience

Although the findings presented in the first two sections are not explicitly framed in terms of economic capital, they reveal the decisive role of economic conditions. For instance, for individuals seeking—or believing that they have the potential—to become professional gamers, access to high-quality equipment and the legitimization of gaming as a serious endeavor are essential. This legitimization often translates into both financial and emotional support from the family. Without family financial support, in particular, establishing an e-sports career at an early age appears difficult. As previously discussed, within the fluid and success-oriented structure of gamer identity, gamers may become professionals later by creating the necessary conditions independently. The main argument, however, is that digital inequality is not limited to whether individuals have access to a digital device; it also encompasses access to the high-quality tools and time required to attain a particular level of participation (e.g., becoming an e-sports gamer, participating in tournaments, securing a place in leagues, etc.). To examine this dynamic from the participants' perspective and allow them to articulate directly the connection between their gaming experiences and financial circumstances, they were asked whether their economic situation had posed an obstacle to becoming skilled gamers. The participants, most of whom came from middle- and upper-middle-class socioeconomic backgrounds and had an average of 15 years of gaming experience, repeatedly emphasized the influence of economic status on becoming a good or professional gamer. This emphasis partly reflected the fact that many had obtained their desired equipment only within the previous four to five years. The first important factor was the availability of a financially stable environment that would allow a gamer to play for 10–12 hours a day while still meeting basic needs. P1, who had to pause his professional gaming career for economic reasons, explained this situation in detail:

> "So, the reason I took a year off was this (economy). I mean, it's not the main reason, but it's an indirect one. There are many factors, but I think the most important is the economy. Because I have friends, for example, who are really well-off, either through their families or on their own. Their minds are 'at ease'. After all, they have nothing to lose here. They also don't have any expectations of earning money. So, zero pressure. And someone who isn't at ease, who isn't mentally relaxed, simply cannot be in this industry. Because in the end, you're playing games. If someone has financial expectations, if they are in urgent need, it's (difficult). You don't know when you'll get into a team, when you'll go pro. But the economy is really important. I'm saying this because I've experienced it myself. I'm not a very easygoing person either. And because I'm not that relaxed of a person, I say this: the economy is definitely a 4 out of 5 (in terms of its impact). Without it, you can't do it, you can't continue" (P1)

The condition described by P1 as being "at ease" refers to having sufficient financial resources, either through family support or personal income, to play games for extended periods and, in other words, pursue gaming profession-

ally. P1, a professional gamer who competed in tournaments, stated that financial pressures had prevented him from maintaining a regular gaming schedule over the previous year, ultimately leading him to take a break. In light of the preceding participant accounts, which consistently emphasized sustained, long-term gameplay as a prerequisite for professionalization, P1 occupied a structurally disadvantaged position. Moreover, his experience demonstrates that classifications such as amateurism and professionalism are not fixed but may shift over time depending on individual circumstances and trajectories. Similarly, some gamers described the relationship between financial status and gaming in terms of both the time devoted to play and the need for sufficient economic resources to sustain daily life during this period.

> "In Turkey, you already can't find much time while working. That's why it's also hard to dedicate time to e-sports; doing both work and this at the same time. So, you need to be financially well-off" (P7)

> "If you're living with your family… The person convinces their family and says, 'I'm going to focus on gaming.' Let's say they don't have financial problems; their parents are well-off. And if there's even a sponsor funding this, maybe then it could be done. I don't know to what extent this is actually funded or how it works in Turkey though" (P12)

As discussed above, participants indicated that their ability to attain financial security often depended on their families' economic circumstances:

> "If someone is living alone, when they spend 10–12 hours a day on gaming, how are they going to pay their rent, their internet bill? How will they feed themselves? They'll have to get a job somehow to support themselves. That's why they're absolutely needs to be a source of income so that they can spend 10–12 hours a day on gaming while still being able to eat and pay for their rent, electricity, and water" (P15)

> "For example, ever since I started working, I haven't been able to dedicate as much time to games as I used to because I have rent to pay and things I need to buy. If I were to spend 8–10 hours a day gaming now, and I'm not an e-sports gamer, not earning money from it yet, that could lead me directly into financial collapse, and I simply couldn't do it" (P8)

> "The family needs to provide basic support, and finances need to be in good shape. I would have liked to pursue a career in e-sports, but I also wanted to continue with school alongside it" (P7)

The recurring emphasis on family as a source of support was closely linked to the participants' age group. Because most participants still lived with their families, the family was typically their primary source of financial support. More broadly, the population most actively involved in gaming consists largely of children and young adults who are likely to live with their families (GIT, 2024, p. 158; TÜİK, 2024)[1].

1 60% of individuals who play games are between the ages of 18 and 34 (GIT, 2024, p. 158). GIT (Gaming in Türkiye). 2024. Turkish Gaming Industry Report 2024. Retrieved on August 1, 2025, from https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-game-market-report-2024.pdf. The proportion of children (aged 6–15) who play digital games is 74% (TÜİK, Rate of information technology usage by children

Therefore, the repeated references to family support throughout the interviews reflect the central role of the family in these gamers' everyday experiences. For individuals who engage with gaming from childhood through adolescence and even into the post-university period while remaining in the family home, perceiving advancement without family support as unfeasible is understandable. At this point, the family's purchasing power and consequent ability to provide digital tools become decisive. The first-level digital divide, a long-standing area of debate, is thus reproduced through the distinction between those who have access and those who do not (Lythreatis et al., 2022, p. 2). In this regard, even when families wish to support a child whom they believe to be talented, financial limitations may prevent them from doing so.

Second, participants emphasized that computer hardware and internet connections needed to be of high quality or at least above average. Access to such equipment was also contingent on the gamer's economic capital. When asked whether economic conditions had impeded their ability to obtain it, participants responded based on their own experiences:

> "If this question (economy) had been asked 10 or 15 years ago, it wouldn't have mattered much, because back then, game graphics weren't this advanced. Even if you had a bad computer, it didn't make much difference, since the graphics were already low and the game capacity was limited. So you wouldn't be at much of a disadvantage compared to your competitors. But nowadays, games have very high graphics. They've started to be very large in terms of gigabytes. Then there's the issue of fiber internet. So, economic reasons can now really become a problem" (P8)

> "The better your equipment is, the better your development becomes. I can give an example from myself. I know I have potential, but I can't reflect it in the game. That's entirely due to the equipment. But once I have the equipment, I can carry the game with ease" (P6)

Third, according to P5 and P6, under prevailing economic conditions in Turkey, obtaining high-quality equipment and reliable internet and purchasing games are expensive:

> "Because accessing technological devices in Turkey is economically very difficult. Even when we try to buy the most basic professional item, it turns out to be expensive. Even a middle-income family may not always be able to afford it, so while emotional support may be provided, financial support may fall short. If you want to compete on the same level as others, it makes a difference. Of course, it matters if you want to be at the top level because the top gamers have the best equipment. This is not something that can be achieved by talent alone" (P5)

> "Even getting good, quality internet is expensive in our country" (P6)

> "You also need to buy games. Nowadays, games cost around two to three thousand lira. Even the cheapest ones are about 500 lira. And cheap games aren't much fun. Their stories are limited, and they may have graphical issues. To play a good game, you usually need to be in a good financial position" (P11)

by gender and age group). Retrieved on August 1, 2025, from https://data.tuik.gov.tr/Kategori/GetKategori?p=bilgi-teknolojileri-ve-bilgi-toplumu-102&dil=1

At the same time, gamers who lacked the necessary equipment at home faced the additional financial burden of paying to use internet cafés as an alternative gaming space:

> "Most people have to play at internet cafés because they lack adequate equipment at home. And even then, they may or may not be able to allocate a certain budget for it. Every aspect of this depends entirely on money" (P7)

> "But if they go to an internet café, they have to pay large amounts. If people spend 12 hours a day there, they'll be paying 300 TL—and then they'll have no money left in their pockets" (P15)

The findings in this section suggest that gaming trajectories are shaped more strongly by material conditions than by individual talent or motivation alone. Participants indicated that access to financial resources during periods of intensive gameplay, equipment quality, and internet speed were critical to obtaining a satisfactory gaming experience or reaching a professional level. Based on their own experiences, most participants reported that they initially lacked adequate equipment but eventually obtained better hardware, largely through family support. While all agreed that high-quality equipment was necessary, they also shared the view that access to it depended on financial resources. They further emphasized that alternatives such as internet cafés also imposed substantial costs, particularly under economic conditions in Turkey. Participants' experiences demonstrate the importance of economic capital both for entering the gaming field and for progressing toward professionalization. In this sense, gaming emerges not merely as a recreational activity but as an unequal practice requiring substantial investments of time and resources and remaining deeply entangled with broader economic structures. Nevertheless, despite these significant constraints, participants also proposed potential strategies for overcoming them. The next section critically examines these strategies and the assumptions on which they rest.

Escaping the Economic Burden: Talent, Luck, and Being Discovered

When asked how strongly economic conditions affect the pursuit of professional gaming or a high-quality gaming experience, participants acknowledged the importance of financial resources but also emphasized that skilled gamers may overcome these obstacles through talent and perseverance:

> "I think talent is also very important. I've had friends like that. They had amazing setups and great financial situations, but they simply weren't cut out for this. You think, 'If I had that computer, imagine what I could do.' I think this is really about talent" (P3)

> "Sometimes it's not about the equipment. There are times when talent speaks for itself. But if I consider it from the perspective of someone starting from scratch and wanting to improve, then I'd definitely say I need proper equipment" (P4)

> "If you're not talented, no matter how good your equipment is, it won't matter..." (P2)

In addition to talent, participants highlighted personal qualities such as determination and a strong desire to succeed. They suggested that, especially for those who are talented and aspire to become professionals, it is essential to push one's limits and persistently pursue this goal:

> "This is a dream. If you follow this dream, I don't think it's impossible. If you believe you have talent, you should definitely push every limit. If you manage to get yourself discovered, the financial side of things will be resolved" (P3)

> "If you're talented, yes. You can get discovered even without equipment or internet at internet cafés. There are many ways to show yourself; you can attend events, participate in tournaments. Most tournaments are held in internet cafés nowadays anyway" (P13)

> "Economy is important, but a gamer's ambition and willpower can overcome certain things. Some people can't do anything even when they have the sources, while others can go far without any sources. Someone who truly loves this will find a way. They'll play one way or another" (P9)

> "There are examples (of success despite financial hardship), but you need to be really passionate. You also need to go against your family a bit. Back when I ranked in Europe, my equipment wasn't very good. I was playing against people with equipment two or three times better than mine, and I still ranked among them. So it's something that can be achieved even with poor equipment. It's not a fantasy. It can definitely be done, but having financial sources makes it much easier" (P7)

Drawing on his own experience, P7 stated that he had attained a European ranking despite lacking high-end equipment. However, he later explained why he had been unable to sustain that level:

> "I ranked in Europe, but I couldn't hold on for long. Because I started playing this game (Valorant) when it first came out. I had reached a certain level, but once the game became more widespread, and new equipment kept coming out... Generally, people in Europe already have the latest equipment compared to Turkey. I couldn't keep up with them. I couldn't compete much" (P7)

The short-lived nature of this success, achieved despite inadequate equipment, illustrates, as previously discussed, the fluidity of gamer status within the field's inherently competitive dynamics. When gamers are unable to devote sufficient time to gameplay or upgrade their equipment, their position becomes more precarious. Conversely, the more time they devote to gaming and the more they invest in hardware upgrades, the greater their chances of reaching advanced levels. The participants' statements clearly illustrate these instances of status loss.

According to the participants, gamers who are sufficiently talented and motivated may eventually be "discovered," although this possibility also depends substantially on luck:

> "The luck factor is actually really important here. Because being discovered can sometimes come down to luck. For instance, in one of your games, you might end up matched with a professional gamer. If they like your gameplay, even just say, 'Wow, this gamer is really good', they might recommend you. luck is a big factor in this, in my opinion" (P3)

> "I think it's completely about marketing yourself. You need a bit of luck too. You start with a small team. You can showcase yourself on the European stage in that small team. Then one of the big e-sports teams might take you. If you can get discovered and show your family that you have a stable income, I think it could be effective. You can overcome economic barriers. If you're a good gamer, if you can be discovered, if you can market yourself well, if you can advertise yourself... You need luck too. Life moves forward with hope" (P5)

Within this "life driven by hope," the chain of possibilities described by P3 and P5 was reinforced by the shared example of Melih, a figure embedded in the participants' collective memory[1]:

> "For example, Melih. He was a very young kid. He was discovered really quickly. He didn't have a computer; he used to play in an internet café. And somehow, he was discovered. I think the economy can be worked out. If you're a good gamer, if you're talented, you'll definitely get somewhere" (P4)

> "There's a real example. I don't know many names, just one big streamer's name. There was this kid—Melih. He didn't have money, and Unlost, the streamer, discovered him. He was really talented, playing from an internet café. It can be solved, but you really have to be talented. And someone has to notice it" (P10)

> "I think what's important here is being able to make your voice heard. I'm not talking about what your friends at the internet café say. It's important to use social media a bit to get your name out there. Our brother Melih really made his voice heard at the time. People who supported him somehow managed to get him in touch with the streamer. That's how those opportunities became possible. You need that kind of popularity at some point" (P14)

> "It's like the issue of being noticed. There was this kid once. He was really good at CS and used to livestream. A popular streamer noticed him. He started sending him keyboards, mice, equipment, computers... He supported him. He helped the kid get somewhere. If that kid hadn't started streaming, how would Unlost have ever discovered him? Even that meeting was a stroke of luck" (P15)

However, an important detail in this account is that the individual in question, Melih, did not attract attention passively—i.e., he was not discovered "somehow," as P4 puts it, merely by playing games. Rather, his visibility was facilitated through a specific network: his livestreams reached a popular gaming streamer who helped amplify his presence. Livestreaming nevertheless emerged in participants' accounts as an alternative route to visibility, despite the steady decline in both Twitch downloads and user numbers in Turkey (Dierks, 2025a, pp. 47–48). In this context, reducing professionalization to talent, ambition, luck, or the ability to engage in self-promotion, as noted by P5, overlooks structural barriers and obscures underlying inequalities. Success narratives grounded in personal qualities such as "talent" and "ambition" may operate as a form of false consciousness by masking

1 Melih Kalkan was a talented young child gamer who gained recognition despite his age. He became known through collaborative streams with the popular Twitch broadcaster *Unlost*, who also supported him by providing gaming equipment. Sadly, Melih passed away at just 14 years old due to a chronic illness. Melih's age, talent, illness, the support he received, and his untimely passing all contributed to his recognition in the gaming world and to his lasting place in collective memory.

the external and material conditions, including economic structures, that shape social phenomena and reproduce inequality. Similarly, beliefs in "luck" and "being discovered" obscure structural disparities and discourage critical engagement with material conditions by legitimizing individual effort as the primary route to success. The repeated invocation of Melih's exceptional success story, embedded in participants' collective memory, marginalizes the broader, largely invisible majority whose experiences do not conform to this rare example. Prioritizing this exceptional "miracle" narrative legitimizes the hope of "making it one day" and rationalizes continued investment in gaming. However, some participants adopted a more critical perspective, noting that alternative routes to visibility exist and that "being discovered" cannot be reduced to chance alone. They emphasized that gamers who consider themselves talented should actively seek opportunities to increase their visibility.

More concrete routes to recognition identified in the preceding statements included playing on the same team as a professional gamer, livestreaming, uploading videos, and establishing a visible presence on social media. Other strategies mentioned by participants involved cultivating distinctive qualities, attracting the attention of e-sports players, and participating in tournaments organized by companies or internet cafés. In contrast to the uncertainty embedded in the belief that "if someone is very talented and lucky, they will eventually be discovered," these strategies emphasize a visibility-oriented approach based on individual initiative. This approach becomes particularly relevant when considered in relation to gaming's role on contemporary social media platforms. At the intersection of the gaming industry and social media, gaming emerges not only as a space for talent and competition but also as an alternative career path increasingly shaped by content-creation practices.

Finally, some participants regarded the combination of talent, luck, and discovery as highly unlikely to produce professional success. They argued that concrete limitations—such as insufficient time or inadequate access to equipment—undermine a straightforward cause-and-effect relationship such as 'being discovered because one is talented':

> "If you're talented, you'll definitely be discovered. I don't really agree with that. It's a one-in-a-million chance. If you enter this field based on that hope, you won't get anywhere. If it happens later on by chance and takes you somewhere, that's good" (P15)

> "No way—nobody really cares. Someone might be very talented, but has a bad computer, bad ping, no effort, just sitting there waiting to be discovered. The world doesn't work like that" (P8)

> "It's really hard for someone who can barely make it to an internet café and only spend a limited amount of time at a computer to be discovered, compared to someone who's always in front of one. They can't always be available... It's a really difficult process. I think it could even crush someone's enthusiasm" (P14)

> "You might get somewhere if you're talented, but it's really rare. Since games are now recorded, being discovered is easier, but to stand out, you need to be in the top 5-10%. And to do that, you need to play a lot and dedicate time" (P7)

This section has examined the strategies gamers use to overcome economic constraints that substantially shape their opportunities. Because the hope of "being discovered one day despite economic hardship" operates as a powerful source of motivation, it may make structural inequalities more difficult for gamers to recognize. The belief that survival in a vast industry such as gaming depends primarily on ambition, passion, and exceptional talent reflects a pattern that can be interpreted through the concept of false consciousness. However, the more critical perspectives adopted by some participants—who regarded economic conditions as more decisive and distanced themselves from this optimistic narrative—demonstrate that gamers do not share a single, unified belief system.

Conclusion

This study examines the extent to which economic dynamics and gamers' existing financial resources shape their ability to participate in the gaming world, obtain a high-quality gaming experience, and transition into professional fields such as e-sports. It produced several key findings. Beyond in-game economic practices, such as in-game purchases and game downloads, participants described various ways in which broader economic conditions shape their entry into the gaming world, their ability to sustain their participation, and their potential to reach an advanced level of play. This finding is consistent with digital divide research, which emphasizes the role of economic capital as a structural barrier governing not only initial access but also the depth and quality of digital participation.

One key finding is that gamers consider both material and emotional family support essential to obtaining a high-quality gaming experience and reaching a professional level. A prerequisite for such support is a positive family attitude toward gaming and the absence of perceptions that frame it as detrimental to education or future career prospects. Furthermore, those seeking to become professionals in the digital gaming sphere must devote a substantial amount of time to gaming each day. Sustaining this intensive schedule from an early age requires family support. Accordingly, participants identified the family as the source of the initial resources required to enter the gaming field during childhood, not only financially but also emotionally, through approval and encouragement. Findings concerning the importance of hardware and equipment for a high-quality gaming experience, as well as the ability to obtain them, demonstrate that economic capital—whether provided by the family or the individual—plays a critical role at every stage, from beginner to professional levels. Participants described missed opportunities resulting from inadequate equipment and noted that, because many had begun gaming at a very young age, their families constituted the primary source of funding for such purchases. Accordingly, the family

emerges as the principal source of out-of-game economic capital, providing the foundational resources necessary for advancement within the gaming sphere. Regarding the relationship between material resources and the ability to attain a desired level of play or become an e-sports gamer, participants emphasized that computer equipment and internet connectivity must be at least above average, if not high-quality. Their responses therefore underscored the decisive role of economic conditions.

A second key finding is that inadequate equipment constitutes a substantial barrier to advancement in gaming. Additional financial obstacles arise from Türkiye's exchange-rate conditions, which considerably increase equipment costs compared with those in other countries, and from the pressure of meeting basic needs such as food and housing, particularly when pursuing gaming limits opportunities for stable employment. The study also identified a strong belief among participants that financial limitations can be overcome. Although they acknowledged the importance of economic resources in obtaining the equipment and conditions necessary for gaming, they argued that these constraints could be surmounted through alternative strategies. The belief that talented gamers can progress despite financial hardship and reach their desired level through ambition and determination is reinforced by success narratives embedded in gaming culture's collective memory. However, when considered in relation to the economic dynamics of the gaming industry, this belief functions as a form of false consciousness that obscures the digital inequality produced by disparities in access and economic capital. In light of these findings, the study concludes that out-of-game economic capital plays a critical role in obtaining the equipment, hardware, and internet access required for gaming; ensuring that these resources meet professional standards; and covering daily living expenses in the absence of stable employment. The findings therefore indicate that economic inequalities in the digital gaming sphere restrict gamers' access to high-performance gaming equipment (H1) and that limited access negatively affects their ability to attain a high-quality gaming experience and reduces their chances of transitioning into professional gaming (H2). An unexpected finding is that, in the absence of favorable material conditions, the perceived combination of talent and luck sustains participants' hope of being discovered.

This research identifies three key areas for future study:

- the role of financial and emotional family support in progression toward high-level gaming, particularly professionalization;
- the belief, interpreted here through the concept of false consciousness, that talent and ambition alone can ensure success, thereby obscuring economic barriers and broader structural inequalities such as the digital divide; and

- the experiences of participant groups with more diverse demographic characteristics, given that the present study relied on a naturally occurring homogeneous sample.

Author's Statements

Agreement with the Journal's Policies

Author has read and agrees to comply with the journal's current policies as outlined on its official website.

Originality and Exclusivity of the Manuscript

Author confirms that this manuscript is original, has not been published previously in whole or in part, and is not under consideration for publication elsewhere.

Authorship and Contribution (CRediT)

Manuscript preparation including data collection, data analysis, conceptualization, methodology, data curation, resources, writing, editing and visualization – Selver Dikkol Akçay.

Policy on Preprints and Previous Versions

Author confirms that there is no preprint/working version.

Conflict of Interest

Author declares no conflicts of interest.

Funding

This work has not been funded by any sponsor.

Use of Generative AI and Supporting Tools

Generative AI tools were used solely for minor proofreading assistance in a few sections.

Permissions for Use (Texts, Images, Maps, Illustrations)

No copyrighted materials (texts, images, maps, or illustrations) have been used in this manuscript.

Acknowledgments and Contributions without Authorship

Author declares that there are no additional contributions without authorship to acknowledge.

References | Список литературы

Aarsand, P. (2011). Parenting and Digital Games: On Children's Game Play in US Families. *Journal of Children and Media*, 5(3), 318–333. https://doi.org/10.1080/17482798.2011.584382

Alvisi, A. (2006). The Economics of Digital Games. In J. Rutter & J. Bryce (Eds.), *Understanding Digital Games* (pp. 58–74). SAGE Publications Ltd. https://doi.org/10.4135/9781446211397.n4

An, Y., & Lv, X. (2025). Avatar Identification and Psychological Ownership of Virtual Items: Key Drivers of Post-Purchase Intention in Online Games. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 7(3), 122–154. https://doi.org/10.46539/gmd.v7i3.590

Aydemir, M., & Fetah, V. (2022). Dijital oyun ortamında NFT kullanımı ve oyna-kazan modelinin yapısal analizi [Structural Analysis of NFT Usage and Play to Earn Model in Digital Gaming Environment]. *TRT Akademi*, 7(16), 970-1005. https://doi.org/10.37679/trta.1143010 (In Turkish).

Bányai, F., Zsila, Á., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2020). Career as a Professional Gamer: Gaming Motives as Predictors of Career Plans to Become a Professional Esport Player. *Frontiers in Psychology*, 11, 1866. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01866

Binark, M., & Bayraktutan, G. (2011). Dijital Oyun Kültürü Haritasında Oyuncular: Dijital Oyuncuların Habitusları ve Kariyer Türevleri [Gamers on the map of digital game culture: Habitus and career varieties of digital gamers]. In A. T. Aydemir (Ed.), *Katılımın "e-hali": Gençlerin Sanal Alemi* (pp. 303–330). Alternatif Bilişim.

Compaine, B. M. (Ed.). (2001). *The Digital Divide: Facing a Crisis or Creating a Myth?* The MIT Press. https://doi.org/10.7551/mitpress/2419.001.0001

Corneliussen, H., & Rettberg, J. W. (2008). *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. MIT Press.

De Grove, F., Courtois, C., & Van Looy, J. (2015). How to Be a Gamer! Exploring Personal and Social Indicators of Gamer Identity. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 20(3), 346–361. https://doi.org/10.1111/jcc4.12114

Dierks, Z. (2025a, April 3). *Leading esports gamers in Turkey in 2024, by earnings—Statistics & Facts*. Statista. https://www.statista.com/statistics/956142/leading-esports-gamers-turkey-by-earnings/

Dierks, Z. (2025b, April 3). *Video gaming in Turkey—Statistics & Facts*. Statista. https://www.statista.com/topics/11948/video-gaming-in-turkey/#statisticChapter

Dietkow, O. (2023). Gamer Identity: How Playing and Gaming Determines How Those Engaged in Gaming See Themselves. *Acta Ludologica*, 6(2), 20–40. https://doi.org/10.34135/actaludologica.2023-6-2.20-40

Dyer-Witheford, N., & Peuter, G. D. (2009). *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. University of Minnesota Press.

Erdoğmuş, Z. İ., Esen, G., & Karakaya Arslan, M. (2023). Online Esports Engagement: Motivational Antecedents and Marketing Outcomes. *Athens Journal of Sports*, 10(3), 145–162. https://doi.org/10.30958/ajspo.10-3-2

Erol, O., & SeviM Çirak, N. (2020). What are the Factors that Affect the Motivation of Digital Gamers? *Participatory Educational Research*, 7(1), 184–200. https://doi.org/10.17275/per.20.11.7.1

Filiciak, M. (2013). Hyperidentities: Postmodern identity patterns in massively multiplayer online role-playing games. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 87–102). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203700457

Fox, J., & Ahn, S. J. (2013). Avatars: Portraying, exploring, and changing online and offline identities. In R. Luppicini (Ed.), *Handbook of Research On Technoself: Identity in A Technological Society* (pp. 255–271). IGI Global. https://doi.org/10.4018/978-1-4666-2211-1.ch014

Gere, C. (2018). *Dijital kültür [Digital Culture]*. Salon Yayınları. (In Turkish).

Giddings, S., & Kennedy, H. W. (2006). Digital Games as New Media. In J. Rutter & J. Bryce (Eds.), *Understanding Digital Games* (pp. 129–147). SAGE Publications Ltd. https://doi.org/10.4135/9781446211397.n8

GIT- Gaming in Türkiye. (2024). *Türkiye game market 2024 report*. Gaming in Türkiye. https://www.gaminginturkey.com/files/pdf/turkiye-game-market-report-2024.pdf

Hagström, C. (2008). Playing with names: Gaming and naming in World of Warcraft. In H. Corneliussen & J. W. Rettberg (Eds.), *Digital Culture, Play, and Identity* (pp. 265–285). MIT Press.

Hargittai, E. (Ed.). (2021). *Handbook of Digital Inequality*. Edward Elgar Publishing. https://doi.org/10.4337/9781788116572

Kerr, A. (2006). The Business of Making Digital Games. In J. Rutter & J. Bryce (Eds.), *Understanding Digital Games* (pp. 36–57). Sage. https://doi.org/10.4135/9781446211397.n3

Konijn, E. A., & Bijvank, M. N. (2009). Doors to Another Me: Identity Construction Through Digital Game Play. In U. Ritterfeld, P. Vorderer, & M. Cody (Eds.), *Serious Games: Mechanisms and Effects* (pp. 179–203). Routledge.

Lythreatis, S., Singh, S. K., & El-Kassar, A.-N. (2022). The Digital Divide: A Review and Future Research Agenda. *Technological Forecasting and Social Change*, 175, 121359. https://doi.org/10.1016/j.techfore.2021.121359

Marshall, M. N. (1996). Sampling for Qualitative Research. *Family Practice*, 13(6), 522–526. https://doi.org/10.1093/fampra/13.6.522

Murphy, S. C. (2004). 'Live in Your World, Play in Ours': The Spaces of Video Game Identity. *Journal of Visual Culture*, 3(2), 223–238. https://doi.org/10.1177/1470412904044801

O'Hara, K., & Stevens, D. (2006). *Inequality.com: Power, Poverty and the Digital Divide*. Oneworld.

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

Robinson, L., Cotten, S. R., Ono, H., Quan-Haase, A., Mesch, G., Chen, W., Schulz, J., Hale, T. M., & Stern, M. J. (2015). Digital Inequalities and Why They Matter. *Information, Communication & Society*, 18(5), 569–582. https://doi.org/10.1080/1369118X.2015.1012532

Rogers, E. M. (2001). The Digital Divide. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 7(4), 96–111. https://doi.org/10.1177/135485650100700406

Shaw, A. (2012). Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity. *New Media & Society*, 14(1), 28–44. https://doi.org/10.1177/1461444811410394

Süngü, E. (2025). Oyun Kültürünü Anlamak: Türkiye'de ve Dünyada Gamer Kimliği ve Tüketimi [Understanding Gaming Culture: Gamer Identity and Consumption in Turkey and Around the World]. *Reflektif Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(1), 271-290. https://doi.org/10.47613/reflektif.2025.213 (In Turkish).

Talay, Ö. (2022). Dijital oyunlarda başarının kestirme yolu: Oyun içi ekonomik etkinliklerde güç ve statü alışverişi [Shortcut to Success in Digital Games: Power and Status Trade in in-Game Economic Activities]. *Ankara Üniversitesi İlef Dergisi*, 9(2), 286-311. https://doi.org/10.24955/ilef.1208165 (In Turkish).

Teng, C.-I. (2019). How Avatars Create Identification and Loyalty Among Online Gamers: Contextualization of Self-Affirmation Theory. *Internet Research*, 29(6), 1443–1468. https://doi.org/10.1108/INTR-05-2018-0222

Valaei, N., Bressolles, G., Khan, H., & Low, Y. M. (2022). Ads in Gaming Apps: Experiential Value of Gamers. *Industrial Management & Data Systems*, *122*(1), 78–106. https://doi.org/10.1108/IMDS-11-2020-0660

Van Dijk, J. (2020). *The Digital Divide*. John Wiley & Sons.

Williams, D., Yee, N., & Caplan, S. E. (2008). Who Plays, How Much, and Why? Debunking the Stereotypical Gamer Profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4), 993–1018. https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2008.00428.x

Zhang, L., & Fung, A. Y. (2014). Working as Playing? Consumer Labor, Guild and the Secondary Industry of Online Gaming in China. *New Media & Society*, *16*(1), 38–54. https://doi.org/10.1177/1461444813477077

Zimmermann, D., Wehler, A., & Kaspar, K. (2023). Self-Representation Through Avatars in Digital Environments. *Current Psychology*, *42*(25), 21775–21789. https://doi.org/10.1007/s12144-022-03232-6

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. № 4 | ISSN: 2658-7734
Медиа и журналистика | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.696

The Development and Trends of Journalism Research in Turkey: A Systematic Literature Review from the First Study to 2024

Fathul Qorib*[1], & Mert Gürer[2]

Kocaeli University. Kocaeli, Turkey

* — corresponding author

Received: 6 October 2025 | Revised: 13 December 2025 | Accepted: 20 December 2025

Abstract

Journalism research in Türkiye has experienced significant growth, but it remained largely overlooked in international academic discourse until recently. Although early studies existed, relevant publications were not indexed in prominent databases such as Scopus and Web of Science until 2011, limiting the field's international visibility.

This study aims to systematically analyze the development and trends within journalism research in Türkiye, tracing its evolution from the earliest publications through 2024.

Using a systematic literature review (SLR), the study screened 825 records retrieved from Scopus and Web of Science in accordance with the PRISMA 2020 framework and ultimately included 62 peer-reviewed articles.

The review identifies a publication peak in 2021–2022 and a dominant focus on media freedom and censorship (37.10%), while topics such as alternative media and data journalism remain underexplored. Turkish scholars authored 56.5% of the publications, indicating strong local engagement but limited international collaboration. In addition, 64.5% of the studies did not articulate an explicit theoretical framework, pointing to a need for stronger conceptual grounding. Methodologically, the literature was predominantly qualitative (74%), with journalists constituting the most frequently studied group (21%).

The study calls for future research to address emerging areas of journalism, diversify methodological approaches, strengthen theoretical foundations, and foster greater international collaboration.

Keywords

Journalism Research; Systematic Literature Review; Turkey; Trend of Research

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License
© 2026 Fathul Qorib, & Mert Gürer

1 Email: 236237004[at]kocaeli.edu.tr ORCID https://orcid.org/0000-0001-8081-3252
2 Email: mertgurer[at]kocaeli.edu.tr ORCID https://orcid.org/0000-0002-2940-2009

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. No 4 | ISSN: 2658-7734
Media & Journalism | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.696

Развитие и тенденции исследований журналистики в Турции: систематический обзор литературы от первых исследований до 2024 года

Кориб Фатхул*[1], Гюрер Мерт[2]

Университет Коджаэли. Коджаэли. Турция

* — корреспондирующий автор

Рукопись получена: 6 октября 2025 | Пересмотрена: 13 декабря 2025 | Принята: 20 декабря 2025

Аннотация

В последние годы число исследований в области журналистики в Турции значительно возросло, однако до недавнего времени эта область оставалась недостаточно представленной в международном академическом дискурсе. Несмотря на наличие ранних работ, публикации по этой тематике до 2011 года не индексировались в таких ведущих базах данных, как Scopus и Web of Science, что ограничивало их представленность в международном научном пространстве. Цель настоящего исследования — систематически проанализировать ключевые тенденции исследований журналистики в Турции и проследить развитие этой области от ранних публикаций до 2024 года. С помощью метода систематического обзора литературы (Systematic Literature Review, SLR) были проанализированы 825 библиографических записей из баз данных Scopus и Web of Science; отбор публикаций проводился в соответствии с блок-схемой PRISMA 2020, а итоговую выборку составили 62 рецензируемые статьи. Результаты обзора показывают, что пик публикационной активности пришёлся на 2021-2022 годы, а наибольшее внимание уделялось вопросам свободы медиа и цензуры (37,10%); при этом такие темы, как альтернативные медиа и журналистика данных, остаются недостаточно изученными. На долю турецких исследователей приходится 56,5% публикаций, что свидетельствует о значительной вовлечённости национального академического сообщества при ограниченном международном сотрудничестве. Кроме того, в 64,5% исследований не обозначена чёткая теоретическая рамка, что указывает на необходимость усиления концептуального обоснования таких работ. В методологическом отношении преобладают качественные исследования (74%), а журналисты являются наиболее часто изучаемой группой (21%). Результаты исследования указывают на необходимость включения в исследовательскую повестку новых направлений журналистики, диверсификации методологических подходов, укрепления теоретических оснований и активизации международного сотрудничества.

Ключевые слова

исследования журналистики; систематический обзор литературы; Турция; исследовательские тенденции

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0
© 2026 Кориб Фатхул, Гюрер Мерт

1 Email: 236237004[at]kocaeli.edu.tr ORCID https://orcid.org/0000-0001-8081-3252
2 Email: mertgurer[at]kocaeli.edu.tr ORCID https://orcid.org/0000-0002-2940-2009

Introduction

Turkish journalism operates within a complex media ecosystem that combines digital innovation with persistent structural constraints. The sector includes more than 3,000 registered media outlets and serves a digitally engaged population, 84% of whom access news online, reflecting both its vitality and structural difficulties (Kızılkaya & Ütücü, 2021). This paradox is particularly evident in Türkiye's status as home to the world's fourth-largest journalist workforce despite ranking 159th in press freedom (Europe – Central Asia: Türkiye, 2025; Werz & Hoffman, 2013). This contrast illustrates how quantitative growth can coexist with qualitative constraints on editorial independence (Akser & Baybars-Hawks, 2012).

The roots of this contradiction can be traced throughout Türkiye's media history. From early-20th-century state broadcasting monopolies and the direct censorship imposed by military regimes in the 1960s and 1970s (Sözeri, 2013) to contemporary forms of control, press freedom has been systematically restricted. Periods of military rule intensified these restrictions, particularly through forced media closures and the persecution of journalists (Kurban & Sözeri, 2011). These practices established patterns of narrative control that later evolved into subtler forms of self-censorship and economic pressure (Yesil, 2014).

In the 1980s and 1990s, the Turkish media environment underwent significant changes as the media market was partially liberalized. The state monopoly over television and radio was gradually dismantled, allowing private media companies to emerge (Sümer & Taş, 2020). However, this liberalization also generated new challenges, particularly through the rise of media monopolies. A small number of conglomerates came to control a substantial portion of the media landscape, raising concerns about media pluralism and the influence of corporate interests on journalistic independence (Öztunc & Pierre, 2021). Despite these changes, the political environment continued to exert a strong influence on journalism. Political authorities have placed increasing pressure on the media, with journalists facing legal threats, violence, and imprisonment for reporting on politically sensitive topics (Yanardağoğlu, 2021). Together with the concentration of media ownership, these pressures have severely compromised the independence of Turkish journalism (Kaya & Çakmur, 2010).

Technological advances have also transformed Turkish journalism by reshaping the media landscape through digital media, social platforms, and artificial intelligence (AI). Although these technologies have created opportunities for independent journalism and citizen reporting, they have also introduced new challenges. The spread of misinformation, online censorship, and digital surveillance has become increasingly pressing (Caled & Silva, 2022). Social media platforms have served both as arenas for dissent and as instruments of propaganda, while digital spaces have become sites of political contestation. Within this environment, the interaction of political, economic, and technological forces continues

to shape Türkiye's media industry (Simon, 2014). These developments have altered not only how news is produced but also the ethical frameworks governing journalism, creating a complex professional environment for journalists in the country.

Against this backdrop of political control, market restructuring, and technological change, the academic study of journalism and communication in Türkiye also developed gradually. Formal journalism education began with the establishment of the Institute of Journalism at Istanbul University in 1949, followed by the founding of the School of Press and Broadcasting at Ankara University in 1965. These institutions later evolved into faculties of communication in the early 1990s (Tokgöz, 2003; Uzun, 2007). This institutional expansion marked a shift from vocational training toward a more systematic social-scientific approach to media studies. Nevertheless, despite this early foundation, journalism research remained limited in scope for several decades and gained substantial academic momentum primarily in response to the later structural transformation of the Turkish media system (Alver & Sarısakaloğlu, 2023).

As this institutional foundation expanded and research activity intensified, scholarship on Turkish journalism also diversified in terms of publication venues and thematic focus. Previous research now encompasses not only internationally indexed journals but also a wide range of domestic academic publications. A substantial portion of this literature appears on national platforms such as DergiPark and TR Dizin, which together host thousands of peer-reviewed articles on journalism and media in Türkiye. This breadth of publication venues reflects the breadth and development of the field, which addresses key issues such as press freedom, media ethics, political pressure, and digital transformation (Maniou, 2023; Richeri, 2011). A dominant theme in this literature concerns the persistent challenges journalists face as a result of political influence, legal restrictions, and the increasing concentration of media ownership. Together, these conditions have weakened journalistic independence and intensified censorship and self-censorship (Akser & Baybars-Hawks, 2012; Arsan, 2013; Özdemir, 2023; Pukallus et al., 2020).

At the same time, technological advances have reshaped the media landscape, creating new opportunities for journalism while introducing risks such as algorithmic bias and personalization, which complicate ethical and professional practices (Maharani, 2024; Syahriar et al., 2024; Trattner et al., 2022). In recent years, the rise of digital platforms and social media has intensified these challenges, raising concerns about disinformation and the ethical implications of AI-driven news production (Baris, 2020; Coskuntuncel, 2018; Yesil, 2014). Although these technological transformations have created new opportunities for independent journalism, they have also contributed to a polarized media environment and moral contestation within Turkish journalistic culture (Aşık, 2017). However, comprehensive analyses of how political, economic, and technological factors interact to shape journalistic practices in Türkiye remain limited. Research that synthesizes these

dimensions is therefore needed to provide a clearer account of the country's media landscape (Boomgaarden & Schmitt-Beck, 2019; Fiedler & Frère, 2018; Maniou & Papadopoulou, 2024).

The studies reviewed above demonstrate that journalism *research* in Türkiye has developed into a broad and highly diverse field, making its systematic mapping through a literature review increasingly important. Although the literature continues to expand, existing systematic literature reviews (SLRs) remain limited and fragmented, addressing only specific themes such as journalist safety (Ataman et al., 2020), journalism education (Guzel & Gonden, 2022), and data journalism (Erkmen, 2023; Ozay & Bayrakcı, 2022). Although these studies offer valuable insights, they do not provide an integrated account of Turkish journalism research as a whole. Most existing studies continue to examine their subjects in isolation and have not fully addressed the interaction among the political, economic, and technological forces that collectively shape Türkiye's contemporary media landscape.

This study addresses this critical gap by conducting a systematic literature review of Turkish journalism studies from their inception through 2024. It consolidates existing research across political, economic, and technological domains to provide a comprehensive overview of how these dimensions affect journalistic practices. The analysis traces the field's intellectual development by mapping research themes, theoretical frameworks, and methodological approaches while identifying understudied areas and conceptual gaps. By relating academic trends to documented changes in journalistic practice, the study provides both an evidence-based assessment of Türkiye's media landscape and a framework for guiding future research. These contributions may particularly benefit journalism education and policymaking by clarifying the discipline's development and current challenges.

To achieve these scholarly objectives, the study is guided by three central research questions examining the development of journalism research in Türkiye:

1. How have research trends in Turkish journalism evolved, particularly with regard to the theoretical frameworks and methodological approaches employed by scholars?
2. How are research topics distributed within Turkish journalism studies, and which areas have been prioritized or neglected in the academic literature?
3. What significant gaps and challenges remain in the existing body of research on Turkish journalism, and which key questions require further investigation?

Methods

Research Design

This study employed a systematic literature review (SLR) to synthesize and critically analyze scholarship on Turkish journalism from its earliest period through 2024. The SLR approach is particularly well suited to consolidating fragmented findings into a coherent framework, thereby enabling the identification of emerging trends and gaps in the literature. This method provides a comprehensive overview of scholarship on Turkish journalism by integrating studies from different areas and clarifying the field's development (Mulrow, 1994; Orłowska et al., 2017). By offering an integrated synthesis, the SLR addresses limitations in previous *research* that has often focused on isolated topics or periods (Riesenberg & Justice, 2014).

SLRs provide a rigorous method for synthesizing *research* evidence on a specific topic and are widely used across disciplines, including media and communication studies (Souissi & Tikito, 2019). The methodology follows explicit protocols for identifying, selecting, and critically evaluating relevant studies, thereby minimizing bias and improving reliability (Priyadarsini & Ravindran, 2023). This systematic approach enhances replicability, transparency, and objectivity, making SLRs better suited than traditional narrative reviews to providing a comprehensive overview (Boell & Cecez-Kecmanovic, 2015).

Database Selection

For this review, Scopus and Web of Science (WoS) were selected as the primary databases because of their established reputations for indexing high-quality, peer-reviewed academic literature. Both are widely recognized academic databases and were therefore considered appropriate for the present review (Chadegani et al., 2013; Fingerman, 2006). Scopus provides broader coverage, particularly in the social sciences and human-computer interaction, whereas WoS places greater emphasis on high-impact publications. Nevertheless, both databases provide a strong foundation for the review (Meho & Rogers, 2008; Norris & Oppenheim, 2007). Although the databases have different strengths and limitations—WoS is more selective in its journal coverage, whereas Scopus indexes a broader range of sources, including conference proceedings—both support a comprehensive and rigorous review process (Powell & Peterson, 2017; Zhu & Liu, 2020).

Screening Procedure

The search was conducted in Scopus and Web of Science (WoS) using the following query:

```
(journalism OR journalist* OR "media studies") AND (Turkey
OR Türkiye)
```

This query was designed to capture a broad range of literature on journalism in Türkiye without restricting the search to specific subtopics. The wildcard (*) in `journalist*` was used to retrieve variations of the term, such as *journalist* and *journalists*, thereby broadening the search results.

The screening procedure followed the Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses (PRISMA) 2020 framework (Page et al., 2021). The stages of the screening process are presented in the flow diagram in Figure 1.

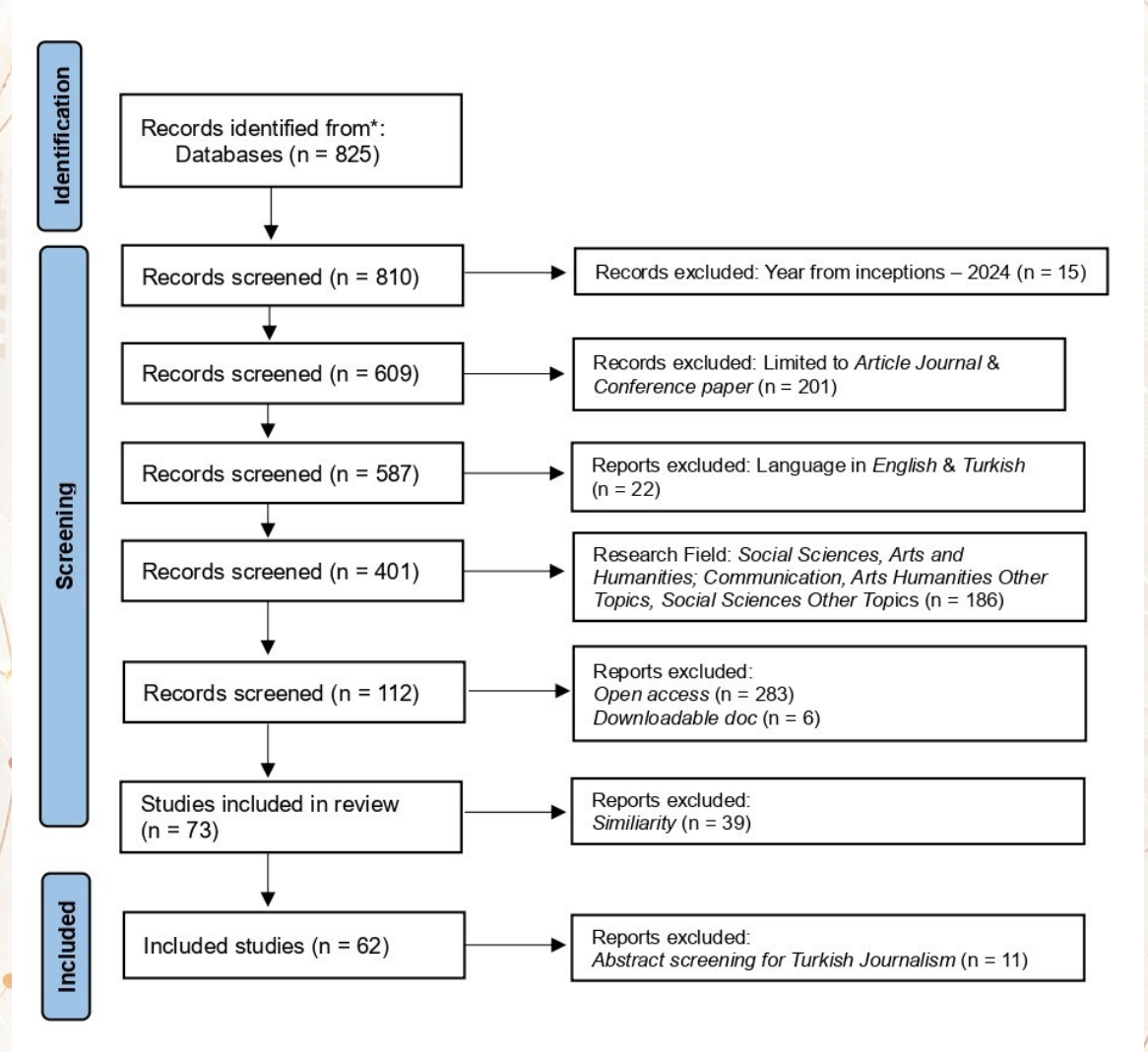


Figure 1. PRISMA 2020 flow diagram for new systematic reviews which included searches of databases

Data Validation

To ensure the reliability and accuracy of the data, two independent researchers conducted the screening and data extraction independently. Both researchers followed the same inclusion and exclusion criteria, ensuring that

the selected studies were appropriate for inclusion in the review. The process began with each researcher independently *screening* the articles based on their titles, abstracts, and relevance to Turkish journalism. They recorded and tabulated their findings in Excel, including essential information such as article titles, authors, publication years, sources (journal titles), keywords, relevance to Turkish journalism, and categories.

After completing the initial *screening*, both researchers cross-checked their selections to ensure consistency in the selection of articles. When discrepancies arose, they discussed them and reached a consensus. If a disagreement could not be resolved, a third researcher was consulted to provide an independent assessment and ensure that the final article selection was methodologically consistent and minimally affected by researcher bias. Throughout the process, the Excel spreadsheet was continuously updated and refined to verify that all selected studies met the predefined criteria. This systematic validation process strengthened the reliability of data extraction and helped ensure that the final dataset accurately represented the current state of Turkish journalism research.

Findings

The results of this study on Turkish journalism are based on a comprehensive analysis of academic articles retrieved from two major scholarly databases: Scopus and Web of Science. A total of 62 articles were reviewed: 21 were indexed exclusively in Scopus, 21 exclusively in Web of Science, and 20 in both databases. This distribution indicates that the reviewed literature spans both databases, with a substantial degree of overlap between them. The following sections provide a detailed overview of the key findings, categorized by research methods, theoretical frameworks, and units of analysis, thereby illustrating the development of Turkish journalism research represented in the reviewed literature.

Year of Publications

This study examines the development of *research* on Turkish journalism as represented by the earliest publications included in the reviewed dataset. Contrary to initial expectations, the earliest study identified in the dataset was published in 2011 in an international journal and was authored by M. Freely of the University of Warwick in the United Kingdom. Within the reviewed literature, this publication marked the beginning of internationally indexed scholarly attention to Turkish media. Thereafter, as shown in Figure 2, the number of publications gradually increased, with two articles published in 2012 and three in 2013, indicating growing interest in the topic. However, publication output declined slightly in 2015, when only two articles were published. Beginning in 2017, *research* activity increased again, with four articles published that year, followed by three in 2018 and four in 2019. This general upward trend indicates increasing scholarly attention

to Turkish journalism, particularly in relation to political, social, and technological developments affecting the media landscape.

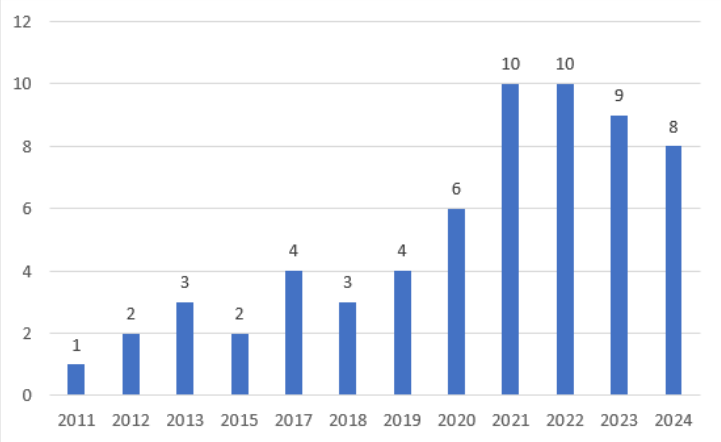


Figure 2. Distribution of Turkish journalism articles every year

Research activity reached its highest levels between 2020 and 2024. Ten articles were published in both 2021 and 2022, followed by nine in 2023 and eight in 2024. This concentration of publications reflects heightened academic interest in Turkish journalism amid continuing political, social, and technological change. Despite the global effects of the COVID-19 pandemic in 2020, six articles were published that year, although only one focused specifically on the pandemic.

Among the most frequently represented authors, M. Akser and B. Baybars made substantial contributions, with several of their articles published in 2021, 2023, and 2024. Their work often examined the relationship between media and politics in Türkiye. Despite their frequent presence, no individual author dominated the field. Other scholars, including B. Çelik and E. Budak, also made notable contributions, particularly in 2019 and 2022, addressing topics such as media technology and alternative journalism. These patterns indicate that, although some authors were more frequently represented, the literature encompassed diverse perspectives and research approaches.

Topic and Categories

Figure 3 illustrates that research on Turkish journalism encompasses a wide range of topics, with a dominant focus on Media Freedom and Censorship, which accounts for 23 (37.10%) of the 62 articles reviewed. This category examines the challenges facing Turkish media in the context of political interference, media capture, and government control. Key topics include the historical development of press freedom in Türkiye, the media's role in shaping political narratives, and increasing government influence over media outlets. Articles addressing media strategies under contemporary political leadership in Türkiye, the Charlie Hebdo affair, and the Gezi Park resistance demonstrate how media freedom continues

to be threatened by political pressure and various forms of state control. Studies also examine the broader implications of censorship, including the murder of journalist Hrant Dink, the use of disinformation campaigns, and the suppression of opposition coverage through media manipulation. These issues reflect the continuing struggle for media independence within an increasingly authoritarian environment.

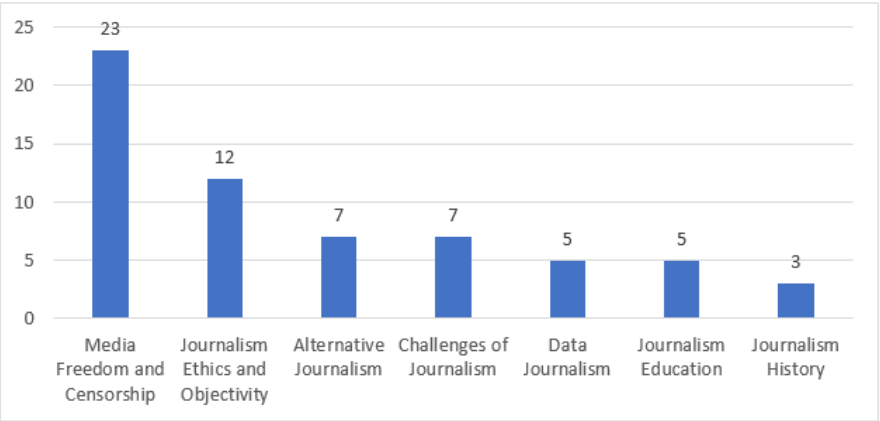


Figure 3. Topics discussed in journalism research in Turkey

Journalism Ethics and Objectivity, represented by 12 articles (19.35%), is another major area of focus in Turkish journalism research. This category examines the ethical challenges journalists face when reporting on sensitive topics, including gender-based violence, ethnic conflict, and political crises. Studies analyze how Turkish media at times reinforce traditional gender norms and nationalist perspectives, particularly in representations of gender-based violence and conflicts involving the PKK. Ethical dilemmas associated with reporting controversial issues—such as the publication of sensitive information concerning the PKK peace process or the media portrayal of femicide—constitute central themes. In addition, discussions of how media ethics is taught in communication faculties highlight the incorporation of ethical principles into journalism education. These studies provide a critical perspective on the balance between journalistic responsibility and the political pressures shaping reporting practices in Türkiye.

Other categories, including Alternative Journalism and Challenges of Journalism, each represented by seven articles (11.29%), as well as Data Journalism, represented by five articles (8.05%), also make substantial contributions to the field. Studies of Alternative Journalism examine how new media platforms, including podcasts, social media, and independent news networks such as BIA, challenge mainstream narratives and provide counterdiscourses, particularly during critical events such as the Gezi Park resistance and the Soma disaster. The Challenges of Journalism category addresses the precarious working conditions of freelance

journalists in Türkiye, the effects of search engine optimization (SEO) practices, and the rise of clickbait journalism, highlighting how economic pressures and ethical dilemmas shape the profession. Data Journalism research examines the growth of data-driven news production in Türkiye and the challenges associated with it, including the need for stronger training in data visualization and the use of big data in investigative journalism.

In addition, Journalism Education, represented by five articles, and Journalism History, represented by three articles, offer insights into how journalism is taught in Türkiye and how the field has developed historically. Articles on Journalism Education analyze the structure of journalism curricula at Turkish universities and compare them with international standards, whereas studies of Journalism History examine the development of press freedom and the role of press workers during the early years of the Republic. Topics such as Yaşar Kemal's ethnographic interviews and the history of press workers' struggles during the Ottoman period further illuminate the historical foundations of Turkish journalism. Overall, this thematic diversity highlights the complex challenges facing Turkish journalism, ranging from media freedom and ethical practice to the emergence of alternative media and data journalism. The literature reflects both the field's historical struggles and the contemporary transformation of Türkiye's media landscape, providing a comprehensive overview of continuing efforts to preserve journalistic integrity and independence.

Country and University

Research on Turkish journalism is conducted by scholars from various countries, with the majority of publications originating from Türkiye (see Figure 4). Of the 62 articles reviewed, 35 (56.5%) were authored by researchers affiliated with institutions in Türkiye, including Akdeniz University and Marmara University, each of which contributed four articles, and Kadir Has University, which contributed three. The United Kingdom ranked second, with 13 articles (21%), primarily from Loughborough University, Ulster University, and the University of Oxford, each of which contributed between two and three articles. The United States contributed four articles (6.5%), with notable affiliations including the University of California and Texas Tech University. Other countries represented in the literature included Russia and Germany, with two articles each, and Canada, Belgium, Spain, Croatia, and Cyprus, with one article each.

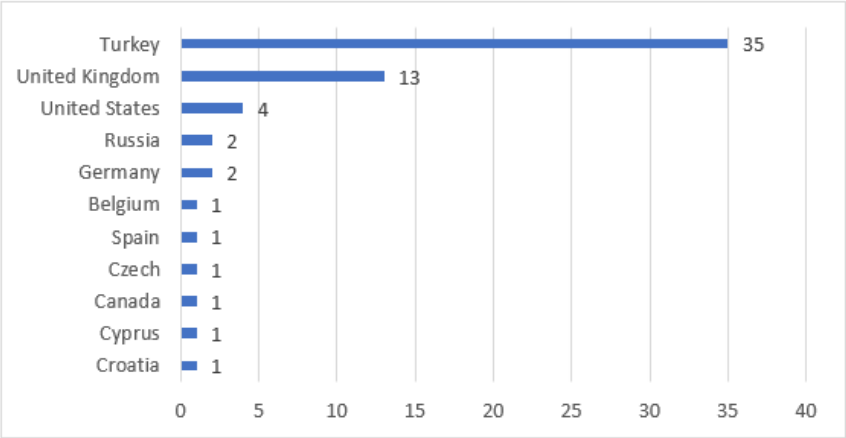


Figure 4. Country of authors who write about Turkish journalism

This distribution indicates substantial local academic engagement with Turkish journalism, as reflected in the strong representation of scholars affiliated with institutions in Türkiye. Contributions from international institutions, including Loughborough University and the University of California, also demonstrate broader scholarly interest in the development of Turkish media. It is important to note that country and university data were based solely on the first author's affiliation to ensure a consistent approach to institutional and geographic classification.

The Theory

Table 1. Distribution of theories used in journalism research in Turkey

Theories	Number of theories	Percentage (%)
Not explicitly mentioned	40	64.52
Critical Discourse Analysis by van Dijk (1980)	2	3.23
Framing Analysis by Entman (1993)	2	3.23
Populism by Laclau (2005); Networked Authoritarianism by MacKinnon (2011), Media Ecology by Scolari (2012); Citizen Media by Rodriguez (2001); Parrhesia by Foucault (2001); Alternative Media by Downing (2001); Authoritarian-populism by Stuart Hall (1985); Discourse Theory by Laclau and Mouffe (2001); Media Systems Theory by Hallin and Mancini (2004); Electoral Manipulation By Scheller (2013); Authoritarian Statism (Poulantzas, 2004); Feminist by Pateman (1995); Polarized Pluralist Model by Hallin and Mancini (2004); Vernacular Intellectual by Farred (2023); State of Exception by Agamben (2005); Affective Publics by Papacharissi (2015); Hegemonic Masculinity by Connell (1987, 1995); Framing by Goffman (1974);	18	29.03
Grand Total	62	100

As shown in Table 1, research on Turkish journalism has drawn on a variety of theoretical frameworks, although 40 of the 62 articles did not explicitly identify a specific theory. These studies often relied on experimental methods or case studies to examine various phenomena in Turkish media without grounding their findings in a clearly defined theoretical framework. However, several articles explicitly identified and applied established theoretical frameworks. Notably, van Dijk's (1980) critical discourse analysis (CDA) was cited in two studies, which focused on how media language shapes public opinion and power relations. Another prominent framework was Entman's (1993) framing theory, referenced in two articles, which was used to examine how the media emphasize particular aspects of events and issues and thereby influence audience perceptions.

In addition, more recent and context-specific theories appeared in the literature. For example, MacKinnon's (2011) theory of networked authoritarianism was cited in one article to explore how authoritarian regimes use digital tools to control information. Similarly, Laclau's (2005) theory of populism and Hall's (1985) concept of authoritarian populism were each applied in one article to examine the rise of populist narratives in the Turkish media landscape. The polarized pluralist model developed by Hallin and Mancini (2004), referenced in one study, provided a framework for understanding the interaction between media and politics in polarized societies. Collectively, these theories encompass both critical and positivist approaches and provide diverse perspectives on media practices in Türkiye, including media control, political manipulation, and the reinforcement of social and political ideologies.

Methods and Type of Data

Based on the data provided, the research methods used in studies of Turkish journalism vary considerably, although qualitative methods predominate: 46 of the 62 articles (74%) employed qualitative approaches. This predominance suggests that scholars in the field favor in-depth, descriptive analyses, which are often used to investigate the complexities of media practices, ethical issues, and political influences in Türkiye. In addition, 10 articles (approximately 16.1%) employed mixed-methods designs, combining qualitative and quantitative approaches to provide a more comprehensive understanding of the subject matter. By contrast, five studies (approximately 8.1%) used quantitative methods, relying on statistical analysis or numerical data to examine media trends or audience behavior, while only one article employed historical analysis.

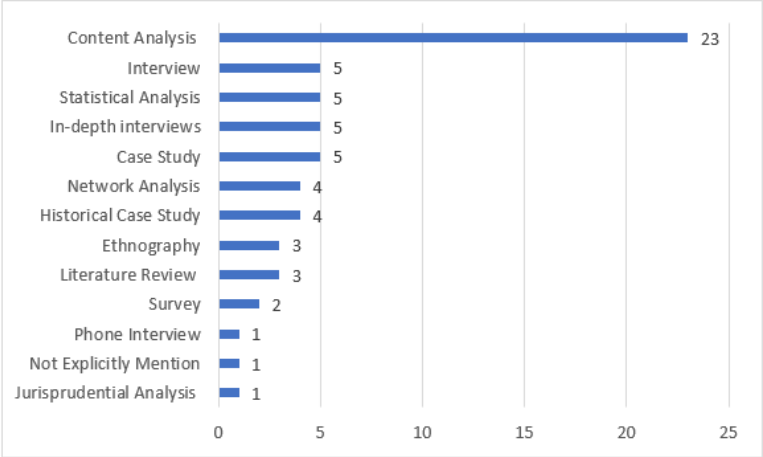


Figure 5. Types of methods used in journalism research in Turkey

With respect to specific data collection methods, Figure 5 shows that content analysis is the dominant method, used in 23 articles (approximately 37.1%). This method enables researchers to systematically examine media content and its framing by identifying patterns and themes in Turkish journalism. Other commonly used data collection techniques include interviews (5 articles, approximately 8.1%) and in-depth interviews (5 articles, approximately 8.1%), which enable researchers to elicit first-hand perspectives from journalists and media professionals. Case studies and historical case studies are also common, appearing in 5 and 4 articles (approximately 8.1% and 6.5%, respectively). These approaches focus on specific events or historical moments to better understand media practices and their impact. Other methods, including network analysis, ethnography, and literature reviews, are employed less frequently.

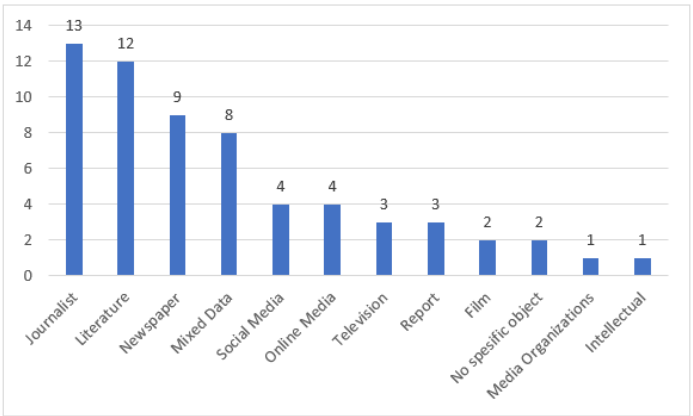


Figure 6. Subjects used in journalism research in Turkey

The objects of study in Turkish journalism research are diverse, with particular emphasis on various media forms and their roles in shaping public discourse

(see Figure 6). Journalists constitute the most frequently studied category and are examined in 13 articles (approximately 21% of the total), underscoring strong scholarly interest in their experiences, working conditions, and ethical challenges in Turkey. Although content analysis is the most common data collection method, media texts would appear much more frequently if they were grouped into a single category. In the present categorization, however, newspapers, television, social media, and films are treated separately. As a result, journalists—who are typically studied through interviews—are more prominently represented than any individual media category. Newspapers are also a key focus, with nine articles (around 14.5%) examining how newspapers cover political, social, and cultural issues, often using content analysis to examine news framing in publications such as Hürriyet and Sabah. Social media and online media are also increasingly examined, with four articles devoted to each category (approximately 6.5% each). These studies focus on the role of digital platforms in news production and dissemination, especially during significant events such as the COVID-19 pandemic.

A substantial portion of the research also examines literature (12 articles, or 19.4%), including historical texts, intellectual works, and theoretical frameworks that shape media practices. The mixed-data category, typically associated with mixed-methods research, appears in 8 articles (approximately 12.9%) and reflects the integration of multiple data collection techniques, such as interviews combined with content analysis, statistical analysis, or network analysis. Such integration enables a more comprehensive understanding of complex media phenomena. Other objects of study include media organizations, film, and intellectuals, broadening the analysis of how media interact with society.

Discussion and conclusion

The body of research on journalism in Turkey examined in this study shows fluctuations in publication volume over time. During the initial period (2011–2014), the number of publications was relatively low, with only one to three articles published per year. This low publication volume suggests limited attention from both international and Turkish scholars to media dynamics in Turkey, despite the country's long journalistic tradition dating to the Ottoman Empire. Beginning in 2017, publication volume increased substantially, peaking in 2021 and 2022. This increase indicates growing scholarly attention to media conditions in Turkey. This trend may be linked to the increasingly authoritarian political trajectory under the current government, including heightened censorship and tighter media control. The rise in publication volume underscores growing scholarly interest in issues such as censorship and press freedom, which have become increasingly salient as restrictions on media freedom have intensified in Turkey (Kaya & Çakmur, 2010; Sözeri, 2013).

Among the topics examined, media freedom and censorship predominate. This thematic emphasis reflects the principal challenges confronting the media

in Turkey, including state control and evolving forms of political intervention, most visibly through government influence exercised via formal policies and direct pressure on journalists and media outlets. Key topics such as media strategies within the Turkish media system (Akkus, 2023), the Gezi Park protests (Çoban & Ataman, 2017; Cosentino & Alikasifoglu, 2019), and the Charlie Hebdo incident (Eko & Hellmueller, 2020) illustrate how journalism functions within an increasingly authoritarian system. From a political economy of media perspective, the prominence of these topics indicates how media institutions are subordinated to political power through both regulatory and informal mechanisms, reinforcing previous findings that the media in Turkey serve as instruments of political narrative construction (Hardy, 2014; Mansell, 2004).

In addition to censorship, the literature examined in this study addresses journalistic ethics and objectivity. The findings indicate that Turkish journalists frequently face substantial ethical dilemmas, particularly when reporting on sensitive issues such as gender-based violence (Gürkan et al., 2024), the conflict involving the PKK (Arcan, 2013; Hawks & Smith, 2013), Syrian refugees (Kayali, 2024), and political crises (Iyigüngör, 2013). The dynamics described in these studies closely reflect the structural tensions identified by Mosco (2016), who argues that journalistic practice is profoundly shaped by power relations embedded in political and economic structures. Studies within this thematic category further demonstrate that Turkish media reinforce traditional gender norms and nationalist narratives (Gürkan et al., 2024), particularly in representations of violence against women and the conflict with the PKK. The tension between journalists' responsibility to provide balanced information and prevailing political pressure illustrates the difficulties journalists face when operating under stringent controls (Akser & Baybars-Hawks, 2012), and demonstrates that broader social and political forces continue to constrain editorial autonomy in Turkey.

The emergence of alternative journalism and data journalism also signals a shift in Turkish journalistic practices, although these areas account for a smaller proportion of the research. Social media, podcasts, and independent news platforms such as BIA have begun to attract scholarly attention because they challenge the dominant narratives controlled by the government and large media conglomerates (Sen, 2017). Despite the considerable growth potential of alternative news platforms, researchers also note that limited access to data, inadequate funding, and insufficient technical expertise among journalists pose major challenges (Öztürk, 2023). Data journalism is recognized as a means of advancing evidence-based reporting and transparency; however, studies identify difficulties in its implementation, particularly in the use of big data and appropriate data visualization techniques (Ozay & Bayrakcı, 2022; Trattner et al., 2022). The findings indicate that, although alternative platforms provide space for more diverse narratives, the mainstream media, which remain under government control, continue to dominate.

The majority of first authors included in this study are based in Turkey. Authors affiliated with institutions in the United Kingdom, the United States, Croatia, and Russia also make a substantial contribution and collectively account for about 43% of the sample. Nevertheless, many of these internationally affiliated authors are of Turkish descent or are directly connected to the local context. For example, Akçakır and Kayali, who are affiliated with institutions in the United States, and Çelik and Akser, who are affiliated with institutions in the United Kingdom, appear to have Turkish backgrounds, as suggested by their names. This pattern highlights the importance of academic mobility, as Turkish researchers abroad continue to play a crucial role in shaping the global understanding of Turkish journalism (Atabaş & Köse, 2024). At the same time, it presents a challenge for journalism research on Turkey, because broader participation by researchers from diverse international backgrounds could provide a more genuinely global perspective (Samiee & Athanassiou, 1998) and help mitigate locally rooted biases in interpretations of media phenomena in Turkey (Sue, 1999).

The examination of theories used in journalism research in Turkey reveals a tendency not to identify theoretical frameworks explicitly. This pattern reflects the predominance of empirical approaches, which emphasize direct observation and field experience over clearly articulated theoretical frameworks. Nevertheless, several established frameworks are used, including critical discourse analysis (CDA) and framing theory, although they appear in only a small number of studies. The data, however, do not clearly demonstrate whether CDA and framing theory—which are commonly used to critically examine repressive media policies—serve this function in journalism research on Turkey (Entman, 2010; van Dijk, 2017). In the studies reviewed, CDA is used to analyze Sabah's reporting on the COVID-19 pandemic (Akçakır et al., 2023), nationalism and the exclusion of critical information (Sarı, 2021), and cinematic representations of journalists' identities in Turkey (Arik & Akgün, 2019).

Similarly, framing theory is used to examine the framing of autism-related stories in Turkish print media (Yilmaz & Öney, 2021) and the coverage of Christianity and Islam in the British and Turkish national press (Topkev, 2025). Other theories, such as populism theory, are used to understand how media discourse in Turkey shapes ideological power dynamics, focusing on the conflict between military and civilian elites (Hatakka & Herkman, 2022). Theories explicitly aligned with the topics under investigation are also used to critique Turkey's press-freedom policies. Examples include Stuart Hall's (1985) concept of authoritarian populism (Çelik, 2020) and Scheller's (2013) concept of electoral manipulation (Dudáš, 2024). This range demonstrates that journalism research in Turkey draws on theories spanning diverse analytical dimensions, including frameworks commonly used to critique government power and media policies governing the coverage of particular topics.

Journalism research in Turkey exhibits limited methodological diversity, primarily because qualitative methods dominate. This pattern indicates that such research largely adopts an exploratory orientation focused on journalists' subjective experiences and broader media dynamics. Qualitative methods, such as in-depth interviews with journalists and content analysis of news coverage, enable researchers to examine in depth the ethical dilemmas and practical challenges journalists face when reporting on sensitive issues. This approach is particularly relevant for exploratory research in settings where press freedom is severely restricted, because quantitative methods may not provide sufficient insight into the individual experiences of journalists or the social conflicts that influence media narratives. By using in-depth interviews or case studies, researchers can better understand political dynamics and the variation in the information produced. The frequent absence of explicitly stated theoretical frameworks further suggests that researchers prioritize the collection of empirical evidence over connecting their findings to formal theory.

The quantitative and mixed-methods approaches identified in this review also have the potential to provide a more holistic view of media trends and reporting patterns in Turkey. Quantitative methods, such as statistical analyses of news articles or surveys of journalists, can produce broader and more systematically comparable data, allowing researchers to identify general trends in media coverage. For instance, conducting a survey of Turkish journalists to assess the impact of media ownership on news reporting could provide quantifiable data on how political or corporate pressures influence editorial choices. However, in the context of the Turkish media, quantitative methods are often limited in their capacity to examine highly polarized political dynamics and media practices. Mixed-methods designs, which combine quantitative analysis with in-depth interviews, may therefore be more effective in providing a comprehensive account of how the media operate within a politically controlled system. Mixed methods allow researchers to pair numerical data with narrative analysis, helping to overcome the limitations of relying on a single method. This approach is increasingly used to map the effects of digital technologies on the Turkish media, particularly changes in social media narratives and political influence over news production.

The dominance of empirical approaches and the limited use of explicitly articulated theories in Turkish journalism research can also be understood in relation to the broader political-economic conditions surrounding media and knowledge production. As Mosco (2009, 2016) suggests, communication practices and the scholarship associated with them are inseparable from relations of power, ownership, and labor that structure the media field itself. In highly politicized media environments, research agendas often gravitate toward descriptive, applied, and experience-based inquiry; this tendency has been linked to concentrated ownership and sustained political pressure on both media institutions and intellectual life (Entman, 1993; Hallin & Mancini, 2004). Under such conditions, comprehen-

sive, grounded, and exploratory media research also faces funding constraints, as public resources are often directed toward politically safer fields of scientific inquiry. This context helps explain why interviews, case studies, and qualitative content analysis predominate and why theory frequently remains implicit, while structural constraints continue to limit the scope of critical inquiry.

Limitations and future recommendations

This study, while comprehensive in its mapping of Turkish journalism research, has several limitations. One major limitation is the narrow scope of the databases used. Although Scopus and Web of Science are reputable, relying exclusively on these databases may have excluded relevant research published through other platforms or in journals not indexed in either database. This may have limited the range of research considered in the review. Another limitation is that the study was restricted to peer-reviewed articles. Although this criterion ensured a degree of scholarly rigor, it may have excluded valuable insights from other sources, such as gray literature and institutional reports. Furthermore, the study's approach focused on providing a broad overview of the principal themes in Turkish journalism research. While this approach allowed the study to identify dominant trends in the field, it also prevented more specialized or niche topics from being examined in depth. Finally, the methodological approach used in this study may have introduced biases into the categorization of themes. Many studies could have been assigned to multiple themes, but this review prioritized the dominant theme in each study, which may have obscured some of the research's thematic complexity.

Future research should build on this study by expanding its scope beyond Scopus and Web of Science to include local Turkish journals, books, dissertations, and institutional reports, thereby providing a more comprehensive body of literature. Turkish-language journalism research is extensive and could provide important insights into the development of journalism in Turkey. Future studies should also focus on more specific subthemes and consider integrating multiple types of sources to capture local perspectives that may be underrepresented in or absent from English-language publications. Furthermore, it would be valuable to employ more specialized review methodologies, including scoping reviews, systematic literature reviews (SLRs), and bibliometric analyses, to examine narrower topics in Turkish journalism.

Authors' Statements

Agreement with the Journal's Policies

All authors of this manuscript have been notified and agree to the journal's current policies as described on the publication's website.

Originality and Exclusivity of the Manuscript

All authors confirm that the manuscript is original, has not been published previously in whole or in part, and is not under consideration for publication elsewhere.

Authorship and Contribution (CRediT)

Fathul Qorib was responsible for study design, data collection, analysis, and manuscript drafting and revision. Mert Gürer provided guidance on study design, monitored data collection and analysis, and provided input on manuscript drafts. Both authors approved the final manuscript and are responsible for the work in its entirety.

Policy on Preprints and Previous Versions

Authors confirm that there is no preprint/working version.

Conflict of Interest

Authors declare that there are no financial or non-financial conflicts of interest that could have influenced the research or interpretation of the findings

Funding

This work has not been funded by any sponsor.

Use of Generative AI and Supporting Tools

There was no use of AI tools in the development of this work. However, Grammarly was used to refine the language and improve clarity.

Permissions for Use (Texts, Images, Maps, Illustrations)

No texts, images, maps, or illustrations requiring permission have been used in this work.

Acknowledgments and Contributions without Authorship

We would like to express our sincere gratitude to Kocaeli University, Turkey, for providing a conducive and supportive environment for research throughout this study.

References | Список литературы

Akcakir, G., Jiang, Y., Luo, J., & Noh, S. (2023). Validating a Mixed-Method Approach for Multilingual News Framing Analysis: A case study of COVID-19. *Computational Communication Research*, 5(2), 1–70. https://doi.org/10.5117/CCR2023.2.11.AKCA

Akkus, A. (2023). The Parable of Copycat Headlines Under Erdogan Regime in Turkey. *Cogent Social Sciences*, 9(2), 2243723. https://doi.org/10.1080/23311886.2023.2243723

Akser, M., & Baybars-Hawks, B. (2012). Media and Democracy in Turkey: Toward a Model of Neoliberal Media Autocracy. *Middle East Journal Of Culture And Communication*, 5(3), 302–321. https://doi.org/10.1163/18739865-00503011

Alver, F., & Sarısakaloğlu, A. (2023). Communication Science in Türkiye: How Communication Research and Education Developed Over the Years. *Publizistik*, 68(1), 89–108. https://doi.org/10.1007/s11616-022-00766-4

Arcan, H. E. (2013). Ethnic Conflicts and the Role of the Media: The Case of Turkish Media. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 4(10), 338–346. https://doi.org/10.5901/mjss.2013.v4n10p338

Arik, E., & Akgün, H. (2019). Türk Sinemasında Gazeteci Kimliğinin Temsili [The Representation of the Journalist Identity in Turkish Cinema]. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*, (34), 196-220. https://doi.org/10.17829/turcom.664219 (In Turkish).

Arsan, E. (2013). Killing Me Softly with His Words: Censorship and Self-Censorship from the Perspective of Turkish Journalists. *Turkish Studies*, 14(3), 447–462. https://doi.org/10.1080/14683849.2013.833017

Aşık, O. (2017). The Fall of the Public and the Moral Contestation in the Journalistic Culture of Turkey. *Middle East Journal of Culture and Communication*, 10(1), 69–85. https://doi.org/10.1163/18739865-01001005

Atabaş, H., & Köse, M. (2024). Unraveling Türkiye Alums' Role as Agents of Everyday Diplomacy. *International Journal of Educational Research*, 128, 102470. https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102470

Ataman, B., Çoban, B., & Erkmen, Ö. (2020). A Review on the Safety of Journalists in Turkey: A Victims' Rights Perspective. In S. Jamil (Ed.), *Advances in Media, Entertainment, and the Arts* (pp. 148-171). IGI Global. https://doi.org/10.4018/978-1-7998-1298-2.ch009

Baris, K. (2020). *Turkey's Digital News Landscape: Polarization, Social Media, and Emerging Trends*. EDAM. https://edam.org.tr/en/cyber-governance-digital-democracy/turkey-s-digital-news-landscape-polarization-social-media-and-emerging-trends

Boell, S. K., & Cecez-Kecmanovic, D. (2015). On being 'Systematic' in Literature Reviews in IS. *Journal of Information Technology*, 30(2), 161–173. https://doi.org/10.1057/jit.2014.26

Boomgaarden, H. G., & Schmitt-Beck, R. (2019). The Media and Political Behavior. In H. G. Boomgaarden & R. Schmitt-Beck, *Oxford Research Encyclopedia of Politics*. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190228637.013.621

Caled, D., & Silva, M. J. (2022). Digital Media and Misinformation: An Outlook on Multidisciplinary Strategies Against Manipulation. *Journal of Computational Social Science*, 5(1), 123–159. https://doi.org/10.1007/s42001-021-00118-8

Çelik, B. (2020). Screening for Erdoğanism: Television, Post-Truth and Political Fear. *European Journal of Communication*, 35(4), 339–354. https://doi.org/10.1177/0267323120903680

Chadegani, A. A., Salehi, H., Yunus, M. M., Farhadi, H., Fooladi, M., Farhadi, M., & Ebrahim, N. A. (2013). A Comparison between Two Main Academic Literature Collections: Web of Science and Scopus Databases. *Asian Social Science*, 9(5), p18. https://doi.org/10.5539/ass.v9n5p18

Çoban, B., & Ataman, B. (2017). The Gezi Resistance and Activist Citizen Reporters. *Communications*, 42(1), 1–22. https://doi.org/10.1515/commun-2017-0004

Cosentino, G., & Alikasifoglu, B. (2019). Políticas de la posverdad en el Próximo Oriente: Los estudios de caso de Siria y Turquía [Post-truth Politics in the Middle East: Case Studies of Syria and Turkey]. *Artnodes*, (24), 91-100. https://doi.org/10.7238/a.v0i24.3284 (In Spanish).

Coskuntuncel, A. (2018). Privatization of Governance, Delegated Censorship, and Hegemony in the Digital Era: The case of Turkey. *Journalism Studies*, 19(5), 690–708. https://doi.org/10.1080/1461670X.2016.1197045

Dudáš, M. (2024). Electoral Manipulation Strategies in Turkey During the Akp Rule. *Trames. Journal of the Humanities and Social Sciences*, 28(4), 331–350. https://doi.org/10.3176/tr.2024.4.02

Eko, L., & Hellmueller, L. (2020). One Meta-Media Event, Two Forms of Censorship: The *Charlie Hebdo* Affair in the United Kingdom and Turkey. *Global Media and Communication*, 16(1), 75–101. https://doi.org/10.1177/1742766519899118

Entman, R. M. (1993). Framing: Toward Clarification of a Fractured Paradigm. *Journal of Communication*, 43(4), 51–58. https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1993.tb01304.x

Entman, R. M. (2010). Media Framing Biases and Political Power: Explaining Slant in News of Campaign 2008. *Journalism*, 11(4), 389–408. https://doi.org/10.1177/1464884910367587

Erkmen, Ö. (2024). Data Journalism: A Systematic Literature Review. *Journalism Studies*, 25(1), 58–79. https://doi.org/10.1080/1461670X.2023.2289885

Europe – Central Asia: Türkiye. (2025). Rsf.Org. https://rsf.org/en/country-türkiye

Fiedler, A., & Frère, M.-S. (2018). Press Freedom in the African Great Lakes Region: A Comparative Study of Rwanda, Burundi, and the Democratic Republic of Congo. In H. M. Mabweazara (Ed.), *Newsmaking Cultures in Africa* (pp. 119–143). Palgrave Macmillan UK. https://doi.org/10.1057/978-1-137-54109-3_6

Fingerman, S. (2006). Web of Science and Scopus: Current features and Capabilities. *Issues in Science and Technology Librarianship*, (48). https://doi.org/10.29173/istl2081

Gürkan, H., Echazarreta-Soler, C., Sarpkaya, Ö., Sayıklı, E. D., Özbıyık, S. Ş., & Özgör, D. (2024). Exploring Gender and Homicide: Insights from Turkish Media Professionals of Generations X, Y, and Z. *Romanian Journal of Communication and Public Relations*, 26(1), 7–24. https://doi.org/10.21018/rjcpr.2024.1.535

Guzel, M., & Gonden, M. (2022). Journalism Education in Turkey in the Spiral of Neoliberal Policies and Technological Transformation: Problems, Pursuits, and Suggestions. *Journal of Qualitative Research in Education*, 22(31). https://doi.org/10.14689/enad.31.1610

Hallin, D. C., & Mancini, P. (2004). *Comparing Media Systems: Three Models of Media and Politics*. Cambridge University Press.

Hardy, J. (2014). *Critical Political Economy of the Media: An Introduction* (1st ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203136225

Hatakka, N., & Herkman, J. (2022). Hegemonic Meanings of Populism: Populism as a Signifier in Legacy Dailies of Six Countries 2000–2018. *Media, Culture & Society*, 44(8), 1523–1540. https://doi.org/10.1177/01634437221104680

Hawks, B. B., & Smith, A. G. (2013). Publishing Leaked Information as News: Sabotage or Journalistic Success? *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 4(10), 271–277. https://doi.org/10.5901/mjss.2013.v4n10p271

Iyigüngör, V. (2013). Political System Discussions in Turkish Media. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 4(10), 204–208. https://doi.org/10.5901/mjss.2013.v4n10p204

Kaya, R., & Çakmur, B. (2010). Politics and the Mass Media in Turkey. *Turkish Studies*, 11(4), 521–537. https://doi.org/10.1080/14683849.2010.540112

Kayali, N. (2024). Managing Uncertain Times in Turkey: Refugee Healthcare Research during a Global Pandemic. *International Journal of Middle East Studies*, 56(1), 151–156. https://doi.org/10.1017/S0020743824000242

Kızılkaya, E., & Ütücü, B. (2021). *'The New Mainstream' is Rising (and It Seeks Support)*. Free Turkey Journalists. https://freeturkeyjournalists.ipi.media/turkey-digital-media-report/

Kurban, D., & Sözeri, C. (2011). *Does Media Policy Promote Media Freedom and Independence? The Case of Turkey* (Case Study Report Nos. FP7-SSH-2009-A no. 244365). Mediadem.

Maharani, E. (2024). The Fourth Estate Unbound: Examining Press Law and Ethics in the Digital Age in Indonesia. *Indonesia Media Law Review*, 3(1). https://doi.org/10.15294/imrev.v3i1.78901

Maniou, T. A. (2023). The Dynamics of Influence on Press Freedom in Different Media Systems: A Comparative Study. *Journalism Practice*, 17(9), 1937–1961. https://doi.org/10.1080/17512786.2022.2030246

Maniou, T. A., & Papadopoulou, L. (2024). Editorial: Press Freedom, Journalism Practice, and Professionalization in Times of Uncertainty. *Frontiers in Communication*, 9, 1524823. https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1524823

Mansell, R. (2004). Political Economy, Power and New Media. *New Media & Society*, 6(1), 96–105. https://doi.org/10.1177/1461444804039910

Meho, L. I., & Rogers, Y. (2008). Citation Counting, Citation Ranking, and *H* -Index of Human-Computer Interaction Researchers: A Comparison of Scopus and Web of Science. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 59(11), 1711–1726. https://doi.org/10.1002/asi.20874

Mosco, V. (2009). The Political Economy of Communication: A Living Tradition. *Media Asia*, 36(3), 146-155. https://doi.org/10.1080/23776277.2009.12224389

Mosco, V. (2016). The Political Economy of Journalism. In J. A. D. Lopes, N. do N. Nogueira, & J. L. Dourado (Eds.), *Economia política do jornalismo. Tendências, perspectivas e desenvolvimento regional [The Political Economy of Journalism: Trends, Perspectives, and Regional Development]* (pp. 19–42). Gráfica Universitária da UFPI. (In Portuguese).

Mulrow, C. D. (1994). Systematic Reviews: Rationale for Systematic Reviews. *BMJ*, 309(6954), 597–599. https://doi.org/10.1136/bmj.309.6954.597

Norris, M., & Oppenheim, C. (2007). Comparing Alternatives to the Web of Science for Coverage of the Social Sciences' Literature. *Journal of Informetrics*, 1(2), 161–169. https://doi.org/10.1016/j.joi.2006.12.001

Orłowska, A., Mazur, Z., & Łaguna, M. (2017). Systematyczny Przegląd Literatury: Na Czym Polega I Czym Różni Się Od Innych Przeglądów? [Systematic Literature Review: What Is It, and How Does It Differ from Other Reviews?] *Ogrody Nauk i Sztuk*, (7), 350–363. https://doi.org/10.15503/onis2017.350.363 (In Polish).

Ozay, S., & Bayrakcı, S. (2022). Data Journalism in Turkey: Developing a Scale and Measuring Journalists' Skills. *İnsan Ve Toplum*, 12(4), 74–98.

Özdemir, H. (2023). Freedom of Thought and Expression: Censorship on Media in Turkey. In M. Okyayuz, J. Mao, L. G. Mpedi, & P. Herrmann (Eds.), *Human Rights in a Changing World* (pp. 291–323). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-39533-9_11

Öztunc, M., & Pierre, M.-H. (2021). Analysis of the Obstacles to the Freedom and Independence of the Media in the World and Turkey. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 20(1), 1–9.

Öztürk, H. (2023). Türkiye'de Veri Gazeteciliği: Uluslararası Platformlarla Veri Görselleştirme Odaklı Bir Karşılaştırma [Data Journalism in Turkey: A Comparison Focused on Data Visualization with International Platforms]. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*, (44), 127–147. https://doi.org/10.17829/turcom.1195919 (In Turkish).

Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., … Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 Statement: An Updated Guideline for Reporting Systematic Reviews. *BMJ*, 372, n71. https://doi.org/10.1136/bmj.n71

Powell, K. R., & Peterson, S. R. (2017). Coverage and Quality: A Comparison of Web of Science and Scopus Databases for Reporting Faculty Nursing Publication Metrics. *Nursing Outlook*, 65(5), 572–578. https://doi.org/10.1016/j.outlook.2017.03.004

Priyadarsini, I. S., & Ravindran, V. (2023). Systematic Literature Review. *Indian Journal of Continuing Nursing Education*, 24(2), 114–118. https://doi.org/10.4103/ijcn.ijcn_1_24

Pukallus, S., Bradley, L., Clarke, S., & Harrison, J. (2020). From Repression to Oppression: News Journalism in Turkey 2013–2018. *Media, Culture & Society*, 42(7–8), 1443–1460. https://doi.org/10.1177/0163443720916407

Richeri, G. (2011). The Media amid Enterprises, the Public, and the State: New Challenges for Research. In J. Wasko, G. Murdock, & H. Sousa (Eds.), *The Handbook of Political Economy of Communications* (1st ed., pp. 127–139). Wiley. https://doi.org/10.1002/9781444395402.ch6

Riesenberg, L. A., & Justice, E. M. (2014). Conducting a Successful Systematic Review of the Literature, Part 1. *Nursing*, 44(4), 13–17. https://doi.org/10.1097/01.NURSE.0000444728.68018.ac

Samiee, S., & Athanassiou, N. (1998). International Strategy Research. *Journal of Business Research*, 43(2), 79–96. https://doi.org/10.1016/S0148-2963(97)00184-7

Sari, E. (2021). Popüler Basında Kovid-19 Haberleri: Yeni Tip Koronavirüs Eski Tip Banal Milliyetçilik [COVID-19 News in the Popular Press: The Novel Coronavirus vs. Old-Fashioned, Trite Nationalism]. *İlef Dergisi*, 8(1), 63-108. https://doi.org/10.24955/ilef.798007 (In Turkish).

Sen, A. F. (2017). Alternative Journalism Education in Turkey: A Case Study of the 'From School to Newsroom' (OHO) Program. *Palgrave Communications*, 3(1), 17015. https://doi.org/10.1057/palcomms.2017.15

Simon, J. (2014). *The New Censorship: Inside the Global Battle for Media Freedom*. Columbia University Press. https://doi.org/10.7312/simo16064

Souissi, N., & Tikito, I. (2019). Meta-analysis of Systematic Literature Review Methods. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 11(2), 17–25. https://doi.org/10.5815/ijmecs.2019.02.03

Sözeri, C. (2013). The political economy of the media and its impact on freedom of expression in Turkey. In C. Rodríguez, A. Ávalos, H. Yılmaz, & A. I. Planet (Eds.), *Turkey's Democratization Process* (pp. 391–404). Taylor and Francis.

Sue, S. (1999). Science, Ethnicity, and Bias: Where Have We Gone Wrong? *American Psychologist*, 54(12), 1070–1077. https://doi.org/10.1037/0003-066X.54.12.1070

Sümer, B., & Taş, O. (2020). The Regulation of Television Content in Turkey: From State Monopoly to Commercial Broadcasting and Beyond. In Y. Kaptan & E. Algan (Eds.), *Television in Turkey* (pp. 27–46). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-46051-8_2

Syahriar, I., Bazarah, J., Khairunnisah, & P, D. P. H. (2024). New Media and Their Implications for the Press Law. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 18(6), e06297. https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n6-112

Tokgöz, O. (2003). Türkiye'de İletişim Eğitimi: Elli Yıllık Bir Geçmişin Değerlendirilmesi [Communication Education in Turkey: An Assessment of Fifty Years of History]. *Kültür ve İletişim*, 6(1), 9-32. (In Turkish).

Topkev, A. (2025). A democratic approach to religion news: Newspaper coverage of Christianity and Islam in the UK and Turkey. *The Communication Review*, 28(2), 131–169. https://doi.org/10.1080/10714421.2024.2424060

Trattner, C., Jannach, D., Motta, E., Costera Meijer, I., Diakopoulos, N., Elahi, M., Opdahl, A. L., Tessem, B., Borch, N., Fjeld, M., Øvrelid, L., De Smedt, K., & Moe, H. (2022). Responsible Media Technology and AI: Challenges and Research Directions. *AI and Ethics*, 2(4), 585–594. https://doi.org/10.1007/s43681-021-00126-4

Uzun, R. (2007). Türkiye'de gazetecilik eğitimi [Journalism Education in Turkey]. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 25(1), 245–252. (In Turkish).

Van Dijk, T. A. (2017). *Discourse and Power*. Red Globe Press.

Werz, M., & Hoffman, M. (2013). *Freedom of the Press and Expression in Turkey*. The Center for American Progress. https://www.americanprogress.org/article/freedom-of-the-press-and-expression-in-turkey/

Yanardağoğlu, E. (2021). *The Transformation of the Media System in Turkey: Citizenship, Communication, and Convergence*. Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-83102-8

Yesil, B. (2014). Press Censorship in Turkey: Networks of State Power, Commercial Pressures, and Self-Censorship: Press Censorship in Turkey. *Communication, Culture & Critique*, 7(2), 154–173. https://doi.org/10.1111/cccr.12049

Yilmaz Altuntas, E., & Öney Doğanyiğit, S. (2021). Social Determinants of Autism Spectrum Disorder in the Print Media News: A Qualitative Framing Analysis of Coverage in National Newspapers in Turkey. *Cogent Social Sciences*, 7(1), 1947607. https://doi.org/10.1080/23311886.2021.1947607

Zhu, J., & Liu, W. (2020). A Tale of Two Databases: The Use of Web of Science and Scopus in Academic Papers. *Scientometrics*, 123(1), 321–335. https://doi.org/10.1007/s11192-020-03387-8

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. No 4 | ISSN: 2658-7734
Media & Journalism | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.695

Artificial Intelligence in Journalistic Routines: Factors Hindering Uptake in South Africa and Ghana

Tigere Paidamoyo Muringa (a), Theodora Dame Adjin-Tettey* (b), & Samuel Danso (c)

(a) M&G Research Consultants. Durban, South Africa.
Email: tigerem589[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0003-3773-4959

(b) Durban University of Technology. Durban, South Africa.
Email: theodoradame[at]yahoo.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-3160-9607

(c) University of Media, Arts and Communication. Accra, Ghana. Email: samuelkd2014[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-9396-2107

* — corresponding author

Received: 1 October 2025 | Revised: 22 December 2025 | Accepted: 29 December 2025

Abstract

Despite the growing presence of artificial intelligence (AI) in Western journalism, AI adoption in Africa has remained slow. Drawing on qualitative interviews with 18 journalists, this study examines the sociocultural factors hindering the use of AI in journalistic routines. The findings reveal that newsroom practices, insufficient infrastructure, bureaucratic hurdles, gaps, and inconsistencies in AI policies are key barriers. The findings further show that social influence, organizational support, and access to resources significantly influence AI adoption. The lack of training negatively affects effort expectancy, while prevailing discourse surrounding AI shapes journalists' perceptions. These findings suggest that integrating AI into journalistic routines requires addressing the sociocultural and organizational challenges identified through the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) framework. The analysis extends UTAUT by incorporating organizational and managerial support, including guidelines on AI ethics and routine use, resource provision, and structured training, as a core organizational driver of adoption. It also introduces job security assurance as a distinct construct shaping journalists' behavioral intention to use AI. Finally, the analysis identifies bureaucratic friction, defined as policy and approval bottlenecks, as an additional barrier related to organizational conditions that must be modeled in African newsroom contexts.

Keywords

Generative Technologies; Artificial Intelligence; Journalism Practice; AI Integration; Digital Technologies; South Africa; Ghana

This work is licensed under a Creative Commons "Attribution" 4.0 International License
© 2026 Tigere Paidamoyo Muringa, Theodora Dame Adjin-Tettey, & Samuel Danso

Galactica Media: Journal of Media Studies. 2026. № 4 | ISSN: 2658-7734
Медиа и журналистика | https://doi.org/10.46539/gmd.v8i4.695

Искусственный интеллект в журналистской рутине: факторы, препятствующие его внедрению в Южной Африке и Гане

Муринга Тигере Пайдамойо (a), Даме Аджин-Тетти Теодора* (b), Дансо Самуэль (c)

(a) M&G Research Consultants. Дурбан, ЮАР.
Email: tigerem589[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0003-3773-4959

(b) Дурбанский технологический университет. Дурбан, ЮАР.
Email: theodoradame[at]yahoo.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-3160-9607

(c) Университет медиа, искусств и коммуникаций. Аккра, Гана. Email: samuelkd2014[at]gmail.com ORCID https://orcid.org/0000-0002-9396-2107

* — корреспондирующий автор

Рукопись получена: 1 октября 2025 | Пересмотрена: 22 декабря 2025 | Принята: 29 декабря 2025

Аннотация

Несмотря на всё более заметное присутствие искусственного интеллекта (ИИ) в западной журналистике, темпы его внедрения в Африке остаются низкими. В исследовании, основанном на качественных интервью, проведённых с 18 журналистами, рассматриваются социокультурные факторы, препятствующие использованию ИИ в повседневных журналистских практиках. Полученные результаты показывают, что ключевыми барьерами являются сложившиеся практики работы редакций, недостаточная инфраструктура, бюрократические препятствия, пробелы в нормативной базе, а также непоследовательность политики в отношении ИИ. В исследовании также подчёркивается, что социальное влияние, организационная поддержка и доступ к ресурсам существенно влияют на внедрение ИИ. Недостаточная подготовка негативно влияет на восприятие простоты использования, тогда как преобладающие общественные дискуссии об ИИ формируют представления о нём и связанные с ним установки. Эти результаты позволяют заключить, что интеграция ИИ в рутинные журналистские практики требует учёта социокультурных и организационных вызовов при применении модели UTAUT. Исследование расширяет модель UTAUT, добавляя организационную и управленческую поддержку и рассматривая её компоненты — этические принципы использования ИИ, регламенты рутинных практик, ресурсное обеспечение и структурированное обучение — как ключевые факторы внедрения на уровне редакции. Кроме того, в модель вводится гарантия сохранения занятости как самостоятельный конструкт, влияющий на поведенческое намерение журналистов использовать ИИ. В исследовании предлагается рассматривать бюрократическое трение (узкие места, связанные с организационными политиками и процедурами согласования) как дополнительный барьер в системе организационных условий, который следует моделировать с учётом контекста африканских редакций.

Ключевые слова

генеративные технологии; искусственный интеллект; журналистская практика; интеграция ИИ; цифровые технологии; Южная Африка; Гана

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons “Attribution” («Атрибуция») 4.0
© 2026 Муринга Тигере Пайдамойо, Даме Аджин-Тетти Теодора, Дансо Самуэль

Introduction

Available evidence suggests that AI plays a transformative role in journalism by enhancing the efficiency, accuracy, and overall quality of news production (Kioko et al., 2022). The adoption and integration of AI in newsrooms may streamline the news-making process, support journalistic routines, and optimize newsroom operations (Venkatesh et al., 2003). Within newsrooms, AI technologies can support journalists by automating routine tasks and allowing them to focus on more complex investigative work. These technologies can also improve the speed and accuracy of news delivery, ensuring that audiences receive timely and reliable information (Jamil, 2021). Nonetheless, many news organizations in Africa face significant technological and financial constraints and lack the infrastructure and resources necessary to invest in advanced AI tools and systems (Adjin-Tettey et al., 2024). A notable skills gap also persists because many journalists and media professionals are not adequately trained in AI and digital literacy, which complicates the effective use of these technologies (Munoriyarwa et al., 2021). The high costs associated with AI adoption, including procurement, maintenance, and training expenses, further complicate the situation (Jamil, 2021). Additionally, the digital divide, marked by uneven internet access and connectivity issues, hampers the widespread implementation of AI solutions (Kothari & Cruikshank, 2022). These interconnected challenges create a complex environment that significantly hinders the rapid integration of AI technologies into the media landscape across Africa.

Although the studies reviewed above provide valuable insight into the factors hindering the uptake of AI technologies in newsrooms, they do not capture the insights that a two-country study could provide. Previous studies have also been grounded in different theoretical frameworks, including the Technology Acceptance Model and the Technology Appropriation Theory. This choice may be attributable primarily to the UTAUT model's limited attention to factors that inhibit information-system adoption. Nevertheless, we argue that research on the non-adoption or slow adoption of information systems, including AI technologies, can still contribute to the UTAUT framework. This is because factors that impede adoption may also reveal determinants that are not apparent when technology (AI) uptake is examined solely in terms of its facilitators. Accordingly, this study was motivated by the need to identify the factors hindering the adoption of AI technologies in journalistic routines and to determine what may facilitate their use at both the organizational level—including sociocultural factors and facilitating conditions within organizations—and the individual level. Such an inquiry is imperative given the current technological environment and the potential of AI systems to support journalism.

The media landscape in Ghana and South Africa

Both Ghana and South Africa have vibrant media environments, constitutional protections for press freedom, and conditions conducive to adopting technologies that support journalistic practice. Ghana, in particular, is regarded as one of Africa's most democratic countries, with a vibrant and pluralistic media environment (RSF, 2022). It has more than 500 radio stations, more than 120 TV stations, and numerous print publications serving a population of just over 35 million people. The digital media landscape is also vibrant, supported by a strong tradition of citizen journalism (Adjin-Tettey & Etrue, 2026). The country has a comprehensive strategic framework for adopting and integrating AI across various sectors of the economy. Although media is not identified as a distinct pillar, it is implicitly included in Ghana's AI strategy through provisions related to national development, the creative industries, and AI-related risks such as misinformation. The government is also committed to developing the infrastructure necessary to facilitate AI-driven transformation. This orientation toward innovation is also evident in newsrooms. Many newsrooms are equipped with state-of-the-art technology, maintain a strong digital presence, and are adapting their operations to capitalize on the affordances of digital technologies. This is evident in their use of tools for data-driven storytelling, particularly in election reporting. Some newsrooms also collaborate with organizations that train journalists to use technologies such as AI for storytelling and fact-checking. Despite these efforts, certain constraints, particularly financial limitations (Yeboah-Banin & Adjin-Tettey, 2023), may hamper the adoption of AI technologies. Overall, Ghana's relatively open media system and conducive socio-political environment allow media practitioners to operate with substantial freedom and adopt technologies that facilitate journalistic practice, including AI technologies.

South Africa presents a compelling case study for AI adoption in newsrooms because it lies at the intersection of traditional broadcast dominance and rapid digital transformation within the Global South. In 2025, the country had a robust mass media foundation, with approximately 334 radio stations and widespread television viewership. However, the radio and television sectors faced significant financial pressures, as the South African Broadcasting Corporation (SABC) and other traditional media outlets reported structural net losses (Labuschagne, 2025; Meltwater, 2025). This traditional landscape is being disrupted by a maturing digital ecosystem in which internet penetration has reached 78.9% and mobile connections are equivalent to 193% of the total population, driving a "social-first" news culture dominated by platforms such as TikTok and YouTube (DataReportal, 2025; Reuters Institute, 2025). In this financially constrained environment, South African newsrooms are increasingly turning to AI for automated content summarization and multilingual translation to help bridge digital divides across the country's 11 official languages. At the same time, they must navigate national regulatory frameworks such as the 2024 AI National Plan (Department of Communications

and Digital Technologies, 2024; PwC, 2025). Consequently, the South African context provides a critical testing ground for examining how AI can be leveraged to sustain journalistic integrity and media viability amid rapid technological and socio-economic change.

AI adoption in South African and Ghanaian newsrooms must be understood in relation to media histories and platform power, rather than solely in terms of "resource constraints." Postcolonial scholarship suggests that institutional legacies and power structures continue to shape perceptions of what constitutes credible journalism (Ademosu, 2025; Zirugo, 2021). At the same time, platformization and datafication further entrench inequality by shifting control over distribution, visibility, and revenue toward opaque external infrastructures, while regulation and organizational capacity often lag (Adjin-Tettey et al., 2021; Wu, 2024). Accordingly, these two cases contribute to global debates on algorithmic journalism in contexts of digital asymmetry, where labor precarity and weak governance are structural factors affecting adoption (Kothari & Cruikshank, 2022). This article also advances our earlier work (Adjin-Tettey et al., 2024) by moving from merely describing barriers to building theory through a comparative, newsroom-specific UTAUT extension that highlights how ethics governance, managerial resourcing, bureaucratic friction, and job security influence intention and use.

Literature Review: Adoption, Concerns and Challenges of AI Integration into Newsroom Routines

The incorporation of AI tools into journalistic routines provides innovative means of combining algorithms and automation to enhance content generation, news distribution, audience engagement**,** and editorial workflows (Diakopoulos, 2019). At the individual level, journalists use AI for numerous tasks across all stages of news production, including news gathering, news writing and presentation, news editing, and news promotion (Wu, 2026). AI tools used in journalism, such as computational news discovery, have also improved news production by directing editorial attention to potentially newsworthy information and trends in data streams (Diakopoulos, 2020). Beckett et al. (2023) argue that while AI tools offer opportunities to support newsroom tasks, such as fact-checking, content creation, and data analysis, they also pose challenges related to journalistic integrity, ethics, and the evolving relationship between journalists and their audiences. In analyzing AI adoption and the challenges it presents, Wu (2024) contends that it is important to recognize that code (including AI) may be adopted differently across socio-political and cultural contexts and that its use is shaped by the values embedded in journalistic systems and by the form of journalism practiced. A design ethnography conducted by Lopez et al. (2023) at the BBC and The Times found that the successful integration of AI requires close collaboration between journalists and technologists. The researchers emphasized that AI tools must align with editorial priorities to gain full acceptance. They also highlighted the role of leader-

ship in bridging gaps between departments. Other key organizational barriers to AI adoption include knowledge silos. For example, research indicates that the inability of editorial, managerial, and technological teams to communicate effectively prevents Dutch media organizations from integrating responsible AI practices into everyday workflows (Dodds et al., 2024). This finding underscores the importance of organizational reforms that facilitate cross-departmental collaboration and knowledge sharing and suggests that leaders should establish clear workflows and provide the resources necessary to integrate AI into existing routines.

Verma (2024) found that journalists often struggle to reconcile efficiency gains with the risks of bias and misinformation in automated content creation and called for greater transparency and accountability in AI systems. Beyond these newsroom-level constraints, tools based on large language models have demonstrated a propensity to generate false, erroneous, or misleading content (Augenstein et al., 2023), perpetuate bias and misinformation, and infringe copyright (Situmorang, 2024), thereby discouraging their adoption in newsroom practice. These concerns were echoed by Forja-Pena et al. (2024), whose analysis of public perceptions and the views of journalists affiliated with 14 international press associations found widespread concern that AI-generated misinformation could erode trust and that AI could be misused in newsrooms. These fears are not isolated. Jamil (2022) found that Pakistani journalists expressed similar anxieties, often exacerbated by high unemployment rates and limited alternative opportunities. Harb and Arafat (2024) extended this discussion through their examination of Arab newsrooms, where journalists fear that AI's efficiency may undermine traditional newsroom hierarchies and editorial autonomy. Sharadga et al. (2022) found that these concerns were further compounded by a lack of organizational support and transparency regarding how AI might affect journalists' careers. These studies collectively show that fears of job displacement are not merely technological concerns but are deeply entwined with identity, trust, and professional autonomy.

Concerns about job loss feature prominently in research conducted in several African countries. Munoriyarwa et al. (2021) conducted an in-depth analysis of newsrooms in South Africa and found that the fear of job displacement is widespread among journalists. Their study showed that journalists view AI tools, especially those that automate tasks such as editing, as threats to their professional identities and roles. The researchers argue that this fear is rooted in broader anxieties about the erasure of human creativity and editorial judgment. Similarly, Kioko et al. (2022) documented that Kenyan journalists echo these concerns, emphasizing how AI's efficiency in processing press releases and generating content may render traditional newsroom roles redundant. Adjin-Tettey et al. (2024) also found that journalists in South Africa and Ghana feared that greater AI integration would automate newsroom tasks and reduce staffing needs, potentially resulting in job losses. Moreover, an ad hoc approach to AI adoption may result in inconsistent applications

and ethical dilemmas. In Zimbabwe, Ndlovu (2024) found that the deployment of an AI-powered newsreader elicited mixed audience reactions. While some viewed the innovation as progress, others criticized it for lacking human emotion and cultural relevance and characterized it as a threat to the traditional practice of journalism.

Theoretical underpinning: Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Model

After carefully reviewing the literature on user acceptance and empirically comparing eight prominent models, Venkatesh et al. (2003) developed a unified model that integrates elements from all eight to explain technology acceptance. This model, the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT), specifically explains users' intentions to use information systems and their subsequent use behavior in organizational settings. Venkatesh et al. (2003) propose four key constructs that explain information system use in organizational contexts:

- performance expectancy;
- effort expectancy;
- social influence; and
- facilitating conditions.

Performance expectancy, effort expectancy, and social influence are considered direct determinants of behavioral intention, whereas facilitating conditions directly determine use behavior.

The four core UTAUT constructs: performance expectancy, effort expectancy, social influence, and facilitating conditions, capture beliefs about a system's effects on job performance, its ease of use, social expectations regarding its use, and the availability of organizational support. Accordingly, when these conditions are met, users are more likely both to intend to use and actually use a system. However, variables such as gender, age, experience, and voluntariness of use moderate the effects of the four key constructs on behavioral intention and use behavior (Chang et al., 2019; Legris et al., 2003). Figure 1 presents the UTAUT model proposed by Venkatesh et al. (2003).

UTAUT has demonstrated predictive consistency across different contexts and technologies (Venkatesh et al., 2012, 2016; Xu et al., 2017). Venkatesh (2022) argues that additional technological antecedents need to be assessed within UTAUT, while Jacob and Pattusamy (2017) called for further empirical testing of the full UTAUT model, including nonlinear relationships and moderators. Several extensions of the model have been proposed, including UTAUT2, which adds three constructs—hedonic motivation, price value, and habit—to explain information system use in consumer contexts (Tamilmani et al., 2021; Venkatesh et al., 2012). In the context of AI use in newsrooms, perceptions of model errors and AI trans-

parency may influence UTAUT predictors, while organizational innovation may influence the adoption and use of AI.

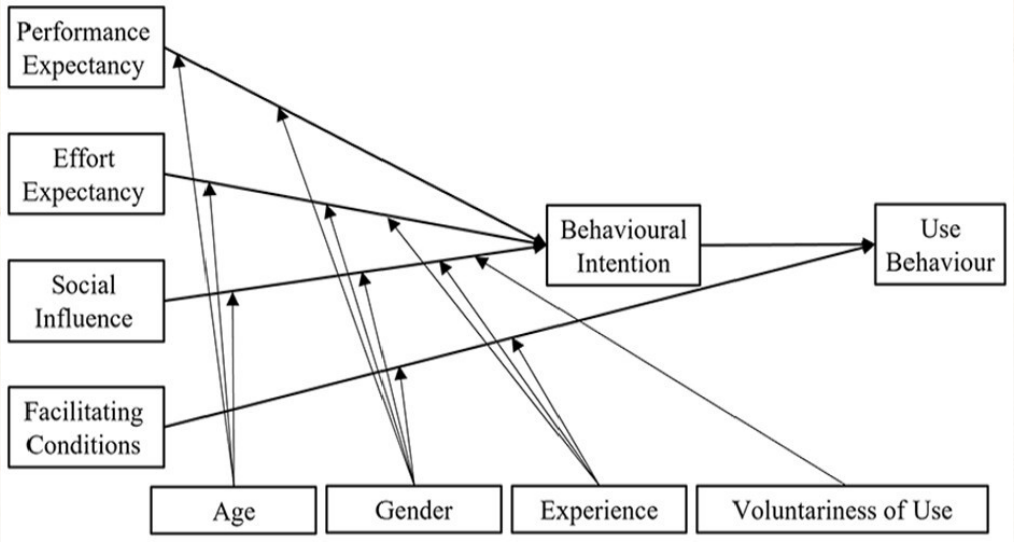


Figure 1. A visual depiction of the UTAUT model (Venkatesh et al., 2003)

We contend that, at both the individual and organizational levels, technology use is shaped by individual and social contexts, including organizational conditions. Thus, the theory is relevant to our examination of how newsroom practices, policies, and bureaucratic processes in South African and Ghanaian news organizations influence the integration of AI into journalistic workflows. However, this study takes a different approach by examining factors that impede AI adoption in journalistic routines and using these barriers to identify conditions that may facilitate adoption. Although UTAUT explains technology adoption, and most empirical studies using the model focus on factors that promote it, we argue that examining slow adoption and nonuse can also clarify the determinants of behavioral intention and actual AI use in journalistic routines.

Thus, drawing on the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT), this study identifies and analyzes the factors hindering AI integration in journalistic practice in South African and Ghanaian news organizations and uses these findings to identify conditions that may facilitate adoption. The study answers the following questions:

- How do existing newsroom practices, policies, and bureaucratic processes in South African and Ghanaian news organizations influence the integration of artificial intelligence into journalistic workflows?
- What factors contribute to resistance to AI adoption in newsrooms in South Africa and Ghana?

Methods and materials

Approach

This study employed qualitative research methods, as Hammarberg et al. (2016) state, "are used to answer questions about experience, meaning and perspectives, most often from the standpoint of the participant" (p. 499). This approach was selected because it enabled us to identify the specific factors, including newsroom practices, policies, and bureaucratic processes, that contribute to reluctance to integrate AI tools into journalistic workflows. Ghana and South Africa were *selected* because both countries have vibrant media landscapes supported by constitutional protections and Right to Information (RTI) laws that foster a favorable environment for journalism (Adjin-Tettey, 2023), and conditions conducive to the adoption of AI in journalistic practice. The selection was also informed by their distinctive trajectories of AI adoption. South Africa is a continental leader in AI adoption, with more than 726 companies integrating AI solutions into their operations or developing new AI-based solutions (Jaldi, 2023), while Ghana has also made substantial progress in this area, including significant infrastructure investments related to human health, energy, and food security (Byrne, 2024). Despite these advances in Ghana and South Africa, the adoption of AI technologies in newsrooms in both countries remains notably slow because of ethical concerns and significant technological and financial constraints (Adjin-Tettey et al., 2024). Furthermore, it remains unclear how newsroom practices, policies, and bureaucratic processes in news organizations in the two countries influence the integration of AI into journalistic workflows, thereby establishing the need for this study.

Instrumentation, Sampling and Sampling Size

Semi-structured interviews were used to collect data, with an interview guide providing a flexible and adaptable framework that facilitated the interview process (Ruslin et al., 2022). The sample comprised eighteen journalists from South Africa and Ghana, with nine participants from each country. Using purposive sampling, the participants were selected based on their knowledge, experience, and expertise related to the research topic. Patton (2002) notes that purposive sampling is the typical approach used in qualitative research (as cited in Braun & Clarke, 2013). This approach helps generate insights and develop an in-depth understanding of a phenomenon (Ruslin et al., 2022). The selection criteria required participants to be reporters, news editors, producers, presenters, or trained journalists working as media managers and to have actively practiced journalism for at least five years. Participants with at least five years of experience were selected on the assumption that they would have developed sufficient expertise and understanding of newsroom operations and would be familiar with the use of AI within their organizations, as well as potential barriers to its adoption.

Data Collection and Ethical Adherence

The interviews were conducted between March and May 2024. When feasible, the interviews were conducted by telephone or video call. Telephone interviewing is an established method of qualitative data collection. Scholars have argued that it offers several methodological advantages over face-to-face interviewing, including greater convenience, lower costs, and higher response rates (Block & Erskine, 2012). All interviews were conducted in English, and each lasted approximately 40 minutes. To protect participant anonymity, all identifying information was withheld. Oral consent was obtained from all participants. Table 1 summarizes the characteristics of the participants:

Table 1. Participants' profile

Code assigned	Designation	Interview date
Participant 1	News reporter, South Africa	22 May 2024
Participant 2	TV News anchor, South Africa	5 May 2024
Participant 3	Producer, South Africa	9 March 2024
Participant 4	Journalists and social media manager, South Africa	2 April 2024
Participant 5	Tech Journalist, South Africa	18 April 2024
Participant 6	Executive Producer, South Africa	9 May 2024
Participant 7	Editor, South Africa	16 March 2024
Participant 8	Newsreader/compiler, South Africa	19 April 2024
Participant 9	Producer, South Africa	20 April 2024
Participant 10	TV News Editor, Ghana	21 May 2024
Participant 11	Broadcast Journalist and news anchor, Ghana	18 March 2024
Participant 12	Broadcast Journalist and reporter, Ghana	20 May 2024
Participant 13	Broadcast Journalist & news anchor, Ghana	15 March 2024
Participant 14	Broadcast journalist, Ghana	7 April 2024
Participant 15	Journalist, Ghana	28 April 2024
Participant 16	News reporter and producer, Ghana	11 May 2024
Participant 17	News anchor and Editor, Ghana	11 March 2024
Participant 18	Senior Broadcast Journalist and Morning Show Host, Ghana	15 March 2024

Source: Authors

Data Analysis

The data were analyzed manually using Braun and Clarke's (2019) reflexive thematic analysis (RTA) approach, which emphasizes the researcher's active role in knowledge production and recognizes codes as interpretive constructions rather than objective representations of the dataset (Byrne, 2022). The RTA process

comprises six phases: familiarizing oneself with the data, generating initial codes, constructing themes, reviewing potential themes, defining and labeling themes, and producing the report (Braun & Clarke, 2021). These phases formed the basis for the analysis. The findings are grounded in the informants' experiences while also reflecting the researchers' reflexive engagement with the data.

To enhance methodological transparency, all researchers systematically coded and thematically analyzed the interview transcripts in accordance with Braun and Clarke's (2019) principles of reflexive thematic analysis. Coding decisions were discussed during a series of planned meetings, and differing interpretations were examined through repeated readings of the original transcripts. Coding decisions and themes were progressively refined, and an audit trail was maintained to document these modifications. To enhance rigor, the researchers conducted member checks, engaged in reflexive memoing, and maintained records of coding decisions and thematic development.

Interviews from South Africa and Ghana were analyzed concurrently within a single reflexive thematic analysis (RTA) process rather than through two separate phases. Each transcript was tagged by country during the coding process, enabling the use of a shared code set while preserving the context of each case. During theme refinement, coded extracts were reviewed within and across country tags to identify convergent patterns and country-specific emphases. A simple country-by-theme matrix was used to track the salience of themes and supporting quotations across the two cases, ensuring that country-level patterns informed the final thematic boundaries and interpretations.

During the initial coding phase, excerpts were assigned concise semantic codes reflecting their central points before being grouped into potential themes. The codes and potential themes were subsequently refined across the dataset. When a South African participant described how "AI models … will just flat out lie and make up things … [and] copy and paste whole," the excerpt was initially coded as AI-generated misinformation/hallucination risk and automated plagiarism and was subsequently incorporated into the candidate theme "ethical concerns and integrity." When a journalist noted how "there are so many layers of approval required to try something new," the excerpt was coded as bureaucratic red tape/approval bottlenecks and subsequently incorporated into the candidate theme "Bureaucratic challenges and limited resources," which captured organizational barriers to implementation. This process of incremental refinement was consistent with the six-phase framework described above.

Credibility and trustworthiness are essential to methodological rigor in qualitative research (Rose & Johnson, 2020). The researchers sought to establish credibility and trustworthiness through sustained engagement with the data, member checks, systematic coding, comparison of interpretations, and thematic analysis. They also practiced reflexivity and developed interpretations in accordance with the guidelines proposed by Johnson et al. (2020).

Findings

This section presents and analyzes the findings derived from interviews with the study participants. The participants were asked various questions aimed at identifying the factors influencing the non-adoption of AI in their newsrooms. The questions included the following:

- What is your overall perception of AI in journalism?
- What are the main challenges or obstacles to using AI tools?
- Have you observed any hesitation or resistance to AI use among your peers?
- If so, what reasons do they give for their hesitation?
- Can you describe any specific concerns you have about using AI tools in your work?

Factors contributing to AI adoption hesitancy or resistance. Ethical Concerns and Integrity

Ethical concerns and perceived threats to journalistic integrity contribute to resistance to AI adoption. Journalists express concerns about plagiarism, misinformation, and the substitution of readily accessible content for thorough research. Participant 11, a Ghanaian broadcast journalist, noted that AI encourages shortcuts, potentially resulting in ethical breaches such as plagiarism. According to the participant, this tendency undermines journalistic practice by discouraging original research:

> The use of AI in our industry has made things a bit easier, but it has unfortunately impacted the integrity of how we create and broadcast news. Journalists no longer want to do the groundwork. They just go online, get other people's ideas, and in some instances end up plagiarizing.

Other participants emphasized concerns related to misinformation and public trust, stating that AI tools can produce errors, including misattributed quotations, that contribute to the dissemination of misinformation. According to these participants, such errors compromise the accuracy of news reporting and erode public trust in the media, because audiences rely on journalists for information.

Other participants emphasized AI's limitations in maintaining contextual accuracy, which may lead to the fabrication of information. Such inaccuracies have ethical implications, including false reporting and plagiarism, and may undermine journalistic integrity. Participant 7, a South African editor, described the limitations of AI in preserving the accuracy and integrity of journalism:

> A lot of the AI models currently will just flat out lie and make up things to just fill the word count. It can infer a lot of styles and sometimes copy and paste wholesale, which is just plagiarism from other sources.

Concerns were also raised about the apparent opacity of data sources and the potential inherent biases of AI systems. These concerns underscore jour-

nalists' reservations about the ethical implications of integrating AI into newsroom routines and may discourage AI adoption in Ghana. Participant 16, a Ghanaian news reporter and producer, stated:

> "Some of these challenges include algorithmic bias and the lack of transparency and accountability of voices. These AI tools violate ethics. So, it's also a huge concern for us to be able to navigate these issues."

Fear of Job Displacement

Fear of job displacement was identified as another significant factor contributing to journalists' hesitation to adopt AI tools in newsrooms. For instance, participants from both countries highlighted that a significant proportion of newsroom content, such as press releases, can be readily processed by AI, thereby reducing the need for multiple employees. Participant 7 from South Africa discussed the potential implications of AI for job displacement:

> Probably about 40% of our site traffic volume is press releases and industry news coming to us from within the industry. There is a big risk there for people's jobs to be displaced because AI can easily take over that kind of role and rewrite those things. You just have one person, maybe, overseeing a lot of these rewrites as they filter through the mailboxes.

Participants also highlighted AI's impact on traditional job roles. Most agreed that the automation of camera operations has reduced the need for camera operators. Journalists now perform multiple tasks, such as editing, that were previously handled by additional staff. Participant 6, an executive producer from South Africa, provided an example of how automation has affected staffing within the organization:

> An example in our company is that we are using multiple cameras that are self-operating. They do not need anyone to operate them. Instead of five cameramen, we only have one who operates all the cameras. Editorially, I think we had started training journalists to do their own editing. There is no need for a journalist to come back and file a story in the office.

Despite the fear of job displacement, some participants stressed the importance of overcoming such concerns. They argued that journalists could capitalize on the affordances of AI to enhance their work and develop new skills. Participant 2, a television news anchor from South Africa, explained:

> I think that fear is unfounded and like I said, it comes from an older generation. What we need to be doing is upskilling people so they can benefit from it. AI needs to become more accessible, so people understand it. Once they do, they will use it. The job that we would have lost to machine learning, that person would have built another skill of actually operating and working with that machine.

Lack of Familiarity and Training

Limited knowledge of AI and a lack of formal training hinder its adoption, as many journalists reported feeling unprepared to use these technologies. Partici-

pants noted that AI tools are rarely used in newsrooms because journalists are unfamiliar with them. Consequently, traditional methods continue to dominate journalistic routines. Participant 9, a South African producer, stated that AI use remains limited because reporters lack the knowledge required to use these tools effectively:

> "Truthfully, I think individually a few of the reporters might use AI for their research work or to get story ideas on a particular issue. This is to say it is used mostly on an individual or reporter level."

Moreover, almost all participants expressed fear of and aversion to using AI in newsrooms. Participants pointed out that these concerns contribute to its underutilization. Journalists may use AI privately but hesitate to incorporate it into their professional workflows because of concerns about being perceived as less authentic or competent. Participant 2 described this perceived fear and aversion as follows:

> "If anything, there's very little talk about using AI. I think if journalists are using AI, they probably do it very clandestinely. There's still a lot of fear and taboo regarding the use of AI."

Participants highlighted the absence of formal AI training in newsrooms, which requires journalists to rely on personal initiative to learn how to use and apply AI, resulting in inconsistent patterns of AI use across newsrooms. Participant 8, a South African newsreader and compiler, described this situation:

> "Organizations haven't integrated AI into their strategy. Therefore, you are now left with having to make your personal decisions about a lot of things."

Preference for traditional modes

Some Ghanaian participants indicated that many journalists and newsrooms prefer traditional journalistic methods because of concerns about AI's accuracy, contextual relevance, and, in some cases, limited technical competence. Participant 6 emphasized that a failure to account for local African contexts can result in serious errors:

> "I think AI has some margin of errors because depending on where you are, it might not be specific to your local context. Maybe even if it is, it might be a little different from what you're working on."

Some participants pointed out that the technical complexity of AI tools can be daunting for journalists, leading them to prefer familiar, traditional methods. Such limitations in technical knowledge further hinder the adoption of AI in newsrooms. Participant 5 described the practical challenges journalists face when attempting to adopt AI technologies:

> "There is a significant gap in understanding how to use these tools effectively. Most of my colleagues feel overwhelmed by the technical aspects of AI and prefer sticking to what they know".

Resistance to Change and "Addicted" Adherence to Traditional Practices

Research indicates that resistance to change and reliance on traditional journalistic practices hinder AI adoption (Mukasa, 2024). Participants noted that journalists prefer familiar methods, thereby slowing AI integration. Participant 10 from Ghana attributed this strong reliance on conventional practices to the local nature of the stories that journalists cover:

> "Most of the stories border [sic] on issues happening in and around us. I don't think we use it as much in our newsroom. I use AI unless I'm researching something."

Participants from South Africa explained that AI is often viewed with suspicion. Many journalists perceive the use of AI tools as a potential compromise of their professional integrity. This skepticism hinders the acceptance and use of AI in newsrooms, as indicated by Participant 2 from South Africa:

> "A lot of people who have used it felt that they had a sense that they were cheating or doing something wrong."

In response to these concerns, Participant 7 emphasized the importance of maintaining traditional journalistic values, which can sometimes conflict with AI adoption. The participant also underscored the need for verification and corroboration, both of which are core principles of journalistic practice:

> "You cannot put forward an idea without being able to prove where that idea came from. If I'm interviewing you and I put a thought towards you, I need to be able to corroborate that with something."

Participant 6 also highlighted concerns that AI tools may not be tailored to the specific needs of local journalism, leading journalists to prefer traditional methods that they perceive as more reliable and contextually appropriate:

> "Depending on where you are, maybe it might not be specific to your local context. Maybe even if it is, it might be a little different from exactly what you're working on."

Participants from Ghana described cultural resistance to technological change and emphasized the importance of human creativity in journalistic practice. Their responses suggest that resistance to AI adoption is partly rooted in the perception that these technologies cannot replicate the creative dimensions of traditional journalism:

> "If you are not adaptable, you will be replaced. But I'll tell you this one thing that AI can never do - it can never replace human creativity", (Participant 8).

Bureaucratic Challenges and Limited Resources

Bureaucratic challenges and limited resources, which correspond to the facilitating conditions construct in UTAUT, hinder AI integration in newsrooms. Bureaucratic inertia slows adoption and stifles innovation, thereby generating frustration among journalists. Participant 15, a Ghanaian journalist, highlighted this slow institutional adaptation:

> "The issue is that the industry has not caught up with the technology. There are still a lot of hoops to jump through before new technologies are adopted, which slows down the process significantly."

Additionally, participants from Ghana emphasized that resource constraints limit access to AI tools and platforms in newsrooms. They explained that local broadcasters often lack widespread access to such tools. Consequently, journalists must rely on personal resources and initiative, as Participant 10 indicated:

> "Because of where we are and what we do, especially for local broadcasters, it's mostly done on an individual or reporter level. AI tools are not widely available in our newsroom."

Almost all participants concurred that a lack of institutional support limits the adoption of AI tools in their professional practice. They indicated that, without institutional support, journalists must navigate AI use independently, leading to fragmented and potentially unethical practices. Participant 3 described the lack of institutional support for AI integration:

> "The use of AI has not been operationalized in my organisation. Conscious efforts have not been made by my management for everybody to use AI. However, personally, I use AI without any ethical guidelines."

Participant 5 described inadequate technological infrastructure, including insufficient hardware and software to support AI, as a factor contributing to slow adoption:

> "The infrastructure in our newsroom is not equipped to handle advanced AI tools. We lack the m hardware and software, which makes it difficult to integrate AI into our workflows."

Some participants identified administrative red tape as a barrier impeding the adoption of AI, as illustrated by Participant 8:

> "There are so many layers of approval required to try something new. By the time you get the go-ahead, the technology might already be outdated."

Participant 18, a senior broadcast journalist and morning show host in Ghana, also highlighted the lack of funding and institutional resources for AI training and implementation, which contributes to uneven levels of knowledge and skill in newsrooms:

> "We do not have specific budgets allocated for AI training. Most of the time, journalists have to learn on their own or during their free time, which is not ideal."

These views illustrate the substantial extent to which bureaucratic barriers and limited resources impede AI adoption in newsroom workflows.

Inadequate AI Policies and Frameworks

Salonurmi (2024) states that the lack of formal AI policies in newsrooms affects rameworks, leading to inconsistent practices and ethical concerns. Participants noted that navigating AI without guidelines results in ad hoc practices.

This increases the perceived effort required to use AI, as bureaucratic barriers make the technology appear more complex to journalists. Participant 8 stressed that, without a structured approach to AI integration, journalists must make independent decisions about its use, resulting in inconsistent practices and ethical dilemmas:

> "Organisations haven't integrated AI into their strategy. Therefore, you are now left with having to make your personal decisions about a lot of things."

Participants from both countries agreed that inconsistent practices and ethical challenges hinder AI integration in newsrooms. Most reported that their newsrooms lacked formal AI policies and relied instead on informal mechanisms, such as diary meetings. Such an approach does not adequately safeguard ethical AI use or journalistic integrity. Participant 2 emphasized the need for transparency and ethical guidelines, warning that unclear policies can lead to unverified sourcing and a lack of accountability:

> Even if we were to get into a phase where journalists start being open about the use of AI, there would need to be quite a bit of transparency around that as well. You cannot put forward an idea without being able to prove where that idea came from (Participant 2).

Participant 10 pointed out that AI use is minimal and often informal because of the lack of structured policies. This variability in adoption practices can lead to the inconsistent application of AI tools and potential ethical challenges. The participant described the informal nature of AI use within the newsroom:

> In our newsroom, it's unusual. Most of the time we discuss the things the journalists are going to be working on. For TV you can't actually do that. Even if you do, you might get some visuals that AI will provide but you need to speak to the people (Participant 10)

Some participants believed that establishing formal policies and guidelines could encourage AI adoption in newsrooms. Participant 3, for example, described a continued reliance on traditional methods in the absence of formal AI frameworks. This gap hinders the effective and ethical integration of AI tools into journalism:

> "We have never had any formal training on how to use AI tools. Everything I know is self-taught, and I still rely heavily on traditional journalism techniques."

Despite the general lack of policies and guidelines, a small number of news organizations appear to be developing formal frameworks, signaling institutional recognition that journalists are already using AI, even if primarily on an individual basis. Participant 7 described the development of an AI policy within their organization:

> "We are still developing our AI policy within the business, but we have implemented a number of GPTs in our backend."

The participants' responses demonstrate that the absence of formal policies makes AI adoption more difficult in newsrooms.

Discussion

The study found that resistance to AI use in South African and Ghanaian newsrooms has distinctive features compared with that observed in other cultural contexts. Whereas AI adoption in many Western contexts is often driven by market competition and technological capacity, South African and Ghanaian newsrooms face challenges rooted in colonial-era media structures that continue to shape journalistic autonomy and newsroom hierarchies (Ademosu, 2025; Zirugo, 2021). AI adoption in both countries is hindered not only by skepticism but also by severe resource constraints. Many media outlets in South Africa and Ghana operate under tight budgetary constraints, which can make AI tools less financially accessible than they are to media outlets in wealthier Western contexts. Furthermore, in contrast to the European Union, where AI regulation is being actively developed, South Africa and Ghana lack comprehensive policies governing AI ethics and implementation in journalism. This regulatory gap creates uncertainty and may contribute to resistance to AI adoption or outright non-adoption in newsrooms. In addition, AI use in journalism is viewed with suspicion in South Africa and Ghana because of concerns about job displacement and misinformation. This perception differs from that in contexts where AI is viewed primarily as a tool for improving efficiency rather than as a potential source of job displacement or misleading content. These are among the socio-political factors that Munoriyarwa et al. (2021) identify as slowing AI adoption in African journalism and underscoring the need for targeted interventions.

AI models can help detect and moderate online disinformation (Bontridder & Poullet, 2021), generate compelling and useful content (Germani et al., 2024), support the efficient production of high-quality journalism (Opdahl et al., 2023). However, journalists in the study expressed concern that AI could facilitate ethical breaches, such as plagiarism and misinformation, as well as what is termed "lazy journalism", whereby journalists rely on online information rather than undertaking rigorous original research. Additionally, AI models may fabricate information, thereby contributing to false reporting, perpetuating bias and misinformation, and infringing copyright (Situmorang, 2024), which may discourage their adoption in newsroom practice. Accordingly, even when AI is incorporated into newsroom workflows, journalists must verify AI-generated information using established journalistic practices to reduce the risk of misattributed quotations, misinformation, and the erosion of public trust (Adjin-Tettey, 2024).

Regarding job displacement as a factor contributing to resistance to AI use, journalists expressed concern that AI could replace some of their roles and increase job insecurity. One example is the potential use of AI to perform tasks such as rewriting press releases. These concerns are consistent with the findings of Kioko et al. (2022), who identified similar anxieties among Kenyan journalists. Nevertheless, some participants in this study argued that understanding and integrating AI could create new roles, suggesting that such concerns might be mitigated

through appropriate education, training, and upskilling. At the same time, many journalists feel unprepared to integrate AI into their work because of insufficient knowledge and formal training. This problem is compounded by limited or ineffective communication among editorial, managerial, and technological teams regarding how to integrate responsible AI practices into everyday workflows, as demonstrated in research on Dutch media organizations (Dodds et al., 2024).

Many journalists perceive AI tools as technically complex, which further inhibits adoption. The absence of formal, organization-wide AI training forces journalists to rely on self-education, thereby perpetuating reliance on traditional methods. The findings underscore the importance of addressing cultural attitudes and providing transparent, supportive environments for AI adoption in journalism, as extensively discussed by Al-Zoubi et al. (2024), Harb and Arafat (2024), and Sharadga et al. (2022).

The lack of formal AI policies and frameworks is a significant impediment to AI integration. Many organizations have yet to develop AI policies or are still in the process of doing so, resulting in inconsistent use and ethical challenges. One participant stressed that the absence of strategic AI integration forces journalists to navigate AI use independently, leading to inconsistent practices and potential ethical dilemmas. The reliance on informal oversight mechanisms, such as diary meetings, is insufficient to ensure ethical AI use.

Furthermore, local news reporting relies heavily on traditional methods, which may limit the integration of AI tools. AI is often viewed with suspicion, and many journalists perceive its use as compromising their professional integrity. Reliance on AI-generated content may conflict with the established journalistic principles of verification and corroboration. Concerns that AI tools may not be tailored to the specific needs of local journalism also contributed to a preference for conventional methods. These findings align with previous research by Kioko et al. (2022) and Munoriyarwa et al. (2021), who identified similar resistance to change among journalists.

Bureaucratic processes that delay the adoption of new technologies, together with limited resources, constitute additional barriers to AI integration in newsrooms. Local broadcasters often lack adequate access to AI tools because of resource limitations, leading to limited and inconsistent use. Without formal support structures for AI integration, adoption remains fragmented, increasing the risk of unethical practices. Multiple layers of approval within news organizations further impede the implementation of new technologies. Without adequate technological infrastructure, newsrooms cannot fully integrate AI tools. These findings are consistent with previous research identifying similar bureaucratic and resource-related challenges in newsrooms in developing countries.

Despite their reservations about AI, some journalists reported using these tools discreetly to support their work. This finding reveals a tension between public hesitation and private acceptance, suggesting that AI's perceived utility coexists

with substantial apprehension. Previous studies have highlighted the importance of organizational support and clear ethical guidelines (Jamil, 2022; Kioko et al., 2022), and the present findings corroborate this conclusion. Additionally, the resistance to change and continued adherence to traditional practices observed in this study echo the findings of Munoriyarwa et al. (2021), who documented similar resistance among South African journalists. However, this study provides new insights by explicitly focusing on the distinctive challenges faced in South Africa and Ghana, including historical and structural legacies, resource constraints, regulatory and policy gaps, and sociocultural and political resistance to technological change (Asiedu, 2025; Zirugo, 2021). Ademosu (2025) argues that West African media systems were shaped by church and colonial origins and continue to be constrained by ownership-driven, ideological, and political-economic structures that persist in today's "new media" environment. Similarly, Zirugo (2021) shows that journalism in post-apartheid South Africa is shaped by tensions surrounding paradigm adaptation rooted in historically produced power relations and contemporary political pressures. Thus, newsroom practices and technology uptake are conditioned by colonial and structural legacies and by sociopolitical constraints rather than by "adoption" factors alone. These contextual dimensions highlight the need for region-specific strategies to address barriers to AI integration in African newsrooms.

Across South African and Ghanaian newsrooms, journalists reported similar barriers to AI uptake. Ethical concerns are prominent, particularly those related to plagiarism, fabricated content, and weakened public trust. These concerns intersect with fears of job displacement and pressure toward intensified multiskilling as automation expands. Adoption is also constrained by weak organizational support. AI use is often informal, training is limited, access to tools is uneven, and newsroom policies remain absent or underdeveloped. However, the relative emphasis placed on these barriers differs between the two contexts. Ghanaian participants more strongly emphasized resource shortages, slow approval processes, and the need for local contextual accuracy. South African participants more often highlighted stigma and secrecy surrounding AI use, alongside clearer indications of workflow restructuring and role compression. The two settings therefore share a common set of barriers but differ in the pressures that participants emphasized. This finding suggests that interventions should be standardized in principle—particularly with respect to training, policy, resources, and ethics—while being tailored in their implementation to national newsroom realities.

Theoretical contributions

Our findings on *AI adoption* in journalism illuminate several core constructs of the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). Performance expectancy: the belief that AI tools can enhance job performance by improving efficiency and output quality, emerged as an important influence on AI uptake, despite the absence of formal newsroom structures. We argue that insufficient *training*

negatively affects effort expectancy and impedes integration. Accordingly, providing journalists with appropriate instruction and skills development may facilitate uptake. Social influence, reflected in dominant peer discourse and professional attitudes toward AI, was also crucial to the integration of these technologies into newsroom practice.

Other barriers included concerns about job displacement and job security, as well as ethical risks such as plagiarism and misinformation. At the same time, access to resources and organizational support, including guidelines for incorporating AI into journalistic practice, may facilitate its use; without such support, uptake may remain minimal or nonexistent. Thus, the factors associated with slow adoption or nonuse are linked to performance expectancy, social influence, and facilitating conditions within UTAUT. These constructs encompass beliefs about AI's effects on job performance, professional expectations surrounding its use, and the availability of organizational support, including newsroom guidelines.

When extending the UTAUT framework to AI use in newsrooms, job-security concerns should be incorporated explicitly because they were found to exert a substantial influence on resistance. Inadequate preparation and the perceived technical complexity of AI tools also underscore the importance of robust skills-development programs and institutional support systems. According to the study's findings, the following additional variables should be considered when extending UTAUT to the adoption of AI technologies in journalistic routines:

- newsroom guidelines for the ethical use of AI;
- managerial support, including access to AI resources and formal training;
- assurance that AI will not displace journalists, thereby strengthening perceptions of job security; and
- minimal bureaucratic barriers, which relate to facilitating conditions within the newsroom.

This study contributes to the literature not only by identifying common organizational and ethical challenges but also by demonstrating, within UTAUT's causal logic, how newsroom conditions influence behavioral intention and actual use. UTAUT has been widely applied across fields, including research on AI-related technologies, and scholars have called for context-sensitive modeling rather than one-size-fits-all applications (Tamilmani et al., 2021; Venkatesh, 2022; Venkatesh et al., 2003, 2012). In journalism specifically, recent empirical studies have applied or extended UTAUT to explain AI adoption and its limitations in newsrooms, confirming that uptake may be hindered by perceived ethical risks, gaps in organizational readiness, and weak enabling conditions (Shah et al., 2024; Trang et al., 2024). Parallel research in related professional fields, such as librarianship and academic research, similarly demonstrates that AI acceptance models often require additional organizational and trust-related conditions to explain behavioral

intention and actual use (Andrews et al., 2021; Chen et al., 2025). Furthermore, technology research increasingly recognizes non-adoption, resistance, and re-adoption as patterned outcomes shaped by constraints and perceived costs rather than simply by an absence of perceived benefits (Xu et al., 2017). Building on this established body of research, this study develops an explicit newsroom-oriented extension of UTAUT grounded in interview data and tailored to journalistic routines in South Africa and Ghana (Adjin-Tettey et al., 2024; Mtemang'ombe & Chikunkhuzeni, 2025).

The expanded model introduces a direct relationship between job-security assurance and behavioral intention because displacement anxiety emerged as a distinct source of resistance that is not adequately captured by performance expectancy or effort expectancy alone (Shah et al., 2024). The model also disaggregates facilitating conditions into newsroom-specific components rather than treating "organizational support" as a generic contextual factor. Facilitating conditions are operationalized as newsroom guidelines for the ethical use of AI and managerial support, with the latter defined concretely as the provision of AI resources and formalized training. This refinement aligns with prior UTAUT-based studies in journalism and other professional settings that emphasize the importance of organizational enablement in shaping actual use (Andrews et al., 2021; Chen et al., 2025; Trang et al., 2024).

Additionally, our data identify bureaucratic friction as a significant newsroom constraint. We therefore extend facilitating conditions to include minimal bureaucratic barriers, as slow approval processes and procurement delays impede the translation of behavioral intention into routine use (Venkatesh, 2022; Xu et al., 2017). Finally, although training is often implicitly incorporated into effort expectancy, the extended framework makes this mechanism explicit: structured instruction reduces perceived complexity and strengthens the relationship between effort expectancy and behavioral intention. This relationship is consistent with evidence indicating that AI tools require structured competence development before they can be normalized in professional practice (Andrews et al., 2021; Trang et al., 2024). Our previous research (Adjin-Tettey et al., 2024) examined AI adoption dynamics in South African and Ghanaian newsrooms at descriptive and explanatory levels. The present article advances that work by proposing a framework that incorporates additional constructs, including managerial support and training, job-security assurance, and minimal bureaucratic friction. Its contribution lies in specifying an empirically grounded theoretical extension rather than merely interpreting the findings through the existing UTAUT framework.

These additions position managerial support—manifested through ethical guidelines, formal training, and resource provision—alongside job-security assurance, reduced bureaucratic friction, and influential peer discourse as theoretically grounded components of an extended UTAUT model for AI use in journalistic routines. Within this framework, peer discourse operates through social influence,

while training and resource access strengthen effort expectancy and performance expectancy. Figure 2 presents these proposed relationships graphically.

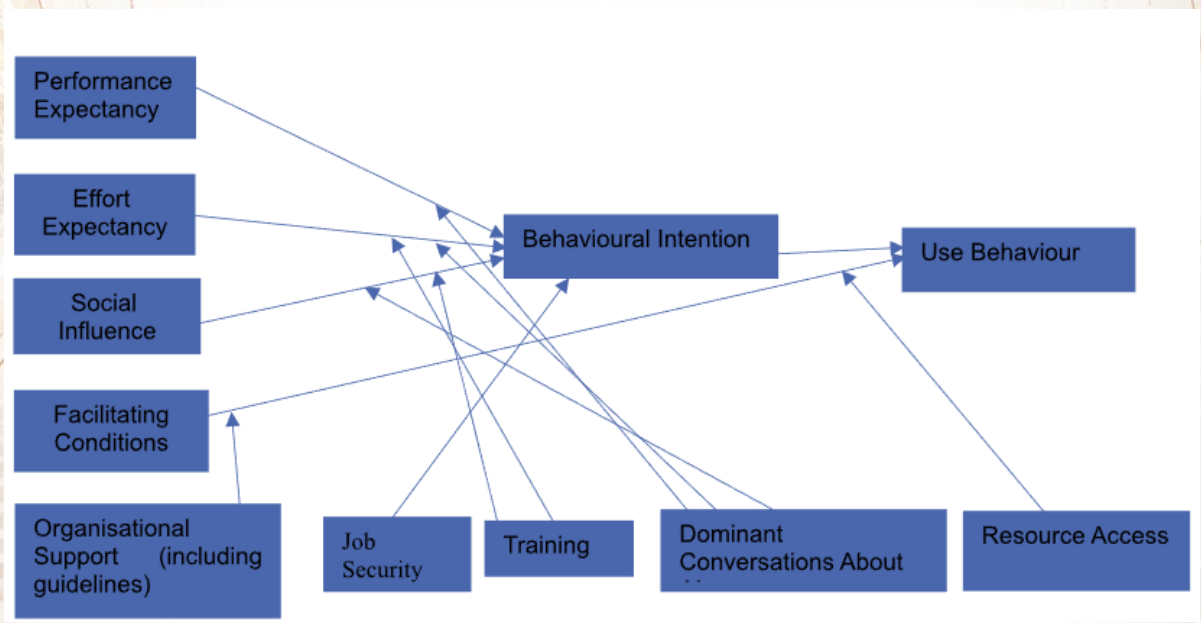


Figure 2. A conceptual model for factors accounting for AI adoption in journalistic routines (Source: Authors)

Practical implications

The findings of this study have practical implications for journalism in South Africa and Ghana, particularly for addressing the context-specific challenges that impede AI adoption in their newsrooms. News organizations in these countries can design targeted AI training programs that address the specific ethical concerns, newsroom structures, and technological constraints affecting journalistic practice in these contexts. These programs should focus not only on technical skills but also on situating AI use within the sociopolitical realities of media practice in the two countries, where concerns about press freedom and government influence remain significant.

Additionally, newsroom leaders in South Africa and Ghana should develop institutional policies that provide clear guidelines for AI use while protecting journalistic integrity. Whereas AI policies are being actively developed in many Western media environments, the findings indicate that newsrooms in Ghana and South Africa lack formal institutional frameworks, leading to uncertainty and reluctance to use AI tools. Stakeholders, including journalists' unions and regulatory bodies, should collaborate to develop ethical standards that safeguard employment while fostering innovation.

For AI developers, this study underscores the need for technologies that align with the realities of South African and Ghanaian newsrooms. This requires the development of tools that are both cost-effective and adaptable to resource-

constrained environments. Developers should work closely with journalists in South Africa and Ghana to create AI systems that support investigative reporting while accommodating differences in how newsroom cultures adopt and integrate AI technologies.

Conclusions

Our study identifies key factors influencing the integration of AI into journalism through the UTAUT framework. Performance expectancy played a significant role, as journalists believed that AI could improve efficiency and the quality of their work. Insufficient training negatively affected effort expectancy by increasing the perceived difficulty of using AI and thereby slowing its uptake. Social influence, including peer discussions and professional attitudes, was also an important determinant. Barriers included anxieties about job security and ethical risks such as plagiarism and misinformation. By contrast, organizational support—including clear guidelines, access to resources, and structured skills development—facilitated implementation. Resistance was particularly associated with fears of job displacement, underscoring the importance of institutional safeguards and appropriate capacity-building measures. The study extends UTAUT by incorporating managerial support, formal training, resource access, job-security assurance, and dominant professional discourse. The latter operates through social influence, while training and resource provision may strengthen effort expectancy and performance expectancy.

News organizations should develop targeted training programs that address ethical risks, newsroom structures, and technological constraints while accounting for sociopolitical realities such as press freedom and government influence. Newsroom leaders should establish institutional AI policies that protect journalistic integrity, as the absence of formal frameworks in the contexts examined contributes to uncertainty. Collaboration among journalists' unions and regulatory bodies is essential for balancing technological innovation with employment protection. AI developers should design cost-effective, adaptable tools suited to resource-constrained newsrooms and collaborate closely with journalists to support investigative reporting.

Future research

The study highlights several gaps in the existing literature that warrant further investigation. *Future research* could use larger samples and mixed-methods designs to provide a more comprehensive account of AI adoption, as the qualitative design of the present study may limit the breadth and transferability of its findings. Further studies could examine the long-term effects of AI integration on journalistic practices and the quality of news reporting. Research could also assess the effectiveness of different training programs and policy interventions in promoting AI integration

in newsrooms. Cross-national and cross-regional comparisons could provide further insight into the cultural and contextual factors influencing uptake.

Author's Statements

Agreement with the Journal's Policies

All authors of this manuscript have been notified and agree to the journal's current policies as described on the publication's website.

Originality and Exclusivity of the Manuscript

All authors confirm that the manuscript is original, has not been published previously in whole or in part, and is not under consideration for publication elsewhere.

Authorship and Contribution (CRediT)

Tigere Muringa: Conceptualisation, data analysis and drafting of manuscript; Theodora Dame Adjin-Tettey: Data collection, data analysis, drafting of manuscript, editing; Samuel Danso: Data collection, data analysis, drafting of manuscript and editing.

Policy on Preprints and Previous Versions

Authors confirm that there is no violation of the journal's policy

Conflict of Interest

No conflicts

Funding

This work has not been funded by any sponsor.

Use of Generative AI and Supporting Tools

AI tools are not listed as authors; any contributions (text editing, translation, illustrations, code) are described in the "Methods" section; accuracy, originality, and compliance with rights have been verified.

Permissions for Use (Texts, Images, Maps, Illustrations)

All copyrighted materials are reproduced with the permission of the copyright holder; license terms (including CC) are observed.

Acknowledgments and Contributions without Authorship

The authors of this work express their gratitude to the participants of the study.

References | Список литературы

Ademosu, I. (2025). Understanding the West African Media Landscape in Times of Conflicts. In A. Adeniyi, P. A. Obi, S. K. Usman, & I. U. Yusuf (Eds.), *Media, Conflicts and the National Security Question* (pp. 85–101). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-82198-1_5

Adjin-Tettey, T. D. (2023). Ghana's Right to Information (RTI) Act of 2019: Exploration of its implementation dynamics. *The African Journal of Information and Communication* (AJIC), (32), 1–17. https://doi.org/10.23962/ajic.i32.16223

Adjin-Tettey, T. D. (2024). From the Classroom to the African Newsroom: How Journalism Education Can Bridge the Gap between the Classroom and the Shrinking Newsroom. *African Journalism Studies*, 45(3), 178–195. https://doi.org/10.1080/23743670.2024.2321133

Adjin-Tettey, T. D., Garman, A., Krüger, F., Olausson, U., Berglez, P., Tallert, L., Berger, G., & Fritzon, V. (2021). *Towards Sustainable Journalism in Sub-Saharan Africa: Policy Brief, 2nd Ed.* Fojo Media Institute. https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:hj:diva-52988

Adjin-Tettey, T. D., Muringa, T., Danso, S., & Zondi, S. (2024). The Role of Artificial Intelligence in Contemporary Journalism Practice in Two African Countries. *Journalism and Media*, 5(3), 846–860. https://doi.org/10.3390/journalmedia5030054

Adjin-Tettey, T., & Etrue, M. (2026). Digitalizing Democracy in Africa: Interrogating Shortcomings and Exploring Opportunities for Enhanced Participation. In *The Routledge Companion to Digital Media and Democracy* (pp. 65-76). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003477570-7

Al-Zoubi, O., Ahmad, N., & Hamid, N. A. (2024). Artificial Intelligence in Newsrooms: Ethical Challenges Facing Journalists. *Studies in Media and Communication*, 12(1), 401. https://doi.org/10.11114/smc.v12i1.6587

Andrews, J. E., Ward, H., & Yoon, J. (2021). UTAUT as a Model for Understanding Intention to Adopt AI and Related Technologies Among Librarians. *The Journal of Academic Librarianship*, 47(6), 102437. https://doi.org/10.1016/j.acalib.2021.102437

Asiedu, E. (2025). *Exploring Comparative Media Analysis and Its Application to Ghana* [Dissertation]. Northern Illinois University.

Augenstein, I., Baldwin, T., Cha, M., Chakraborty, T., Ciampaglia, G. L., Corney, D., DiResta, R., Ferrara, E., Hale, S., Halevy, A., Hovy, E., Ji, H., Menczer, F., Miguez, R., Nakov, P., Scheufele, D., Sharma, S., & Zagni, G. (2023). *Factuality Challenges in the Era of Large Language Models* (Version 2). arXiv. https://doi.org/10.48550/ARXIV.2310.05189

Beckett, C., Sanguinetti, P., & Palomo, B. (2023). New Frontiers of the Intelligent Journalism. In M.-C. Negreira-Rey, J. Vázquez-Herrero, J. Sixto-García, & X. López-García (Eds.), *Blurring Boundaries of Journalism in Digital Media* (Vol. 140, pp. 275–288). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-031-43926-1_19

Block, E. S., & Erskine, L. (2012). Interviewing by Telephone: Specific Considerations, Opportunities, and Challenges. *International Journal of Qualitative Methods*, 11(4), 428–445. https://doi.org/10.1177/160940691201100409

Bontridder, N., & Poullet, Y. (2021). The Role of Artificial Intelligence in Disinformation. *Data & Policy*, 3, e32. https://doi.org/10.1017/dap.2021.20

Braun, V., & Clarke, V. (2013). *Successful Qualitative Research: A Practical Guide for Beginners*. SAGE.

Braun, V., & Clarke, V. (2019). Reflecting on Reflexive Thematic Analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 11(4), 589–597. https://doi.org/10.1080/2159676X.2019.1628806

Braun, V., & Clarke, V. (2021). One Size Fits All? What Counts as Quality Practice in (reflexive) Thematic Analysis? *Qualitative Research in Psychology*, 18(3), 328–352. https://doi.org/10.1080/14780887.2020.1769238

Byrne, D. (2022). A Worked Example of Braun and Clarke's Approach to Reflexive Thematic Analysis. *Quality & Quantity*, 56(3), 1391–1412. https://doi.org/10.1007/s11135-021-01182-y

Byrne, D. (2024). How artificial intelligence is helping Ghana plan for a renewable energy future. *Nature*, d41586-024-01316-w. https://doi.org/10.1038/d41586-024-01316-w

Chang, C.-M., Liu, L.-W., Huang, H.-C., & Hsieh, H.-H. (2019). Factors Influencing Online Hotel Booking: Extending UTAUT2 with Age, Gender, and Experience as Moderators. *Information*, 10(9), 281. https://doi.org/10.3390/info10090281

Chen, G., Fan, J., & Azam, M. (2025). Exploring Artificial Intelligence (AI) Chatbots Adoption Among Research Scholars Using Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *Journal of Librarianship and Information Science*, 57(4), 1205–1223. https://doi.org/10.1177/09610006241269189

Diakopoulos, N. (2019). *Automating the News: How Algorithms Are Rewriting the Media*. Harvard University Press. https://doi.org/10.4159/9780674239302

Diakopoulos, N. (2020). Computational News Discovery: Towards Design Considerations for Editorial Orientation Algorithms in Journalism. *Digital Journalism*, 8(7), 945–967. https://doi.org/10.1080/21670811.2020.1736946

Digital 2025: South Africa. (2025). DataReportal. datareportal.com

Dodds, T., Vandendaele, A., Simon, F. M., Helberger, N., Resendez, V., & Yeung, W. N. (2024). *The Impact of Knowledge Silos on Responsible AI Practices in Journalism* (Version 2). arXiv. https://doi.org/10.48550/ARXIV.2410.01138

Forja-Pena, T., García-Orosa, B., & López-García, X. (2024). The Ethical Revolution: Challenges and Reflections in the Face of the Integration of Artificial Intelligence in Digital Journalism. *Communication & Society*, 37(3), 237–254. https://doi.org/10.15581/003.37.3.237-254

Germani, F., Spitale, G., & Biller-Andorno, N. (2024). The Dual Nature of AI in Information Dissemination: Ethical Considerations. *JMIR AI*, 3, e53505. https://doi.org/10.2196/53505

Ghana. (2021). RSF. https://rsf.org/en/country/ghana

Hammarberg, K., Kirkman, M., & De Lacey, S. (2016). Qualitative Research Methods: When to Use Them and How to Judge Them. *Human Reproduction*, 31(3), 498–501. https://doi.org/10.1093/humrep/dev334

Harb, Z., & Arafat, R. (2024). The Adoption of Artificial Intelligence Technologies in Arab Newsrooms: Potentials and Challenges. *Emerging Media*, 2(3), 371–381. https://doi.org/10.1177/27523543241291068

Jacob, J., & Pattusamy, M. (2020). Examining the Inter-Relationships of UTAUT Constructs in Mobile Internet Use in India and Germany: *Journal of Electronic Commerce in Organizations*, 18(2), 36–48. https://doi.org/10.4018/JECO.2020040103

Jaldi, A. (2023). Artificial Intelligence Revolution in Africa: Economic Opportunities and Legal Challenges. *Research Papers & Policy Papers on Economic Trends and Policies*, *Research Papers & Policy Papers on Economic Trends and Policies*, Article 2317. https://ideas.repec.org//p/ocp/rpaeco/pp_13-23.html

Jamil, S. (2021). Artificial Intelligence and Journalistic Practice: The Crossroads of Obstacles and Opportunities for the Pakistani Journalists. *Journalism Practice*, 15(10), 1400–1422. https://doi.org/10.1080/17512786.2020.1788412

Jamil, S. (2022). Stepping Towards Technological Innovation in Journalism: Barriers for the Use of Artificial Intelligence and Automation in Developing Newsrooms. *Open Journal for Sociological Studies*, 6(1), 27–34. https://doi.org/10.32591/coas.ojss.0601.03027j

Johnson, J. L., Adkins, D., & Chauvin, S. (2020). A Review of the Quality Indicators of Rigor in Qualitative Research. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 84(1), 7120. https://doi.org/10.5688/ajpe7120

Kioko, P. M., Booker, N., Chege, N., & Kimweli, P. (2022). The Adoption of Artificial Intelligence in Newsrooms in Kenya: A Multi-Case Study. *European Scientific Journal, ESJ*, 18(22), 278. https://doi.org/10.19044/esj.2022.v18n22p278

Kothari, A., & Cruikshank, S. A. (2022). Artificial Intelligence and Journalism: An Agenda for Journalism Research in Africa. *African Journalism Studies*, 43(1), 17–33. https://doi.org/10.1080/23743670.2021.1999840

Labuschagne, H. (2025). *The Radio Stations and TV Channels Bleeding the SABC Dry*. https://mybroadband.co.za/news/broadcasting/597040-the-radio-stations-and-tv-channels-bleeding-the-sabc-dry.html

Legris, P., Ingham, J., & Collerette, P. (2003). Why do people use information technology? A critical review of the technology acceptance model. *Information & Management*, 40(3), 191–204. https://doi.org/10.1016/S0378-7206(01)00143-4

Lopez, M. G., Porlezza, C., Cooper, G., Makri, S., MacFarlane, A., & Missaoui, S. (2023). A Question of Design: Strategies for Embedding AI-Driven Tools into Journalistic Work Routines. *Digital Journalism*, 11(3), 484–503. https://doi.org/10.1080/21670811.2022.2043759

Mtemang'ombe, E. N., & Chikunkhuzeni, F. (2025). Shaping Journalism Futures: A Call for Contextualised Technology Adoption. In A. Sharra & U. Akpojivi (Eds.), *Technologies and Media Production Cultures: A Global South Perspective* (pp. 43–62). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-78582-5_3

Mukasa, R. (2024). *Examining the Role of Artificial Intelligence (AI) in Transforming Print Journalism in Uganda* [Dissertation]. Aga Khan University.

Munoriyarwa, A., Chiumbu, S., & Motsaathebe, G. (2023). Artificial Intelligence Practices in Everyday News Production: The Case of South Africa's Mainstream Newsrooms. *Journalism Practice*, 17(7), 1374–1392. https://doi.org/10.1080/17512786.2021.1984976

Ndlovu, M. (2024). Audience Perceptions of AI-Driven News Presenters: A Case of 'Alice' in Zimbabwe. *Media, Culture & Society*, 46(8), 1692–1706. https://doi.org/10.1177/01634437241270982

Opdahl, A. L., Tessem, B., Dang-Nguyen, D.-T., Motta, E., Setty, V., Throndsen, E., Tverberg, A., & Trattner, C. (2023). Trustworthy Journalism Through AI. *Data & Knowledge Engineering*, 146, 102182. https://doi.org/10.1016/j.datak.2023.102182

PwC. (2025). *Africa's E&M shift: Fast, focused and future-ready: Perspectives from the Africa entertainment and media outlook 2025—2029*. (2025). PwC. https://www.pwc.com/ng/en/publications/entertainment-and-media-outlook.html

Rose, J., & Johnson, C. W. (2020). Contextualizing Reliability and Validity in Qualitative Research: Toward More Rigorous and Trustworthy Qualitative Social Science in Leisure Research. *Journal of Leisure Research*, 51(4), 432–451. https://doi.org/10.1080/00222216.2020.1722042

Ruslin, R., Mashuri, S., Rasak, M. S. A., Alhabsyi, F., & Syam, H. (2022). Semi-Structured Interview: A Methodological Reflection on the Development of a Qualitative Research Instrument in Educational Studies. *IOSR Journal of Research & Method in Education* (IOSR-JRME), 12(1), 22-29.

Salonurmi, I. M. (2024). "*Our Main Tools Are (Still) Our Brains*": *Local Journalists' Adoption of Artificial Intelligence in Two European Countries* [Dissertation]. University of Twente.

Shah, M. H. A., Khoso, I. A., & Dharejo, N. (2024). Journalist Perceptions and Views Towards the Integration of AI-Based Applications in the Journalism Industry in Pakistan: Expansion of the UTAUT Model. *Annals of Human and Social Sciences*, 5(2), 317–326. https://doi.org/10.35484/ahss.2024(5-II)30

Sharadga, T. M. A., Tahat, Z., & Safori, A. O. (2022). Journalists' Perceptions Towards Employing Artificial Intelligence Techniques in Jordan TV's Newsrooms. *Studies in Media and Communication*, 10(2), 239. https://doi.org/10.11114/smc.v10i2.5749

Situmorang, R. T. (2024). Ethics Related to the Adoption of Generative AI in Journalism. *Representamen*, 10(02), 92–112. https://doi.org/10.30996/representamen.v10i02.10464

South Africa: News creators and influencers. (2025). Reuters Institute for the Study of Journalism. reutersinstitute.politics.ox.ac.uk

South African digital & social media statistics 2025. (2025). Meltwater. www.meltwater.com

South Africa's artificial intelligence (AI) planning. (2024). www.dcdt.gov.za

Tamilmani, K., Rana, N. P., Wamba, S. F., & Dwivedi, R. (2021). The Extended Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT2): A Systematic Literature Review and Theory Evaluation. *International Journal of Information Management*, 57, 102269. https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102269

Trang, T. T. N., Chien Thang, P., Hai, L. D., Phuong, V. T., & Quy, T. Q. (2024). Understanding the Adoption of Artificial Intelligence in Journalism: An Empirical Study in Vietnam. *Sage Open*, 14(2), 21582440241255241. https://doi.org/10.1177/21582440241255241

Venkatesh, V. (2022). Adoption and Use of AI Tools: A Research Agenda Grounded in UTAUT. *Annals of Operations Research*, 308(1–2), 641–652. https://doi.org/10.1007/s10479-020-03918-9

Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward A Unified View. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478. https://doi.org/10.2307/30036540

Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2016). Unified Theory of Acceptance and Use of Technology: A Synthesis and the Road Ahead. *Journal of the Association of Information Systems*, 17(5), 328-376. https://doi.org/10.17705/1jais.00428

Venkatesh, V., Thong, J. Y., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *MIS Quarterly*, 36, 157-178. https://doi.org/10.2307/41410412

Verma, D. (2024). Impact of Artificial Intelligence on Journalism: A Comprehensive Review of AI in Journalism. *Journal of Communication and Management*, 3(02), 150–156. https://doi.org/10.58966/JCM20243212

Wu, S. (2024). Why Context Matters in Code Studies: Exploring Ways to Globalize/ Diversify Understandings of Algorithmic and AI Use in Journalism. *Digital Journalism*, 12(7), 1052–1058. https://doi.org/10.1080/21670811.2024.2395477

Wu, S. (2026). Journalists as Individual Users of Artificial Intelligence: Examining Journalists' "Value-Motivated Use" of ChatGPT and Other AI Tools Within and Without the Newsroom. *Journalism*, 27(2), 388–406. https://doi.org/10.1177/14648849241303047

Xu, X., Thong, J. Y. L., & Tam, K. Y. (2017). Winning Back Technology Disadopters: Testing a Technology Readoption Model in the Context of Mobile Internet Services. *Journal of Management Information Systems*, 34(1), 102–140. https://doi.org/10.1080/07421222.2017.1297172

Yeboah-Banin, A. A., & Adjin-Tettey, T. D. (2023). Financial viability of the Ghanaian media. In *State of the Ghanaian Media Report*, 2023 (pp. 31–46). https://www.researchgate.net/profile/Theodora-Dame-Adjin-Tettey/publication/371276880_Financial_viability_of_the_Ghanaian_media/links/647bb91479a72237650c2620/Financial-viability-of-the-Ghanaian-media.pdf

Zirugo, D. (2021). Journalism Hybridization in Postcolonial Societies: Paradigm Adaptation Tensions in Post-Apartheid South Africa. *Journalism Studies*, 22(7), 860–877. https://doi.org/10.1080/1461670X.2021.1899843

Certificate of registration issued by Roskomnadzor: ЭЛ № ФС77-75215 since 07 march 2019
Founder: Limited Liability Company Scientific Industrial Enterprise “Genesis. Frontier. Science”
Address: 24, Savushkina St. apt. 88, Astrakhan, Russia, 414056
Address of Editorial board: 57, Granovskiy per. apt. 2, Astrakhan, Russia, 414038
Editor-in-Chief: Rastyam T. Aliev, PhD
In case you have any questions about co-operation please write an 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
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.и.н. Растям Туктарович Алиев
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
Галактика медиа: журнал медиа исследований. ISSN: 2658-7734