Челябинский гуманитарий. 2026. № 2 (75). С. 85–91.
ISSN 1999-5407 (print).
Chelyabinskij Gumanitarij. 2026; 2 (75), 85–91.
ISSN 1999-5407 (print).

Научная статья
УДК 304.2
DOI 10.47475/1999-5407-2026-75-2-85-91

ПРЕДЕЛЫ КУЛЬТУРНОГО ДИАЛОГА В ИНФОРМАЦИОННОЙ ЭПОХЕ: ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ КОНТЕНТ МЕЖДУ АТОМИЗАЦИЕЙ И САМОЗАМКНУТОСТЬЮ

Павел Юрьевич Нартов
Университет Нархоз, Алматы, Казахстан
pavel.nartov@narxoz.kz, ORCID: 0000-0002-8916-5308, SPIN-код: 2251-2510

Аннотация. В статье представлена попытка культурологического осмысления существующих феноменов цифровой культуры, в частности пользовательского контента, и их влияния на развитие и структуру современной культуры. Используя подход Ю. М. Лотмана для анализа феноменов культуры, автор исследует следствия популярности и потенциал влияния на культурную динамику видеоигры Minecraft, а также пользовательского контента, создаваемого при помощи данной видеоигры видеоблогерами. Автор приходит к заключению, что высокая вариативность пользовательского контента при уже существующей высокой вариативности культурных феноменов может оказывать влияние на формат и продуктивность диалога, как основного средства генерации новых культурных феноменов. Предпринята попытка интерпретации смены формата диалога в рамках дихотомии интерсубъективное-интрасубъективное.

Ключевые слова*:* культурная атомизация, пользовательский контент, видеоблогинг, складка, диалог в культуре, Minecraft.

Благодарности: автор выражает признательность блогерам DEDARLEKIN, Dizel_012 и Skillet_the_counter, а также сообществам их зрителей, за возможность наблюдать актуальную культурную динамику в цифровой среде и обмениваться мнениями, суждениями и вопросами.

Для цитирования: Нартов П. Ю. Пределы культурного диалога в информационной эпохе: пользовательский контент между атомизацией и самозамкнутостью // Челябинский гуманитарий. 2026. № 2 (75). С. 85–91. doi: 10.47475/1999-5407-2026-75-2-85-91

Original article

THE LIMITS OF CULTURAL DIALOGUE IN THE INFORMATION AGE: USER CONTENT BETWEEN ATOMIZATION AND SELF-REFERENCE

Pavel Ju. Nartov
Narxoz University, Almaty, Kazakhstan
pavel.nartov@narxoz.kz, ORCID 0000-0002-8916-5308

Abstract. This article presents an attempt at a culturological analysis of existing digital cultural phenomena, particularly user-generated content, and their influence on the development and structure of contemporary culture. Using Yuri Lotman's approach to analyzing cultural phenomena, the author examines the consequences of the popularity and potential influence on the cultural dynamics of the Minecraft video game, as well as the user-generated content created by video bloggers using this video game. The author concludes that the high variability of user-generated content, coupled with the already high variability of cultural phenomena, can influence the format and productivity of dialogue as the primary mean of generating new cultural phenomena. An attempt is made to interpret the change in dialogue format within the framework of the intersubjective-intrasubjective dichotomy.

Key words: cultural atomization, user-generated content, video blogging, fold, dialogue in culture, Minecraft.

Acknowledgements: the author expresses gratitude to bloggers DEDARLEKIN, Dizel_012 and Skillet_the_counter as well as their viewer communities, for the opportunity to observe current cultural dynamics in the digital environment and exchange opinions, judgments and questions.

For citation: Nartov P. Yu. (2026). The limits of cultural dialogue in the information age: user content between atomization and self-reference. Chelyabinskij Gumanitarij, 2 (75), 85–91. doi: 10.47475/1999-5407-2026-75-2-85-91

Перспективы культурной динамики в информационной эпохе: две интерпретации

Понятие «кризис» сопровождает значительную часть работ, посвящённых анализу динамики культуры в человеческом обществе. Особо сильное звучание метафора «кризисности» в научных и публицистических работах, посвящённых культуре, приобрела в начале XX века, и с тех пор данная метафора не потеряла своей актуальности. Стоит отметить, что несмотря на ярко выраженную приобретённую негативную коннотацию в русском языке, слово «кризис» в своей исходной греческой этимологии лишено эмоциональной окраски и может быть переведено просто как «поворотный пункт».

Исходная нейтральность понятия «кризис» способствовала возникновению двух интерпретаций феномена кризиса культуры, носящих в пределе парадигмальную значимость. Одна из интерпретаций носит алармистский характер и возлагает вину за «упадок культуры» на «массового человека». Знаменитый труд Ортеги-и-Гассета, противопоставляющий немногих избранных, открытых «служению», и массового человека, не считающегося «ни с чем» (Ортега-и-Гассет 2002: 61), не является при этом изолированным феноменом. В унисон с «Восстанием масс» звучит голос нидерландского культуролога Й. Хёйзинги, предложившего несколько более комплексный анализ кризисных явлений современной ему культуры в «Тенях завтрашнего дня». В качестве одного из проблемных факторов, способствующих упадку культуры, Хёйзинга рассматривал средства массовой информации, противопоставляя им «ограниченность» ремесленников и крестьян традиционного общества: именно в этой ограниченности и заключался источник их мудрости и даже «красноречия» (Хёйзинга 2010: 52).

Напротив, видный представитель Франкфуртской школы В. Беньямин хоть и признавал наличие в культуре начала XX века элементов «нового варварства», но именно в этом «варварстве» он видел «позитивное» начало: процесс оскудения культуры должен способствовать возникновению своеобразной *tabula rasa* для современного общества (Беньямин 2000: 264), а современная техника, делающая искусство массово доступным, должна способствовать новому витку развитию культуры. Показательна заочная полемика Беньямина и английского писателя О. Хаксли: Беньямин приводит мнение Хаксли о том, что с ростом численности населения процент «художественной продукции невысокой ценности» в искусстве возрастает экспоненциально, сопровождая это наблюдение пометкой «этот подход явно не прогрессивен» (Беньямин 1996: 44–46). Оппонируя Хаксли, Беньямин приветствует размывание границы между актёрами и зрителями, между писателями и читателями, он указывает на то, что сама возможность стать автором становится «всеобщим достоянием» (Беньямин 1996: 43–44).

Несмотря на то, что с момента возникновения обозначенных нами интерпретаций прошло почти сто лет, данные интерпретации не полностью потеряли актуальность и предлагают готовую структуру анализа феномена пользовательского контента. Становление комплексной системы пользовательского контента в сети Интернет является, с одной стороны, воплощением и развитием видения В. Беньямина, поскольку теперь частные лица могут не только выступать в качестве актёров и писателей, но также и режиссёров, постановщиков, операторов, а при помощи средств искусственного интеллекта даже композиторов и художников. С другой стороны, ничем неограниченный творческий потенциал частных лиц ярко демонстрирует сохранение многих деструктивных факторов, представленных в рассуждениях Й. Хёйзинги, например – суеверия, утрата стиля, пуэрилизм, снижение потребности в критике, упадок моральных норм.

На наш взгляд дискуссия об общественной и научной значимости каждой из представленных интерпретаций малопродуктивна, ведь дебаты о «прогрессивности» или «проблемности» массового индивидуального творчества способны отвлечь внимание от значений процессов, способствующих генерации, распространению и интерпретации пользовательского контента, представляющих интерес с точки зрения бытийных основ трансформации современной культуры.

Феномен пользовательского контента: за пределами оценочных интерпретаций

Феномен создания разного рода творческих произведений интернет-пользователями не является чем-то изолированным от широкого культурного контекста и, как следствие, от существующей культурной динамики. Если мы в качестве примера обратим внимание на тенденции изменений в европейской культуре, то мы можем заметить, что роль зрителя в процессе восприятия художественных произведений возрастала в течение всего XX века, при этом данный процесс прямо, скорее всего, не связан ни с ростом доступности средств коммуникаций, ни с доминированием в обществе «массовых» человека и культуры.

Тенденцию смещения акцентов в искусстве с внешней реальности на субъективные ощущения, а затем на «интрасубъективное», обнаружил не кто иной, как Х. Ортега-и-Гассет. Проанализировав динамику изменения европейской живописи, Ортега-и-Гассет приходит к заключению, что с каждым новым веком «телесность» и «вещественность» замещаются в полотнах художников на «пустоту» (иными словами пространство, а также игра света и тени, приобретают большую значимость, чем сами отображаемые объекты), а позднее на «впечатления» и интрасубъективные контексты, что находит отображение даже в системе идей европейской философии (Ортега-и-Гассет 1991: 200–203). Если мы попробуем сделать

ещё один шаг по «линии», которую указал Ортега-и-Гассет, то принципиальное значение, в том числе художественное, может обрести не просто внутренний мир художника (насколько бы он ни был оторван от реальности), но интерпретация работы зрителем. В искусстве постмодерна автор устраняется от смыслового содержания работы, от «собственнического отношения к произведению» (Мусаев-Каган 2022: 131), вследствие чего каждый зритель вольно или невольно приглашается стать соавтором произведения.

В пределе данная тенденция может выступать в качестве причины проникновения феноменов автономизации и атомизации индивидов в сферу культуры. Позиция зрителя / читателя эмансипируется настолько, что Р. Барт во второй половине XX века заявил: «рождение читателя приходится оплачивать смертью Автора» (Барт 1989: 391). Одновременно с этим некоторые исследователи заявляют о «“десакрализации” классической культуры», что в том числе способствует возникновению «субкультуры одного человека» (Божбин 2024), практически выключенного из процесса продуктивного культурного взаимодействия и обмена. Обретение зрителем собственного творческого потенциала и собственной творческой значимости в культуре постмодерна приводит не просто к атомизации, но сопровождается такими психологическим явлением как «замыкание на самопознании и саморазвитии» (Хорошилов 2023). Данное «замыкание», отмечаемое научным сообществом, позволяет нам обратиться к понятию «складки», помещая его в культурологический контекст.

Термин «складка» появляется в дискурсе гуманитарных наук впервые в работах Фуко и Делёза и обладает значительным эвристическим потенциалом (Суворов 2023). С одной стороны, субъект, действующий в некоем культурном пространстве, в условиях постмодерна воспринимает не просто художественное произведение *per se*, но собственную реакцию на данное художественное произведение. Так называемый жанр «реакций», то есть видео, фиксирующих мнение и, как правило, первое впечатление блогеров о других видео, получивший широкое распространение на различных видео-платформах (YouTube, Twitch), выступает своеобразной иллюстрацией данного феномена, при этом возможная прогрессия ничем не ограничена – уже существуют такие жанры видео как «реакция на реакцию». Зритель же получает возможность сопоставить минимум две свои *собственные* реакции – на исходное видео и на реакцию иного блогера (создателя контента). В подобных условиях складывается впечатление, что существование зрителя как автономного атома невозможно, ведь не будь исходных видео и реакций на них, то и *собственные* реакции зрителя не возникали бы.

Однако, с другой стороны, Делёз справедливо отмечает: «Двойником в удвоении [мы можем трактовать эту фразу как указание на функционирование «двойника» в пространстве складки – П. Ю.] никогда не бывает другой, это всегда Я, переживающий себя как двойник другого» (Делёз 1998: 128). На наш взгляд в этом и заключается одна из ключевых проблем, требующих внимания исследователей-культурологов, занимающихся анализом актуальных процессов, происходящих в цифровом обществе. Если мы обратимся к трактовке складки как интрасубъективного понятия (Суворов 2023: 105), то мы можем констатировать наличие механизма «замыкания» субъекта на самом себе (как зрителя, так и автора). В таком случае локус продуктивного диалога в культуре смещается с интерсубъективной позиции на внутренний диалог (а возможно и полилог) одного индивида. Подобный интрасубъективный диалог может быть безгранично продуктивным с точки зрения расширения творческого потенциала самого субъекта, однако значимость такого «внутреннего» и замкнутого диалога для расширения творческой «памяти» любой локальной культуры не так очевидна.

Механизм функционирования «памяти» культуры, а также диалогическая основа процесса генерации новой информации, в том числе творческого характера, наглядно представлены в работах Ю. М. Лотмана, которые посвящены разработке и осмыслению понятия «семиосфера». Для того, чтобы в конкретной семиосфере («семиотическом континууме») осуществлялась генерация новой информации, партнёры коммуникации должны различаться между собой, но при этом быть структурно изоморфными друг для друга, информация должна передаваться дискретно, а также «транслируемый текст и полученный на него ответ должны образовывать, с некоторой третьей точки зрения, единый текст» (Лотман 1992: 18–19). Изоморфизм пользователей в некоторой степени сохраняется благодаря семиотическим (например, общая синтактика языка) и внесемиотическим (например, страна проживания) факторам, дискретность может обеспечиваться самими же пользователями, принимающими решение о «выключении» из потока цифровой информации, однако третий аспект, требующий некоего понимания и «перевода» (термин Лотмана) элементов обмениваемых текстов в условиях постмодерна находит всё меньше применения в практике культурного обмена (если данный феномен при снижении «переводческой» активности можно назвать обменом). Лотман выделяет также один дополнительный фактор, влияющий на ситуацию обмена и диалога – взаимную «заинтересованность участников ситуации в сообщении» (Лотман 2024: 221). Несмотря на сильные психологические и прагматические переменные, внешние по отношению к процессу коммуникации, заинтересованность в сообщении возникает в том числе в условиях наличия некоторой общности культурного фундамента участников диалога, выступающей в качестве платформы,

способствующей началу и сохранению этого диалога.

В условиях взрывного роста числа произведений, созданных отдельными пользователями сети Интернет, которые при этом генерируются как продукты часто интрасубъективного диалога между множеством семиосфер (зачастую не пересекающихся между собой, кроме как в сознании отдельных пользователей), поскольку их авторы обладают практически неограниченным доступом к культурным произведениям из разных семиосфер и формируют в пределе уникальный собственный семиотический контекст, вероятность осознанного принятия, понимания пользовательского контента (и возникновения заинтересованности в нём) зрителями снижается. Диалог может вестись авторами внутри собственной семиотической складки или же восприниматься и интерпретироваться зрителями также в собственных складках, однако внешними наблюдателями данный диалог будет восприниматься как обмен не содержательно-ценностными символами, но знаками, смысловое содержание которых труднодоступно, ценностное же в свою очередь – неочевидно, что, следовательно, может ограничивать возможность генерации новой информации и нового контента.

Ситуационное исследование пользовательского контента: Minecraft, видеоблогеры и их зрители

Видеоигра Minecraft является одним из наиболее значимых культурных феноменов современной информационной эпохи. По оценкам экспертов игровой индустрии, Minecraft является второй самой продаваемой видеоигрой в мире, уступая по числу проданных копий лишь Tetris (Sirani J. The 10 Best-Selling Video Games of All Time // IGN. 2024. 11 августа, https://www.ign.com/articles/best-selling-video-games-of-all-time-grand-theft-auto-minecraft-tetris). Комплексное исследование феномена популярности Minecraft выходит за рамки настоящей работы, однако учёные, оценивающие социально-культурную значимость Minecraft, указывают, что обыденность, простота, доступность, возможность запустить игровой процесс в формате, свободном от стресса (creative mode), реиграбельность, наличие режима взаимодействия с другими игроками являются факторами, обеспечившими успех данной видеоигры (Hjorth 2020).

Отдельного внимания заслуживает аспект, увязывающий Minecraft с возможностями практически ничем неограниченного раскрытия творческого потенциала игроков. Данный аспект позволяет в том числе широко применять Minecraft в образовательном процессе, чему посвящена большая часть научно-исследовательских статей, в которых анализируется феномен Minecraft. В этой связи мы можем заметить, что Minecraft был создан как пространство практически свободное от заранее запрограммированных национально-культурных практик, шаблонов поведения и ценностно-смысловых шаблонов. Эта особенность игрового пространства позволяет интегрировать элементы собственной культурной идентичности пользователя в процесс игры или обучения. В частности, Minecraft позволил осуществить геймификацию знакомства учеников саамских школ с народной культурой, в условиях недостатка игр и платформ, ориентированных непосредственно на саамскую культуру и идентичность (Sara 2025). В этой связи неудивительно, что исследователи указывают на «наследственный сюрреализм», характерный одновременно для сна и процесса игры в Minecraft (Nashwan 2024), сводящийся в пределе к *уникальному* самовыражению. Таким образом, Minecraft одновременно выступает в роли площадки, вовлекающей всё больше индивидов в процесс превращения массы играющих в авторов-творцов (Беньямин), и в роли «пустого пространства», позволяющего воплощать любые интрасубъективные взгляды и идеи (Ортега-и-Гассет).

Французский исследователь О. Руа в своей работе «Кризис культуры» указывает, что в современном мире всё большую популярность и значимость приобретают культурные явления, не связанные с предшествовавшим их возникновению «культурным контекстом», способные обращаться благодаря своей простоте (или же «лоскутности»), ориентации на психологические особенности, характерные для человека в силу биологических детерминант, фантазийности и ирреальности к максимально широкому кругу потенциальных зрителей (Roy 2023: 71–73). Руа увязывает данный процесс с феноменом декультурации, поразившим господствующие культурные системы, за которым, однако, не следует аккультурации, которая исторически была следствием декультурации как, например, в случае принятия галльским населением римской культуры после покорения Римом Галлии (Roy 2023: 34–37). Заметим, что отсутствие видимых культурных систем, которые традиционно сменяли друг друга, не исключает одновременного формирования альтернативных форм восприятия и интерпретации ценностно-смысловых аспектов в сознании субъектов, выступающих действующими акторами процесса декультурации по Руа.

Видеоигра Minecraft может рассматриваться как следствие процессов декультурации, описываемых Руа, вместе с тем, простота Minecraft отображает в некоторой степени метаязык человеческой культуры в целом, как его схематично представлял Ю. М. Лотман. Лотман выделял две категории текстов: тексты «характеризующие структуру мира» и тексты «характеризующие место, положение и деятельность человека». Первый вид текстов опирается на известные людям дихотомии «верх-низ», «правое-левое», «по сю-по ту сторону границы», «инклюзивное-эксклюзивное», второй же связан с «героем» или же «подвижным элементом текста» (Лотман 1992: 390–391), что в своей основе прямо и неметафорично

характеризует сюжетно-нарративную составляющую Minecraft. Буквальная и неосложнённая дополнительными элементами связь Minecraft с основами метаязыка культуры способствует с одной стороны её популярности среди игроков, с другой – позволяет создателям контента привлекать внимание зрителей, выступая в данном случае и как причина, и как следствие декультурации.

Деятельность ряда популярных в мировом и национальных масштабах видеоблогеров непосредственно связана с Minecraft и может продемонстрировать потенциал влияния процессов автономизации субъектов на систему культуры в целом. Творчество видеоблогера с псевдонимом PewDiePie неоднократно привлекало внимание различных исследователей, связывающих его популярность с использованием провокационных заголовков (Оленев 2023) или же с использованием обсценной лексики (Fägersten 2017). На наш взгляд дополнительным немаловажным фактором, также способствующим популярности данного видеоблогера, является его подчёркнутая несвязанность с конкретной национальной культурой. Будучи этническим шведом, PewDiePie создаёт контент на английском языке, выстраивая иллюзию близких и доверительных отношений, необременённых сложным дискурсом и смысловым наполнением, со своими зрителями (Fägersten 2017: 9–10). Деятельность PewDiePie в качестве видеоблогера началась с видеоигры Minecraft, кроме того, прохождение PewDiePie Minecraft является самым просматриваемым видео на его канале на YouTube среди прочих «игровых» видео (https://www.youtube.com/@PewDiePie/videos). Заметим, что первоначальную широкую известность PewDiePie принесли прохождения видеоигр в жанре «хоррор», демонстрирующие психологически детерминированное чувство страха, хорошо понятное зрителям (Fägersten 2017: 6), что также не требует предварительного знакомства с культурным контекстом ни самой видеоигры, ни играющего в неё видеоблогера. Текущий этап творчества PewDiePie связан с демонстрацией особенностей собственной жизни (lifestyle content) и собственных психологических проблем и переживаний, в свою очередь данному этапу частично предшествовал, а частично и сопровождал его, период реакций на деятельность других публичных личностей и значимых международных событий и инцидентов.

Деятельность другого видеоблогера с псевдонимом MrBeast, характеризовавшего себя как поклонника PewDiePie, также начиналась с видеозаписей его прохождения Minecraft, после чего прошла стадию видео-реакций на деятельность других блогеров (в том числе PewDiePie), а после свелась к записи различных трюков, состязаний, актов благотворительности и контенту, связанному с личностью самого же автора (https://www.youtube.com/@MrBeast/videos). Видео MrBeast сопровождаются синхронным переводом на основные международные языки, а его деятельность принесла ему в четыре раза больше подписчиков, чем PewDiePie (443 миллиона человек по состоянию на октябрь 2025 года) и почти 100 миллиардов просмотров.

Важно отметить, что условная последовательность «Minecraft-игровой контент-реакции-замыкание на собственной личности и активности» не является строго детерминированной и не может претендовать на универсальность. Деятельность польского видеоблогера Mandzio (https://www.youtube.com/@xMandzio/videos) также начиналась с Minecraft, однако в отличие от MrBeast и PewDiePie Mandzio на одном из этапов развития своего канала переориентировал контент на игровое взаимодействие с другими блогерами, поэтому попытка «замкнуть» контент на самом себе в 2023–2024 годах не позволила удержать аудиторию, что вернуло Mandzio к продолжению коллективных игр, а после к попытке записи одиночных прохождений.

Упомянутые нами ранее нарративная простота и «декультурированность» Minecraft также не гарантируют привлечение зрителей для видеоблогеров, которые ранее не были связаны с данной видеоигрой. Прохождение Minecraft автором канала Quantum Games (который к слову также пытается параллельно «замкнуть» создаваемый им контент на своей собственной персоне и социальной активности) не вошло в число 30 самых популярных видео-прохождений, созданных данным блогером (https://www.youtube.com/@QuantumGames/videos), что подчёркивает значимость выводов Лотмана о необходимости наличия «заинтересованности» сторон для возникновения продуктивной коммуникации.

В очередной раз заметим, что данная попытка ситуационного исследования не предполагает постулирования наличия строго детерминированной каузальной зависимости между процессом распространения культурных артефактов, выключенных полностью или частично из существующих культурных контекстов и семиосфер, и процессом автономизации и индивидуализации, который может характеризовать общество постмодерна. Вместе с тем мы можем констатировать наличие многочисленных сообществ, ориентированных на взаимодействие участников вне контекста предшествовавшего культурного опыта, которые в силу вре́менного и добровольного характера организации ограничены в процессе накопления культурной «памяти», которая могла бы способствовать воспроизводству имеющихся и генерации новых культурных ценностей и смыслов.

Заключение

Игнорирование различных разновидностей пользовательского контента, создаваемого в информационную эпоху, в силу «детскости», кажущейся «простоты» и «несерьёзности», и их потенциально несущественного влияния на культурную жизнь общества, было бы на наш взгляд ошибкой. Агентство Reuters в качестве самого продаваемого за всю историю романа называет «Повесть о двух городах»

Ч. Диккенса, оценивая объём продаж как превышающий 200 миллионов копий (Collett-White M. Royal party and read-a-thon mark big day for Dickens // Reuters. 2012. 3 февраля, https://www.reuters.com/article/dickens-anniversary-idUSL5E8D25AP20120203/). В то же время упоминавшееся нами видео PewDiePie с первой серией прохождения видеоигры Minecraft имеет по состоянию на октябрь 2025 года 58 миллионов просмотров (https://www.youtube.com/watch?v=VGt-BZ-SxGI), а самое популярное видео MrBeast, связанное с Minecraft – 251 миллион просмотров (https://www.youtube.com/watch?v=ABTdTTnnEU8). Разумеется, сущность значимости для культуры каждого из обозначенных артефактов будет принципиально различаться, однако задачей гуманитарных наук является осмысление и анализ происходящих изменений, затрагивающих, на наш взгляд, принципиальные основы функционирования культурной жизни общества.

Существующая тенденция, связанная с определённого рода доминированием в области цифровой культуры всё более «декультурированных» (по Руа) продуктов, указывает на возможную смену парадигмы воспроизводства культуры. В обществе премодерна господствовала культура локальных сообществ, объединённых священными текстами и житейской мудростью. Эпоха модерна позволила создать национальные культуры, внутреннее единство которых скреплялось каноническими текстами, составлявшими хоть и подвижное, но при этом относительно устойчивое ядро национальной семиосферы. Постмодерн, с одной стороны, может предполагать возвращение к культуре локальных сообществ (развитию различных аспектов данной гипотезы посвящены работы, например, М. Маклюэна и М. Маффесоли), с другой в силу высокой скорости социальных и культурных изменений способность локальной или виртуальной группы генерировать устойчивые коммуникационные связи, ведущие к созданию новых культурных артефактов, представляется несколько ограниченной. Более того, дальнейший рост числа и вариативности подобных сообществ будет только расширять возможности создания уникальных семиосфер (заключённых в пределе в сознании отдельных субъектов), контент которых будет труднопереводим и малоценен для внешних субъектов, что в свою очередь может расширить тенденцию замыкания субъектов на собственном культурном опыте, создав самоподдерживающуюся реакцию. Возможности таких платформ как TikTok и Instagram по созданию короткоживущего контента в формате *ad hoc*, ориентированного на базовые особенности и эмоции, присущие человеческой психике, могут с большей эффективностью позволять отказываться создателям и потребителям контента от какого-либо культурного опыта и контекста, что требует дальнейших исследовательских усилий по анализу культурных феноменов цифрового пространства, как и потенциал искусственного интеллекта, способного генерировать контент по запросу пользователя с учётом всех уникальных особенностей семиосферы, к которой пользователь принадлежит.

Список источников

Барт Р. Избранные работы. Москва : Прогресс, 1989. 616 с.

Беньямин В. Озарения. Москва : Мартис, 2000. 376 с.

Беньямин В. Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости. Москва : Медиум, 1996. 240 с.

Божбин В. А. Историко-трансформационная сущность массовой культуры и пути её развития в современных цивилизационных парадигмах // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2024. № 6(122). С. 63–71. DOI: 10.24412/1997-0803-2024-6122-63-71.

Делёз Ж. Фуко. Москва : Издательство гуманитарной литературы, 1998. 172 с.

Лотман Ю. М. Внутри мыслящих миров. Санкт-Петербург : Азбука, 2024. 448 с.

Лотман Ю. М. Избранные статьи в трёх томах. Том I. Таллин : Александра, 1992. 479 с.

Мусаев-Каган Т. А. Парадигмальные характеристики искусства эпохи постмодерна // Современное искусство Дагестана: тенденции, проблемы и пути развития : материалы Республиканской научной конференции, Махачкала, 17 мая 2022 года. Махачкала : Издательство АЛЕФ, 2022. С. 130–136. DOI: 10.33580/9785002120703_130.

Оленев С. В., Черкасов Д. А. Способы вовлечения аудитории в сфере интернет-коммуникации в жанре видеоблога (на материале видеороликов YouTube-канала PewDiePie) // Виртуальная коммуникация и социальные сети. 2023. Т. 2. №4 (8). С. 197–203. DOI: 10.21603/2782-4799-2023-2-4-197-203.

Ортега-и-Гассет Х. Восстание масс. Москва : Издательство АСТ, 2002. 509 с.

Ортега-и-Гассет Х. Эстетика. Философия культуры. Москва : Искусство, 1991. 588 с.

Суворов Н. Н. Складки в пространстве культуры // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2023. № 3(56). С. 102–106. DOI: 10.30725/2619-0303-2023-3-102-106.

Хёйзинга Й. Тени завтрашнего дня. Санкт-Петербург : Изд-во Ивана Лимбаха, 2010. 456 с.

Хорошилов Д. А. Индивидуализация и психологизация современного общества как факторы ослабления социальных связей // Вестник Санкт-Петербургского университета. Психология. 2023. Т. 13. Вып. 4. С. 447–461. DOI: 10.21638/spbu16.2023.401.

Fägersten K. The role of swearing in creating an online persona: The case of YouTuber PewDiePie // Discourse, Context & Media. 2017. №18. P. 1–10. DOI: 10.1016/j.dcm.2017.04.002.

Hjorth L., Richardson I., Davies H., Balmford W. Exploring Minecraft. Cham : Palgrave Macmillan, 2020. 189 p.

Nashwan A., Hendy A., Abujaber A. Dreams: The Mind's Minecraft // Cureus : electronic journal. 2024. №6(16). URL: https://www.cureus.com/articles/262017-dreams-the-minds-minecraft (accessed 25.08.2025). DOI: 10.7759/cureus.61561.

Roy O. The Crisis of Culture. NY : Oxford University Press, 2023, 209 p.

Sara L., Vihriälä R., Føreland L. Building Indigenous Futures with Minecraft: A Sámi Educational Perspective // Journal on Ethnopolitics and Minority Issues in Europe. – 2025. № 3(24). P. 118–143. DOI: 10.53779/LEMA0808.

References

Bart, R. (1989). *Izbrannye raboty* [Selected Works]. Moskva : Progress, 616 p. (In Russ.).

Benjamin, W. (2000). *Ozareniya* [Insights]. Moskva : Martis, 376 p. (In Russ.).

Benjamin, W. (1996). *Proizvedenie iskusstva v epohu ego tehnicheskoj vosproizvodimosti* [The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction]. Moskva : Medium, 240 p. (In Russ.).

Bozhbin, V. A. (2024). Istoriko-transformacionnaya sushnost massovoj kultury i puti eyo razvitiya v sovremennyh civilizacionnyh paradigmah [The Historical and Transformational Essence of Mass Culture and the Ways of Its Development in Modern Civilisational Paradigms]. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta kultury i iskusstv*, 6 (122), 63–71. DOI: 10.24412/1997-0803-2024-6122-63-71. (In Russ.).

Delyoz, Zh. (1998). *Fuko* [Foucault]. Moskva : Izdatelstvo gumanitarnoj literatury, 172 p. (In Russ.).

Lotman, Yu. (2024). *Vnutri myslyashih mirov* [Within Thinking Worlds]. Sankt-Peterburg : Azbuka, 448 p. (In Russ.).

Lotman, Yu. (1992). Izbrannye stati v tryoh tomah. Tom I [Selected Articles in Three Volumes. Volume 1]. Tallinn : Aleksandra, 479 p. (In Russ.).

Musaev-Kagan, T. A. (2022). Sovremennoe iskusstvo Dagestana: tendencii, problemy i puti razvitiya [Modern Art of Dagestan: Tendencies, Problems and Ways of Development]. *Materialy Respublikanskoj nauchnoj konferencii*. Makhachkala : Alef, 130–136. DOI: 10.33580/9785002120703_130. (In Russ.).

Olenev, S. V. & Cherkasov, D. A. (2023). Sposoby vovlecheniya auditorii v sfere internet-kommunikacii v zhanre videobloga (na materiale videorolikov YouTube-kanala PewDiePie) [How Video Bloggers Involve Audience in Internet Communication: PewDiePie YouTube Channel]. *Virtualnaya kommunikaciya i socialnye seti*, V. 2, 4 (8), 197–203. DOI: 10.21603/2782-4799-2023-2-4-197-203. (In Russ).

Ortega-i-Gasset, H. (2002). *Vosstanie mass* [The Revolt of the Masses]. Moskva : Izdatelstvo AST, 509 p. (In Russ.).

Ortega-i-Gasset, H. (1991). *Estetika. Filosofiya kultury* [Aesthetics. Philosophy of Culture]. Moskva : Iskusstvo, 588 p. (In Russ.).

Suvorov, N. N. (2023). Skladki v prostranstve kultury [Folds in the Space of Culture]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kultury*, 3 (56), 102–106. DOI: 10.30725/2619-0303-2023-3-102-106. (In Russ.).

Hyojzinga, J. (2010). *Teni zavtrashnego dnya* [In the Shadows of Tomorrow]. Sankt-Peterburg : Izd-vo Ivana Limbaha, 456 p. (In Russ.).

Khoroshilov, D. A. (2023). Individualizaciya i psihologizaciya sovremennogo obshestva kak faktory oslableniya socialnyh svyazej [Individualization and Psychologization of Modern Society as Factors of Weakening Social Ties]. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta. Psihologiya*, 4 (13), 447–461. DOI: 10.21638/spbu16.2023.401. (In Russ.).

Fägersten, K. (2017). The role of swearing in creating an online persona: The case of YouTuber PewDiePie. *Discourse, Context & Media*, 18, 1–10. DOI: 10.1016/j.dcm.2017.04.002.

Hjorth, L., Richardson, I., Davies, H. & Balmford, W. (2020). *Exploring Minecraft*. Cham, Palgrave Macmillan, 189 p.

Nashwan, A., Hendy, A. & Abujaber, A. (2024). The Mind's Minecraft. *Cureus: electronic journal*, 6 (16). URL: https://www.cureus.com/articles/262017-dreams-the-minds-minecraft (accessed 25.08.2025). DOI: 10.7759/cureus.61561.

Sara, L., Vihriälä, R. & Føreland, L. (2025). Building Indigenous Futures with Minecraft: A Sámi Educational Perspective. *Journal on Ethnopolitics and Minority Issues in Europe*, 3 (24), 118–143. DOI: 10.53779/LEMA0808.

Roy, O. (2023). *The Crisis of Culture*. New York : Oxford University Press, 209 p.

Информация об авторе

П. Ю. Нартов – старший преподаватель университета Нархоз (Казахстан); аспирант кафедры философии и культурологии Челябинского государственного института культуры.

Information about the author

P. Ju. Nartov – senior lecturer at Narxoz University (Kazakhstan); postgraduate student of the Department of Philosophy and Cultural Studies, Chelyabinsk State Institute of Culture.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.
The author declares no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 15.01.2026, одобрена после рецензирования 20.03.2026,
принята к публикации 27.03.2026.
The article was received by the editors on 15.01.2026, approved after review on 20.03.2026;
accepted for publication on 27.03.2026.