

Колонка главного редактора

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

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



[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-9-17)

МЕДИА В ПАЛИТРЕ СОЦИОКУЛЬТУРНЫХ ПРАКТИК: ОТ КЛАССИКИ К ТРЭШУ, ОТ МАСЛЕНИЦЫ К ИГРОВЫМ ВСЕЛЕННЫМ

Дорогие читатели!

Редакция рада представить Вашему вниманию первый в 2025 году выпуск, в котором рассматриваются различные аспекты существования медиакультуры в современном социокультурном пространстве. Сегодня медиа стали неотъемлемой частью официальной и повседневной жизни человека, во многом определяя формальные и интимные способы его презентации и бытия в культуре и обществе.

Выпуск открывает статья Ольги Павловой из Краснодара в рубрике «Рефлексии». Автор утверждает, что медиация порождается информационным обществом и присущей ему массовой коммуникацией. При этом сама медиакультура выступает технологией манипуляции, а также инструментом создания и продвижения экранных мифологем, которые вплетаются в актуальные институциональные и геополитические контексты.

Московский исследователь Галина Варакина в рубрике «Традиция» предложила проанализировать использование принципа медиальности в архитектуре исторического города. Рассмотрение проводится на примере исторической застройки Рязани второй половины XIX – начала XX века. Автор констатирует, что именно архитектура выступает тем медиумом, который обладает своеобразным знаково-символическим языком, что помогает глубже и ярче выразить ключевые социокультурные смыслы рассматриваемого исторического периода. Так в каменных и деревянных архитектурных формах просматривается адаптивная взаимосвязь, позволяющая создать и транслировать единый архитектурный ансамбль исторического города.

Екатерина Егорова и Наталья Бедина представляют результаты своих исследований студенческой аудитории, нацеленных на выявление закономерностей молодежного восприятия кинематографа. Несмотря на то, что сегодня кино предлагает очень различный для интерпретации материал, авторы установили, что студенты однозначно выделяют устойчивые культурные коды просматриваемых кинокартин. А темы поступка и осознанного выбора становятся сегодня ведущими для

формирования у молодого поколения готовности к активному включению в социальную жизнь.

Анализ кинематографических текстов продолжает и статья московских ученых Натальи Саенко и Сергея Григорьева. В материале рассматривается социальная мифология счастья на основе сравнительной интерпретации оригинального текста и двух отечественных экранизаций рассказа Аркадия Гайдара «Чук и Гек». Если советская экранизация 1953 года была наполнена послевоенными экзистенциальными поисками человеческого тепла, верности, дружбы и семейственности, то фильм 2022 года, скорее, посвящен ностальгии по СССР и сложившимся противоречиям между мифологиями советского счастья и мифологией эвдемонизма и гедонизма в современной России.

Тему традиционализма продолжает и статья Всеволода Шипулина, которая анализирует современные форматы проектирования и продвижения коллективных идентичностей. Укрепление коллективных представлений о единстве российского народа сегодня требует поиска эффективных инструментов (в том числе и в массовой культуре), которые бы позволили укреплять и развивать российскую идентичность. Эти задачи решаются автором с помощью рассмотрения традиций празднования межнациональной Масленицы, которая позволяет эффективно формировать и транслировать поликультурный и межнациональный имидж российского социума.

Рассмотрению медийных трендов посвящена рубрика «Горизонты», которую открывает статья Георгия Полеводова и Артема Макулина, ориентированная на анализ современных

российских фронтовых медиа. В основу размышлений ложится межавторский проект «Полевая тетрадь СВО», который направлен на создание инструментов, способных поддерживать высокий моральный дух в боевых коллективах Российской армии. Авторы приходят к выводу о том, что современные примеры высоких духовных и ратных подвигов имеют непреходящее значение для осуществления открытого и продуктивного диалога между военными, представителями интеллигенции и обществом в целом.

Современные медиа сегодня невозможны без цифровых сред, в рамках которых они активно трансформируются. Уфимские исследователи Ирида Еникеева и Лев Семушкин предлагают читателям ознакомиться с результатами проведенного ими социально-философского анализа игровых вселенных. Подобные медийные симулякры являются итогом коллективного творчества игротехников и игроков и фиксируют рекурсию между действительностью и создаваемыми игровыми вселенными, которая серьезно влияет на интерпретацию тех или иных исторических событий, а также на определение места человека в реальном мире.

Наш автор из города Пушкина – Вадим Лапатин завершает первый выпуск размышлениями по поводу цифровых медиа и предлагает читателям нашего издания статью, посвященную анализу феномена трэш-стриминга в русскоязычном сегменте интернета. Автор задается вопросом о природе привлекательности трэш-стримов для русскоязычных пользователей Всемирной паутины и пытается установить ведущие

мотивы пользовательской аудитории, которая с удовольствием погружается в треш-стримы «нижнего Интернета».

Безусловно, предложенные тексты никоим образом не исчерпывают всего многообразия современной медиакультуры, целенаправленно создающей особую эмоциональную и впечатляющую атмосферу для самых разных целевых аудиторий. Тем не менее знакомство с ними позволит читателю глубже понять природу медийности и спектр ее современных проявлений.

Для цитирования статьи:

Маленко, С. А. (2025). Медиа в палитре социокультурных практик: от классики к трэшу, от Масленицы к игровым вселенным. *Индустрии впечатлений. Технологии социокультурных исследований (EISCRT), 1(10), 9–17.* [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-9-17)

Editor-in-Chief's Column

[https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-9-17)

MEDIA IN THE PALETTE OF SOCIO-CULTURAL PRACTICES: FROM CLASSICS TO TRASH, FROM MASLENITSA TO GAME UNIVERSES

Dear readers!

The editors are pleased to present the first 2025 issue, which examines various aspects of the existence of media culture in the modern socio-cultural space. Today, media have become an integral part of the official and everyday life of people, largely determining the formal and intimate ways of their presentation and existence in culture and society.

The issue opens with an article by Olga Pavlova from Krasnodar in the "Reflections" section. The author argues that mediation is generated by the information society and its inherent mass communication. At the same time, media culture itself acts as a technology of manipulation, as well as a tool for creating and promoting screen mythologemes that are interwoven into current institutional and geopolitical contexts.

Moscow researcher Galina Varakina in the "Tradition" section proposed to analyze the use of the principle of mediality in the architecture of a historical city. The examination is carried out using the example of the historical development of Ryazan in the second half of the 19th - early 20th centuries. The author states that it is

architecture that acts as a medium that has a unique sign-symbolic language that helps to express the key socio-cultural meanings of the historical period in question more deeply and vividly. Thus, an adaptive relationship is visible in stone and wooden architectural forms, allowing the creation and transmission of a single architectural ensemble of a historical city.

Ekaterina Egorova and Natalia Bedina present the results of their research of a student audience, aimed at identifying patterns of youth perception of cinema. Despite the fact that today cinema offers very different material for interpretation, the authors have established that students clearly identify stable cultural codes of the films they watch. And the themes of action and conscious choice are becoming leading ones today for the formation of readiness for active inclusion in social life in the younger generation.

The article by Moscow scientists Natalia Saenko and Sergey Grigoriev continues the analysis of cinematic texts. The material examines the social mythology of happiness based on a comparative interpretation of the original text and two domestic film adaptations of Arkady Gaidar's story "Chuk and Gek". If the 1953 Soviet film adaptation was filled with post-war existential searches for human warmth, loyalty, friendship and family, then the 2022 film is rather dedicated to nostalgia for the USSR and the contradictions that have developed between the mythologies of Soviet happiness and the mythology of eudaemonism and hedonism in modern Russia.

The topic of traditionalism is continued by Vsevolod Shipulin's article, which analyzes modern formats for designing and promoting collective identities. Strengthening collective ideas about the unity of

the Russian people today requires finding effective tools (including in mass culture) that would allow strengthening and developing Russian identity. The author solves these problems by examining the traditions of celebrating the interethnic Maslenitsa, which allows effectively forming and broadcasting a multicultural and interethnic image of Russian society.

The "Horizons" section is devoted to examining media trends, and opens with an article by Georgy Polevodov and Artem Makulin, focused on analyzing contemporary Russian frontline media. The reflections are based on the inter-author project "Field Notebook of the SWO", which is aimed at creating tools capable of maintaining high morale in combat units of the Russian army. The authors come to the conclusion that contemporary examples of high spiritual and military feats are of enduring importance for the implementation of an open and productive dialogue between the military, representatives of the intelligentsia and society as a whole.

Modern media today are impossible without digital environments, within which they are actively transformed. Ufa researchers Irida Enikeeva and Lev Semushkin invite readers to familiarize themselves with the results of their socio-philosophical analysis of game universes. Such media simulacra are the result of the collective creativity of game technicians and players and record the recursion between reality and the created game universes, which seriously affects the interpretation of certain historical events, as well as the definition of a person's place in the real world.

Our author from the city of Pushkin, Vadim Lapatin, concludes the first issue with thoughts on digital media and offers the readers of our

publication an article devoted to the analysis of the phenomenon of trash streaming in the Russian-language segment of the Internet. The author asks about the nature of the attractiveness of trash streams for Russian-speaking users of the World Wide Web and tries to establish the leading motives of the user audience, which is happy to immerse itself in the trash streams of the "lower Internet".

Of course, the proposed texts in no way exhaust the entire diversity of modern media culture, which purposefully creates a special emotional and impressive atmosphere for a variety of target audiences. Nevertheless, familiarization with them will allow the reader to understand the nature of media and the spectrum of its modern manifestations more deeply.

For citation:

Malenko, S. A. (2025). Media in the palette of socio-cultural practices: from classics to trash, from Maslenitsa to game universes. *Experience Industries. Socio-Cultural Research Technologies (EISCRT)*, 1(10), 9–17. [https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1\(10\)-9-17](https://doi.org/10.34680/EISCRT-2025-1(10)-9-17)