

The Sociocultural Frontier of the “Russian Trickster” in Sci-Fi Series on Transnational Television

Gennady V. Bakumenko (a), Igor S. Baklanov (b),
Olga A. Baklanova (c), & Igor V. Kalinin (d)

- (a) Independent researcher. Armavir, Russia.
Email: genn-1[at]mail.ru ORCID <https://orcid.org/0000-0002-1661-9428>
- (b) Bauman Moscow State Technical University; Financial University under the Government of the Russian Federation. Moscow, Russia.
Email: baklanov72[at]mail.ru ORCID <https://orcid.org/0000-0002-2781-3736>
- (c) Financial University under the Government of the Russian Federation; Peoples' Friendship University of Russia named after Patrice Lumumba. Moscow, Russia.
Email: mikeewa[at]yandex.ru ORCID <https://orcid.org/0000-0002-2762-3668>
- (d) North Caucasian Federal University. Stavropol, Russia.
Email: kaselesk[at]mail.ru ORCID <https://orcid.org/0009-0009-5014-9325>

Received: 17 April 2025 | Revised: 10 July 2025 | Accepted: 18 July 2025

Abstract

The authors examine the formation of the “Russian trickster’s” sociocultural frontier in Sci-Fi series broadcast by leading producers of transnational television. Using new empirical material and an updated methodological apparatus, the study continues the discussion of the electronic frontier, frontier stereotypes of the Other’s image, and the virtualization of the sociocultural frontier. The study aims to reveal the context of social discourse deconstructed in the series and to determine within it the narrative functions of the figurative sphere of the “Russian trickster” formed by transnational television. In the cultural orders of the selected Sci-Fi series, the authors established three narrative functions of the “Russian trickster”: 1) the salvific image of the Other, a representative of a foreign cultural normative system that rehabilitates the ethical principles of collective existence; 2) the image of a defender of a bygone era that broadcasts the concept of freedom of choice; 3) the image of a swindler, without cooperation with whom social management is impossible. The image of the “Russian trickster” is a key opponent in the rhetorical situation, demonstrating an ambivalent essence and exerting a significant influence on the worldview of Sci-Fi series fans. The paradigm of representing Russian culture as a trickster, dominant in transnational television, is heterogeneous and ambivalent due to the contradictory essence of the trickster’s sociocultural frontier. The results will attract the attention of scholars studying the frontiers of contemporary culture, cinema, and television series, as well as university students.

Keywords

Contemporary Culture; Pop Culture; Transnational Television; Sci-Fi Series; Electronic Frontier; Sociocultural Frontier; Image of the Other; Narrative Functions; Rhetorical Situation; “Russian Trickster”



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

Социокультурный фронт «русского трикстера» в Sci-Fi сериалах транснационального телевидения

Бакуменко Геннадий Владимирович (а), Бакланов Игорь Спартакович (б), Бакланова Ольга Александровна (с), Калинин Игорь Владимирович (д)

- (а) Независимый исследователь. Армавир, Россия.
Email: genn-1[at]mail.ru ORCID <https://orcid.org/0000-0002-1661-9428>
- (б) Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана (национальный исследовательский университет); Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации. Москва, Россия.
Email: baklanov72[at]mail.ru ORCID <https://orcid.org/0000-0002-2781-3736>
- (с) Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации; Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы. Москва, Россия.
Email: mikeewa[at]yandex.ru ORCID <https://orcid.org/0000-0002-2762-3668>
- (д) Северо-Кавказский федеральный университет. Ставрополь, Россия.
Email: kaselesk[at]mail.ru ORCID <https://orcid.org/0009-0009-5014-9325>

Рукопись получена: 17 апреля 2025 | Пересмотрена: 10 июля 2025 | Принята: 18 июля 2025

Аннотация

Авторы рассматривают формирование социокультурного фронта «русского трикстера» в Sci-Fi сериалах, транслируемых ведущими производителями транснационального телевидения. На новом эмпирическом материале и при помощи обновленного методологического аппарата исследование продолжает дискуссию об электронном фронте, фронтных стереотипах образа Другого, а также о виртуализации социокультурного фронта. Исследование преследует цель раскрыть деконструированный в сериалах контекст социального дискурса и определить в нём нарративные функции образной сферы формируемого транснациональным телевидением «русского трикстера». В культурных порядках отобранных Sci-Fi сериалов авторы установили три нарративные функции «русского трикстера»: 1) спасительный образ Другого, представителя инокультурной нормативной системы, реабилитирующей этические принципы коллективного бытия; 2) образ защитника уходящей эпохи, которая транслировала концепцию свободы выбора; 3) образ жулика, без сотрудничества с которым невозможно социальное управление. Образ «русского трикстера» является ключевым оппонентом риторической ситуации, проявляя амбивалентную сущность и оказывая существенное влияние на мировосприятие любителей Sci-Fi сериалов. Доминирующая в транснациональном телевидении парадигма репрезентации российской культуры как трикстера неоднородна и амбивалентна ввиду двойственной сущности социокультурного фронта трикстера. Результаты привлекут внимание ученых, исследующих фронты современной культуры, кинематограф, телесериалы, а также студентов высшей школы.

Ключевые слова

современная культура; поп-культура; транснациональное телевидение; Sci-Fi сериалы; электронный фронт; социокультурный фронт; образ Другого; нарративные функции; риторическая ситуация; «русский трикстер»



Это произведение доступно по [лицензии Creative Commons "Attribution" \(«Атрибуция»\) 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Постановка проблемы

Трикстер хорошо известен теоретикам как архетип смеховой культуры (Лихачев & Панченко, 1976; Бахтин, 1990; Карасев, 1996; Пропп, 1999), культурная универсалия, располагающая амбивалентной сущностью (Freud, 1953; Lévi-Strauss, 1967; Leach, 1974), соотносящаяся с пограничностью, маргинальностью, «пороговостью», обращаемостью, двусторонностью, двусмысленностью, двойственностью (Рюмина, 2010, с. 3; Ковтун, 2023, с. 121). Признаки трикстера свойственны и антигероям волшебных сказок, и выдающимся персонажам научно-фантастической литературы. Если герой-трикстер масштабируется до уровня «героя нашего времени», то есть ведущего персонажа постмодернистской игры смыслов в условиях нарастающего «глобального разочарования» (Ковтун, 2022; 2023), то антигерой, оппонент риторической ситуации, требующей нетривиальной реакции (Липовецкий, 2009), реализованной в рамках «трикстер-методологии» (Mwinlaaru & Nkansah, 2018; East, 2023), отражает реконструкцию образа Другого. Характеристика трикстера-Другого раскрывает эвристический потенциал осмысления стереотипов социального дискурса, маркируя вариативность ценностных доминант полимодального нарратива современной эпохи постправды с позиций фронтирного дискурса (Якушенков, 2015; Алиев & Якушенкова, 2021; 2022; Алиев, 2016, 2024).

Авторы предлагают рассмотреть черты формирования транслируемого ведущими производителями транснационального потокового телевидения социокультурного фронта «русского трикстера» на примере Sci-Fi сериалов: «ОА» (The OA, 2016–2019) Б. Марлинг и З. Батманглиджа, продукта мирового лидера в производстве фильмов – Netflix, «Разрабы» (Devs, 2020) А. Гарленда, созданного по заказу мирового лидера в производстве контента для детей и юношества The Walt Disney Company (потоковый сервис – Hulu) и «Периферийных устройств» (The Peripheral, 2022) – экранизации мировым лидером онлайн-торговли и цифровой дистрибуции Amazon одноименного романа У. Гибсона (2014). Исследование на новом эмпирическом материале и с обновленного методологического ракурса продолжает дискуссию, актуализированную на страницах “Journal of Frontier Studies” Е. Г. Довбыш в направлении изучения электронного фронта (2016), Р. Т. Алиевым и О. С. Якушенковой по вопросам фронтирных стереотипов образа Другого или Чужого (Алиев & Якушенкова, 2021; 2022; Алиев, 2016; 2024), а также по теме виртуализации социокультурного фронта (Бакуменко & Лугинина, 2022).

Обращение к потоковому телевидению продиктовано его доминированием в современном медиапространстве в распространении видеоконтента над эфирными каналами вещания. В концептах теории Ф. Тёрнера (2009) такое доминирование можно объяснить экспансией транснационального потокового телевидения в освоении цифрового пространства потребления видеоконтента, сопровождающейся трансформацией освоенного пространства.

Экзогенным фактором такой трансформации стало развитие в XXI в. технологий, связанное с повышением скорости передачи данных. К 2000 г. скорость цифровой обработки видео повлияла на переход к цифре в производстве видеоконтента, к 2010 г. удешевление конечного оборудования оформило переход к цифровому потреблению. Цифровой стриминг (от streaming — потоковое вещание) характеризует рубеж в историческом развитии телевидения: всплеск цифрового потребления на волне пандемии COVID-19 (Netflix gets...) и точку бифуркации в 2022 г., когда экспансия глобального потока тормозится санкционной политикой (\$50bn wiped...). Этот исторический рубеж следует зафиксировать: технологии потокового телевидения не только ворвались в пространство свободного времени населения планеты, но и нащупали политические лимиты своей трансграничной экспансии, столкнулись с идеологическими и нормативными препятствиями.

Эндогенным фактором телетрансформации, диктующим актуальность обращения именно к телесериалам, является то, что они с момента своего появления не были привязаны к кинозалу. Если завершенность кинофильма обусловлена психофизически временем пребывания зрителя в кинозале, то телесериал не обязан быть завершенным: его успешность определяется незавершенностью, открытостью повествования, возможностью пролонгировать интригу сюжета на неизвестное число серий, вовлекая зрителя в бесконечный диалог. Сериал приходит в дом зрителя, подстраиваясь под обыденное окружение, как часть обжитого пространства (Гараганов, 2022). Нацеленность телесериала на удержание внимания зрителя на неограниченное время порождает феномен «запойного просмотра», когда доступ к видео-повествованию заполняет не только свободное время обывателя, но и организует вокруг просмотра все его время. После премьеры, а с учетом видеопиратства иногда и раньше (Lindgren & Linde, 2012; Vettoretto & Moore, 2023), кинофильмы и сериалы образуют единый глобальный поток, в котором инициатором коммуникации становится зритель, подбирая, что и когда смотреть в постоянно расширяющейся метавселенной, исходя из собственных интересов и возможностей (Česálková, 2023; Noh, 2024). С 2010 г. формируется сложная сеть точек доступа к видеоконтенту, где источником может быть не только производитель или официальный дистрибьютер, но и любой зритель, пожелавший поделиться своим впечатлением с другими путем несанкционированного копирования видеоконтента. Как бы ни стремились государства и корпорации к ограничению такой свободы, глобальное телевидение, став персонализированным, преодолевает обозначенные границы: запреты лишь усиливают спрос на «серые» схемы несанкционированного тиража, стимулируют рост точек доступа к метавселенной потокового телевидения.

Телесериал стал ведущим средством репрезентации культурных смыслов (Cirucci & Vacker, 2018). Проблема репрезентации реальности потоковым телевидением требует систематических исследований, методика которых продолжает развиваться. Исследование социокультурного фронта «русского

трикстера», формируемого Sci-Fi-сериалами транснационального потокового телевидения, вносит вклад в развивающийся дискурс с позиций фронтирной теории, приобретшей статус идеологической модели, влияющей на формирование в массовой культуре типичных и уникальных мифологем (Якушенков, 2015, с. 290; Алиев, 2016, с. 126–127).

Отдельно необходимо прокомментировать авторское расширение понятия *streaming* (потоковое вещание, потоковое телевидение), определяющего объект исследования. Авторы не ставят под сомнение узкое значение термина как вещания в прямом эфире (Jena, Mohanty, & Kumar, 2025). Безусловно, прямой эфир обладает технической спецификой, и распространенный термин точно идентифицирует эту процедуру. Авторы акцентируют внимание на том, что сегодня организация потока зависит непосредственно от потребителя, подключающегося к нему в удобное время из любой локации. Если официальный дистрибьютор ограничивает свое вещание на какой-либо территории, то от этого страдает лишь он сам. Зритель же находит иные точки подключения к постоянно расширяющейся метавселенной мультимедийного контента. Таким образом, под потоковым телевидением авторы понимают глобальную циркуляцию в метавселенной Интернета видеоконтента, включая фильмы и сериалы, — этот постоянно пополняемый поток характеризует существенные изменения, произошедшие в первой четверти XXI в.

Эти исторические изменения нашей повседневности требуют теоретического осмысления. Поэтому целью исследования является уточнение деконструированных в сериалах контекстов социального дискурса 2014–2022 гг. и определение в них нарративных функций образной сферы формируемого транснациональным телевидением «русского трикстера».

Материалы и методы

Источники и их ограничения

Эмпирический материал исследования включает в себя: 1) сериалы «ОА» (The OA, 2016–2019) Б. Марлинг и З. Батманглиджа (Netflix); «Разрабы» (Devs, 2020) А. Гарленда (Hulu); «Периферийные устройства» (The Peripheral, 2022) — экранизацию Amazon романа У. Гибсона (2014); 2) синопсисы сериалов, пользовательские рейтинги и другие материалы трех ведущих агрегаторов — КиноПоиска (Россия), Rotten Tomatoes и IMDb (США); 3) отдельные вопросы потребовали тематической перекрестной выборки публикаций в СМИ (ScreenRant, The Guardian, The New York Times, New Scientist, BBC News и др.).

Доступ к просмотру потока сериалов с территории России сегодня имеет свою специфику, связанную, в том числе, с качеством международных отношений.

Прямой просмотр «ОА» (The OA, 2016–2019) непосредственно с платформы производителя (Netflix) в российской локации в настоящее время невозможен в силу решения корпорации в 2022 г. поддержать санкции в отно-

шении России. В силу разрыва экономических связей с Netflix сериала нет в подписках российских платформ ЯндексПлюс, Wink, КиноПоиск, Start и других официальных распространителей и изготовителей контента. Реклама сервисов VPN в России запрещена с 1 марта 2024 г. (Кузнецов, 2024). Да и вряд ли зритель захочет переплачивать за спорную по качеству услугу подключения к Netflix через зарубежного провайдера с непредсказуемым результатом, когда выдача любого поисковика предлагает бесплатный доступ к продукту качества, достаточного для развлечения.

Тем не менее, несмотря на то, что в онлайн-кинотеатре КиноПоиска интересующих нас сериалов нет, статистика их оценок агрегатором рейтинга накапливается и вполне соотносится со статистикой таких же агрегаторов США (Таблица 1).

Table 1. Ratings of TV series according to statistics of leading aggregators

Таблица 1. Рейтинги сериалов по статистике ведущих агрегаторов

Оператор рейтинга	The OA	Devs	The Peripheral
1	2	3	4
КиноПоиск	7.3 – 7.2	7.3	7.0
Rotten Tomatoes	84 % / 83 %	82 % / 78 %	79 % / 85 %
IMDb	7.8	7.6	7.6 – 7.5

Источники: КиноПоиск, Rotten Tomatoes, IMDb (4–5.12.2024; 12–13.04 2025)

В первом столбце Таблицы 1 приведен перечень трех агрегаторов рейтингов фильмов и сериалов (КиноПоиск, Rotten Tomatoes, IMDb), во втором – рейтинги сериала The OA (в строке КиноПоиск «7.3» – замеры 2024 г., а «7.2» – 2025 г., отражающие падение оценки), в третьем – Devs (оценки 2024 г. остались неизменными и в 2025 г.), в четвертом – рейтинги The Peripheral (в строке IMDb «7.6» – замеры 2024 г., а в 2025 г. индекс «7.5» отражает падение зрительской симпатии).

Согласно статистике КиноПоиска, его подписчики по состоянию на 13 апреля 2025 г. поставили сериалу The OA 27 625 оценок, сериалу Devs – 46 717 оценок, а сериалу The Peripheral – 32 555 оценок. Критики и кинолюбители активно обсуждают сериалы на страницах сайта, несмотря на то что в официальном прокате этих проектов в России нет. Это свидетельствует о том, что российские зрители либо делятся видеоконтентом в социальных сетях, либо пользуются пиратскими ресурсами, поскольку потреблять лицензионный контент на законных основаниях они могут лишь за границей, находясь в командировке или на отдыхе.

Фронтирная зона

Экспликация трикстер-дискуссий в области фронтирной теории требует определения зоны неустойчивого равновесия (Замятина, 1998, с. 77). Такую зону

образует электронный фронт (Довбыш, 2016; Плотичкина & Довбыш, 2017; Плотичкина, 2018), в зарубежных исследованиях — *Electronic Frontier, E-Frontier* (Adams, 1997; Bowman, 1998; Ludlow, 1996; Postigo, 2008; Takacs & Freiden, 1998; Thomas, 1998) — постоянно расширяющаяся подвижная зона цифровых «информационно-коммуникационных технологий, осваивающих социальное пространство» (Бакуменко & Лугинина, 2022, с. 268). Как российские, так и зарубежные ученые подчеркивают, что e-frontier остается теоретической метафорой, поскольку описывает состояние воображаемого (или символического) пространства и позволяет осмыслить некоторую совокупность культурных изменений, ведущих к переосмыслению людьми представлений о реальности.

Однако во-первых, не следует недооценивать роль воображаемых пространств, мотивировавших эпоху Великих географических открытий, включая «открытие» Америки, преодоление Европой мальтузианской ловушки (Балацкий, 2019, с. 9–11), столкновение и гибель цивилизаций в американских прериях. Воображаемый Град на холме, несмотря на метафоричность, роднящую часть существовавшей исторической реальности («все дороги ведут в Рим») с мифологеммой Центра мира, оказывал и продолжает оказывать влияние на процессы глобального исторического характера (Бакуменко & Лугинина, 2022, с. 281–284). Именно воображаемые пространства мотивируют стремление людей к освоению новых необжитых просторов, создавая условия для теоретического описания закономерностей исторических и социокультурных процессов посредством тезиса фронта (Тёрнер, 2009).

Во-вторых, широкий интерес к электронному фронтиру западных теоретиков рубежа XX–XXI вв. был стимулирован капитализацией в 1990-х гг. неосознаваемого (символического) объекта — метафоры информационной супермагистрали или информационного шоссе (от немецкого *infobahn*) (Rohrer, 2000; 2001). Популярная в конце прошлого века метафора — предмет семиотической критики Тима Рорера (2000; 2001) — предшествовала широкому распространению Интернета, став мощным идеологическим и маркетинговым средством привлечения грандиозных политических и финансовых инвестиций. Концептуальная метафора как средство капитализации нематериального продукта (Лакофф & Джонсон, 2004) укоренилась как манипулятивная рекламно-маркетинговая или даже гуманитарная технология перераспределения финансовых потоков из реального сектора экономики в информационную сферу (в сферу моделирования, управления и обеспечения информационных процессов), ознаменовав переход к информационному капитализму, отличающемуся не производством ценности (включая добавочную стоимость), а ее спекулятивным извлечением (Mazzucato, 2020). Современный потребитель фактически при любой транзакции, покупая хлеб в продуктовом магазине или киносеанс на стриминговой платформе, если пользуется цифровым аналогом денег, оплачивает право доступа к информационной сети, платит за статус пользователя. Сущность информационного капитализма, если отбросить идеологи-

чески мотивированную риторику, заключается в закреплении права и обязанности пользователя-потребителя платить за право платить. Пользователь, по мысли Тома Хенторна, становится доменом киберпространства (2010). Такое положение предполагает, что пользователь в обязательном порядке либо платит за подключение к сети, либо наживается на подключении к ней других.

Индустрия потокового телевидения — яркий пример стимулирования общества потребления неоднократно платить за подключение к всемирному хранилищу единожды произведенного контента. Она остается лишь небольшим сегментом инфобана, электронного фронта, расширение которого в первой четверти XXI в. стремится поглотить все области жизнедеятельности человека и общества. При всей масштабности социальных изменений, обусловленных созданием и освоением нового цифрового информационного пространства, оно остается пока наименее изученной областью социальной действительности, связанной с серьезными рисками (Бакланов & Пелевин, 2022; Бакланов et al., 2023; Еременко et al., 2023; Бакланов et al., 2024). Тем не менее происходящие на наших глазах изменения следует зафиксировать и попытаться теоретически осмыслить.

Вероятнее всего, грядущие поколения иначе охарактеризуют происходящее сегодня на наших глазах, когда описанная фронтальная зона будет освоена в достаточной мере и станет обыденностью. Для объективного осмысления происходящих событий, безусловно, необходимо хронологическое отстранение, некий временной буфер, позволяющий увязать наиболее существенные причины с их историческими следствиями. Попытки же теоретического осмысления разворачивающегося на глазах современников исторического времени закрепятся в качестве маяков для понимания минувшей повседневности.

Принципы выборки и анализа материала

Основанием выборки сериалов послужило наличие образной сферы, идентифицируемой в художественной реальности сериалов как «русское»: в «ОА» главная героиня — русская девочка Нина Азарова, чья духовная эманация отражена в названии сериала; в «Разрабах» Сергей является парнем главной героини Лили Чан, которая по его вине оказывается втянута в шпионскую интригу русской разведки; в «Периферийных устройствах» русский клептарх Лев Зубов олицетворяет один из столпов политической элиты футуристической мировой метрополии. Все «русские» персонажи сериалов — трикстеры, соответствующие заданным Н. В. Ковтун характеристикам (2023, с. 121).

Все три сериала соответствуют научно-фантастическому жанру: их сеттинг строится на фантастических допущениях, ограниченных научными теориями, концепциями и гипотезами (Бакуменко, Лугинина & Бакланова, 2024). Эта характеристика отличает фантастику (Sci-Fi) от фэнтези (Fantasy),

где фантастическое допущение является референтом свободно воображаемого мира.

Общей чертой отобранных сериалов является деконструкция (Деррида, 2007) обострившейся в первые десятилетия XXI в. проблемы позитивного образа будущего. С опорой на теорию самоописания семиотических систем Ю. М. Лотмана Н. В. Ковтун отмечает, что ситуация «взрыва» с некоторой периодичностью обостряет интерес к образу трикстера: «В это время происходит разбалансировка системы, и явления, считавшиеся периферийными, выдвигаются в центр; девиантное поведение, табуированные ритуалы выходят из-под запретов...» (2023, с. 121). Обострение интереса к обстоятельствам не только нетривиальным, но и вытесненным нормативной базой культуры за пределы реальности (за пределы допустимого) продиктовано процессами обновления символических нормативов жизнедеятельности человека и общества. Популярность героя-трикстера — следствие особого состояния семиотической системы, посредством которой обыватель-зритель ориентируется в повседневности. Присущая театральной сцене «четвертая стена», экранирующая зрителя от художественного пространства, рушится, указывая на первопричину деконструкции культурных порядков художественной реальности в онтологической реальности зрителя. Драматургическое действие возвращается к синкретичности архаичной коммуникативной ситуации обряда, отличающейся вовлеченностью в действие всех участников, — отсутствием стороннего зрителя. На наших глазах вслед за смертью автора (Барт, 1994, с. 384–391) наступает и смерть зрителя — отстраненного черным зеркалом экрана наблюдателя. На смену мертвому зрителю приходит активный субъект интеллектуальной игры — зритель-трикстер, который принимает участие в игре зомби-автора (умершего автора по Барту), интерпретируя последнего и диктуя ему условия игры с актуальными смыслами.

Риторическая ситуация отобранных сериалов (трикстер-ситуация) выворачивает делезовское кино (Делез, 2004, с. 594) наизнанку: наиболее обыденные и тривиальные элементы социального дискурса, элементы речи обезличенного общества постмодерна становятся кирпичами конструкции фильма, атрибутами жонглирования зомби-автором деконструированной предполагаемым зомби-зрителем реальностью. Фильм включается в процесс проектирования будущего в качестве атрибута новой интеллектуальной практики рефлексивно-синтетического творчества — «креативистики» — практики коллективного творчества нарратива, преобразующего реальность (Розин, 2024), атрибута обряда, инициирующего специфический мировоззренческий паттерн — мировоззрение зрителя-трикстера, участника разворачивающейся за пределами экранного зазеркалья в онтологической реальности зрителя интеллектуальной игры. Безусловно, социокультурный фронт «русского трикстера» в Sci-Fi-сериалах транснационального телевидения, если использовать метафору осколка зеркала в концепции фрагментации субъекта в фрагментированной реальности Ж. Бодрийяра (Baudrillard, 1978, 1989),

– лишь отблеск русской культуры в стереотипах ее отражения транснациональной поп-культурой, формируемой культурной экспансией крупных производителей телесериалов. Тем не менее участие символической «русскости» посредством креативистики в формировании актуальных нарративов прежде всего для западного общества вскрывает тщетность технологий «культуры отмены».

Для предметного рассмотрения отобранных сериалов был сформирован исследовательский коллектив (инициативная исследовательская группа), включающий ученых с социально-философскими, культурологическими и лингво-филологическими компетенциями. Каждый специалист анализировал сериалы, опираясь на доступные ему источники потокового вещания, по предварительно разработанной схеме на основе методических принципов культурологической атрибуции (Флиер, 2015; Бакуменко, 2022). Сериал рассматривался в качестве иерархически организованной системы культурных порядков, в которой атрибутировались признаки трикстера (Рюмина, 2010, с. 3; Ковтун, 2023, с. 121), характеризующие персонажей, художественно маркированных как «русские».

После самостоятельного анализа, не исключая субъективную трактовку содержания видеоконтента, коллектив исследователей посредством обсуждения выработал консолидированную позицию о распределенности признаков «русского трикстера» по эпизодам сериалов (Таблица 2).

Table 2. Distribution of the signs of the “Russian trickster” by episodes of TV series

Таблица 2. Распределенность признаков «русского трикстера» по эпизодам сериалов

Признаки трикстера	Распределенность характеристик по эпизодам			
	Нина Азарова		Сергей и др.	Лев Зубов
	1 сезон	2 сезон	1 сезон	1 сезон
1	2	3	4	5
Пограничность	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	1, 2, 3, 4, 5, 7, 8	1, 5, 6, 7, 8	2, 3, 4, 6, 7, 8
Маргинальность	1, 2, 5, 8	1, 2, 4	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8	4, 6, 8
«Пороговость»	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8	1, 3, 4, 5, 7, 8	1, 5, 6, 8	2, 3, 6, 7, 8
Обращаемость	1, 3, 4, 6, 8	1, 3, 4, 5, 6, 7, 8	1, 2, 3, 4, 7, 8	4, 6, 7, 8
Двусторонность	1, 2, 3, 4, 5, 7	3, 4, 5, 7, 8	1, 2, 3, 6, 7, 8	2, 3, 4, 6, 7, 8
Двусмысленность	1, 4, 5, 8	1, 3, 4, 5, 7, 8	1, 2, 6, 8	2, 3, 4, 6, 7
Двойственность	1, 2, 4, 5	1, 3, 4, 5, 7, 8	1, 2, 3, 5, 7, 8	2, 3, 4, 6, 7, 8

Источник: Разработка авторов

В Таблице 2 первый столбец содержит атрибуты анализа (признаки трикстера), а столбцы 2, 3, 4, 5 – номера серий (эпизодов) отдельного сезона

соответствующего сериала. Все сезоны восьмисерийные, что позволяет благодаря количественным замерам сравнивать в процентах долю востребованности признаков трикстера в общем количестве серий.

Все участники инициативной исследовательской группы отметили эвристический потенциал концепции креативистики В. М. Розина (2024), позволяющей, с одной стороны, усмотреть в каждом из анализируемых сериалов высший уровень интеллектуальной игры условных зомби-автора и зомби-зрителя, включающий в виртуальное пространство этой игры социально-философские, религиозные и культурно-исторические концепты, образующие иерархически организованное семиотическое поле – семиосферу отдельного сериала как систему культурных порядков художественной реальности. С другой стороны, та же концепция предполагает достаточно произвольную интерпретацию зомби-зрителем авторского нарратива, т. е. разноуровневое восприятие художественного содержания. Вместе с тем именно обнаружение высшего уровня организации виртуального пространства смыслов в интеллектуальной игре зомби-автора с зомби-зрителем позволяет восстановить субъектность автора как нарратора и проявить высший уровень субъектности зрителя в интерпретации заложенных в повествование культурных смыслов. Креативистика, таким образом, как практика коллективного сотворчества нарратива в интеллектуальной игре смыслов, устанавливает уникальный для каждого художественного произведения способ преодоления ризомного состояния коммуникации зомби-автора с зомби-зрителем, возвращая субъектность и автору, и зрителю. Поскольку креативистика предполагает параллельно сосуществующие вариативные интерпретации художественных объектов, она близка принципам демократического релятивизма, а значит, нельзя исключать эпистемологические фронтиры описаний полимодальных явлений современной культуры (Бакуменко, 2024).

Результаты

Духовная эманация Нины Азаровой в преодолении небытия

С момента старта сериал «ОА» бил собственные рекорды рейтинга (Roswell, 2024). Популярность сериала наблюдается и за рубежом, и в России (см. Таблица 1). Некоторый спад в 2025 г. в замерах популярности у российской публики объясняется общей тенденцией: завершённые проекты теряют маркетинговое преимущество незавершённых, заключающееся в ожидании зрителями развития сюжета, стимулирующего неоднократный просмотр уже выпущенного в прокат материала. Несмотря на резонанс и популярность, проект был завершён после второго сезона по инициативе Netflix, проигнорировавшей протесты фанатов и планы авторов на 5 сезонов.

Главной героине, Нине Азаровой (она же Прейри¹ Джонсон, она же ОА), присущи все основные характеристики трикстера. В 15-ти из 16-ти серий авторы использовали пограничность образа главной героини (максимальная доля востребованности — 93,7 %), в 13-ти сериях востребована «пороговость» трикстера, в 12-ти — его обрацаемость, в 11-ти — «двусторонность», в 10-ти сериях акцентированы двусмысленность и двойственность, в 7-ми сериях подчеркнута его маргинальность. Учитывая центральное место образа в повествовании (главная героиня), не удивительно, что без его участия не обошлось ни одной серии (см. Таблица 2).

В двух сезонах акцентировано внимание зрителя на различных, но взаимосвязанных темах. В первом сезоне это проблемы подросткового секса и жестокости, родительского эгоизма и отсутствия диалога поколений, отсутствия у детей ориентиров самоидентификации, пьянства, распутства и наркомании, антигуманизма науки, вытеснения учителя по призванию из системы общего образования, сектантства, мнимой инклюзивности общественных институтов, стрельбы и убийств в школах. Во втором сезоне добавляются темы современного рабства, игровой зависимости, имущественного, цифрового и межэтнического неравенства, вседозволенности и аморальности экономических элит, преступности крупных корпораций и медицинских учреждений, карикатурной неспособности правоохранительной системы выполнять свои функции. Причем от перехода ОА из провинциального городка (первый сезон) в альтернативную реальность культурного, коммерческого и финансового центра Северной Калифорнии, Сан-Франциско (второй сезон), ситуация безысходности лишь усиливается.

Многоплановость социальной проблематики «ОА», по мнению Дэвида Суини, предпринявшего комплексный анализ телесериала, одновременно является и сильной, и слабой стороной, повлиявшей на внезапное прекращение работы над ним со стороны Netflix, несмотря на мощный клиффхэнгер, предполагавший, по замыслу Марлинг и Батманглиджа, связку по меньшей мере еще с тремя последующими сезонами (Sweeney, 2022). Одной из особенностей сериала является нарастание накала неразрешимых вопросов. Поддерживать этот накал по нарастающей для удержания зрителя крайне сложно. С другой стороны, Д. Суини отмечает, что негативная критика сериала в прессе требовала разрешения поднятых социальных проблем в художественной реальности. Но если бы это произошло, то фанаты «ОА» были бы разочарованы. Ведь специфика сериала — головоломка для зрителя, благодаря которой он выходит за пределы экранной реальности и превращается в интеллектуальную игру. В этом смысле «ОА» сопоставим с игрой смыслов

1 Приемная мать Нэнси Джонсон объясняет в сюжете фильма имя Прейри названием цветка (вид розы), якобы цветом напоминающим оттенок слепых глаз Нины. Цветы Дикой розы, Прейри, могут быть разных нежных (пастельных) оттенков. С фронтами же американских прерий (от французского *Prairie* — луг) возникают вполне оправданные ассоциации ввиду того, что Нина, безусловно, — человек фронта (Алиев, 2016).

в «Черном зеркале» Брукера (Shah, 2024). В «Черном зеркале» ключ к игре смыслов представлен в эпилогах (Бакуменко, Лугинина & Бакланова, 2024, с. 149–150). В «ОА» подсказки скрыты в сеттинге¹. Ведущими приемами сеттинга в сериале являются метафоры клетки, в которой человек обречен на смерть, и матрешки, которой является душа человека. Ужас смерти усиливается нескончаемым ее переживанием. Клетки — это и стеклянные ящики в шахте под домом (первый сезон) ловца ангелов доктора Хантера (он же Хап, Перси), и его бассейн в психлечебнице, в котором на телах ангелов возвращаются волшебные цветы, дающие сверхспособности проникновения в иные миры (второй сезон); это и комнаты детей, и школа, и клиника, и лабиринт заброшенного дома, и виртуальная реальность игры-ловушки, и тело каждого из персонажей в отсутствие души (метафора в первом сезоне реализована посредством одухотворенного преобразования фриков в героев, предотвративших коллективным подвигом массовое убийство детей в школе, а во втором сезоне — метафорой возвращения сыщиком Каримом души подростка Мишель-Бака Ву).

Ключевая социальная дилемма в сериале — поиск альтернативы неправильной, ущербной реальности, не поддающейся положительной этической оценке. Функция главной героини («русского трикстера») заключается в обозначении возможной альтернативы.

Образ «русского трикстера», Нины Азаровой, в ее духовной эманации ОА оказывается не совсем русским. Русскость в данном случае — средство обозначения Другого, иного, представителя другой культуры, в нормативном порядке которой заложен выход из неприемлемой социальной реальности. Мистика общения с Хатун², как и «ритуальные танцы» технологии перемещения между мирами, выходят за контекстуальные рамки не только русской культуры, но и мистических представлений авраамических религий.

Символику обмена потусторонней демиургической сущностью Хатун зрения девочки на жизнь и способность путешествовать между мирами можно интерпретировать в логике супергеройской мифологии поп-культуры (Алиев, 2016; 2017). Аллюзии на древнеиндийскую, древнеперсидскую языческую мистику или традиционные шаманские практики коренных народов Америки очень условны. Упоминание во втором сезоне индейского племени Олони, населявшего в VI в. место основного действия, носит тот же условный характер припоминания утраченного (метафора реализована в духовном соитии Древа жизни с ОА в пятой серии сезона, где Древо поручает ОА возродить племя). Прямой связи мистической концепции ОА с историко-антропологическим

1 В первом сезоне сеттинг масштабируемых замкнутых пространств (стеклянная клетка → комната → дом → мирок обывателя), во втором — интерфейс игры-ловушки. Ключевой метафорой разворачивающегося художественного пространства сериала является матрешка. Впервые зритель ее видит во второй серии первого сезона в руках Нэнси Джонсон, будущей приемной матери Нины, перед выбором приемного ребенка, во второй серии второго сезона — на столе в кабинете доктора Перси, поясняющего при помощи русской игрушки свое понимание принципа перемещения души между мирами.

2 Хатун с тюркского — госпожа, царица, правительница

аналогом нет. Это авторская аллюзия Марлинг и Батманглиджа, сопоставимая с джедаизмом Лукаса в «Звездных войнах».

Зритель, как и участники действия, узнаёт о российском происхождении Прейри только с ее слов, правдивость которых неоднократно подвергается сомнению. Во втором сезоне ОА вселяется в тело представительницы привилегированного класса Сан-Франциско – благополучно интегрированной в социокультурную среду Калифорнии транснациональной экономической элиты. «Русскость» персонажа остается лишь маркером инаковости, некоторой уникальности, отличительной от всех черты. Необходимость обозначить возможную альтернативу ужасающей социальной реальности обуславливает сложный концептуальный симбиоз «русского» с архаикой коренной Америки и экзотикой Востока в рамках доминирующей для поп-культуры цифровой эпохи парадигмы генерации моделей Воображаемого Чужого (Алиев, 2018; 2019).

Связующим звеном с концептосферой незападных культур остается способность ОА к организации племени и ее призвание к этому – социоцентристская ценностная парадигма, противопоставляемая задекларированному персонифицизму западного общества (Бакуменко, 2021, с. 143–150, 168). Поиск ОА этических оснований социальной консолидации в условиях обезличенности окружающего общества возрождает надежду на возможность переборки социальности на иных культурных нормативах, вытесненных доминирующими стереотипами восприятия за пределы реальности, в область мистических грез.

Резюмируя культурологическую атрибуцию образной сферы «русского трикстера» в системе культурных порядков сериала, можно утверждать, что в нем использован один из стереотипов массового сознания: маркером «русского трикстера» отмечен спасительный образ Другого, инокультурной нормативной системы реабилитации этических принципов коллективного со-бытия. В этом смысле функция духовной эманации Нины Азаровой состоит в преодолении коллективного не-бытия, что подчеркнуто метафорой околосмертных переживаний при переходе в иное измерение. «Русскость» маркируется способностью возродить этическую основу коллектива. В этом смысле обращаемость трикстера доведена до предела амбивалентности, когда оппозиция «трикстер – общество» обращается в диалектическое единство социальности, в основание этого общества. *Трикстер-коллективист* – концептуальное изобретение авторов сериала.

Русские в борьбе за американскую мечту

Мини-сериал А. Гарленда «Разрабы» (Devs, 2020) из 8-ми эпизодов стартовал на каналах FX и Hulu 5 марта 2020 г. (Lee, 2020). В отличие от «ОА» он комплексно не изучен и получил противоречивые оценки критиков (Poniewozik, 2020; Hooper, 2020; Buczynski, 2020; Mangan, 2020), хотя имеет высокие рейтинговые показатели (см. Таблица 1).

Если креативистика головоломки «ОА» строится по типу русской матрешки, когда в один персонаж авторы последовательно вкладывают несколько других (например, Нину Азарову — в Прейри Джонсон, Прейри — в ОА, а затем ОА — в Нину иного измерения, при этом в ОА обитает еще и Хатун; по тому же принципу собраны образы Гомера, Хапа, Мишель-Бака Ву), то Гарленд более традиционным для классической драматургии способом (по-чеховски или по-шекспировски) рассредоточивает образную сферу «русского трикстера» между несколькими действующими лицами: 1) парень главной героини (Лили), молодой программист и по совместительству агент русской разведки Сергей; 2) его смартфон, продолжающий участвовать в действии после убийства Сергея в роли головоломки; 3) Чувак Пит (вероятно, по-русски Петр, как известно с др.-греч. — камень, т. е. устойчивый, надежный заступник; Апостол Петр считается краеугольным камнем христианской церкви, первым Папой Римским), проживающий на тротуаре у подъезда Лили, оперативник русской разведки; и 4) русский шпион-оперативник Антон, выскочивший из смартфона Сергея. Именно за счет рассредоточенности по действующим лицам признаки «русского трикстера» проникают во все серии: максимально в 7-ми из 8-ми серий подчеркнута маргинальность (доля востребованности в общем числе серий — 87,5 %), транслируют которую Сергей и Чувак Пит; по 6 серий в различном сочетании с другими характеристиками транслируют обращаемость, двусторонность и двойственность; 5 серий — пограничность; по 4 — «пороговость» и двусмысленность (см. Таблица 2).

В третьей серии сенатор США, глава подкомитета по надзору за хай-тек-компаниями, в разговоре с Форестом поясняет свой интерес к разработкам Амауа: «Instagram^{1**} заставляет людей стыдиться своей жизни, в Twitter их оскорбляют, Facebook^{**} уничтожил демократию... Ваша компания — история успеха по-американски». Эта американская мечта противопоставлена Гарлендом русской разведке, пытающейся, по убежденности Фореста, ее у него похитить. Потому Кентон, глава службы безопасности компании, при участии самого Фореста убивает Сергея, пытающегося вынести из лаборатории Амауа код, цифровой скелет проекта “Deus”.

Поясняя отсутствие детективной интриги в сюжете, телезритель-интеллектуал Войтек Бучински, характеризующий себя как «финансового и технологического консультанта, стервятника культуры (a culture vulture) и иногда пассивного агрессивиста» (Buczynski, n. d.), отмечает: «...мы видим убийство в первые 15 минут первого эпизода (на самом деле на 35 минуте, в точке «золотого сечения» серии — авторы статьи), мы видим, кто убил — увы, мы не знаем, почему они убили» (Buczynski, 2020). По мнению Люси Мэнган (Lucy Mangan), Сергей «настолько ужаснулся тому, что узнал в свой первый день работы, что попытался уйти с доказательствами того, что он видел, чтобы забыть

1 Социальная сеть, принадлежащая компании, признанной экстремистской на территории Российской Федерации. Здесь и далее будет обозначаться значком ** (редакция обязана указывать это).

тревогу. Увы, он не справляется с ультрасовременной системой наблюдения, которой пронизано внутреннее святилище Амайи, и его убивает правая рука Фореста» (Mangan, 2020). Хотя «блестящий русский кодер» (“the brilliant Russian coder”) (Mangan, 2020), судя по шпионскому оснащению, замаскированному под sudoku, которое Лили после смерти Сергея обнаруживает в его смартфоне, связан с разведкой уже давно. И на его «гениальность» могли работать профессионалы спецслужбы для внедрения «крота» в Амауа. В этом проявляется пограничность, двусмысленность, двусторонность и двойственность «русского трикстера». Жестокою над ним расправу Кентон, бывший сотрудник ЦРУ, как зритель узнает из откровения в сцене истязания Джейми, оправдывает международным контекстом, в котором выставляет себя ультрапатриотом США: в первой серии он усматривает опасность для Америки в союзе русского парня с китайкой Лили («американкой в третьем поколении», как считает Сергей, хотя ее мать и школьные друзья проживают в Гонконге), затем в пятой серии, запугивая Джейми, в качестве примера приводит нейтрализацию китайскими силовиками беспорядков на площади Тяньаньмэнь (1989), результатом которой, как усматривает Кентон, стало предотвращение «звездно-полосатого XXI века» (эпохи мирового господства США). В этических нормативах Кентона Сергей покусился на американскую мечту о мировом господстве, за что был убит, как впоследствии и китаец Джейми. И если бы не вмешательство Чувака Пита, та же участь грозила бы Лили. Устранение (нейтрализация) угрозы посредством убийства людей — для Кентона норма, в этом он видит свой патриотизм и профессиональный долг.

Форест несколько иначе объясняет свое преступление. В растянутом монологе он апеллирует к фатальному детерминизму социобиокINETИзма и, указывая Сергею на обусловленность его проступка нормами воспитания, называет запланированное убийство «прощением». На деле убийца прикрывает свое злодеяние софистикой, маниакально возвеличивая собственную волю выше морали, нравственности и физических законов. Неприкрытый софизм Фореста становится очевидным, если применить его причинно-следственную логику, якобы приведшую Сергея к предательству и смерти, к нему самому: оправданность убийства в его детерминистских нормативах означает, что оно является нормой в выдуманной им вселенной неписаного корпоративного кодекса, т. е. Форест и фирма Амауа, названная основателем именем умершей в младенчестве дочери¹, убивали, убивают и будут убивать своих сотрудников по надуманным причинам вселенского масштаба только потому, что они воспитаны как-то иначе, чем Форест. Если русское воспитание Сергея стало детерминантой воровства технологии, то американское воспитание Фореста и Кентона детерминирует череду убийств: Сергея, Джейми,

1 Амаиа с баскского — вечное утешение, спокойствие.

Линдона, Лили и самих Кентона с Форестом — целую цепь смертей, целый «лесоповал»¹.

Пытливый телезритель Бучински сетует на слабый кастинг сериала: «Соноя Мидзуно в роли Лили — это... катастрофа (“Sonoya Mizuno as Lily is a disaster”). У нее есть интригующая, андрогинная привлекательность, но — глядя на широкий и субъективный спектр столь же интригующих актрис — у нее нет сексуальной привлекательности», — иными словами, за те же средства можно было бы предложить публике более эротизированный экранный образ. Вместе с тем он восхищается тем, как А. Гарленду «удается мягко обходить тему религии и выглядеть скорее агностиком, чем открытым атеистом» (Buczynski, 2020).

Учитывая игру слов в названии сериала (Devs/Deus) и успех Гарленда как мастера слова, следует возразить Войтеку и обратить внимание на тонкую игру с этимологией имен действующих лиц в английском стиле. Подобный прием уже использовался Гарлендом в режиссерском дебюте «Из машины» (Ex machina, 2014)². Игра имен образной сферы «русского трикстера» в «Разрабах» не менее интересна.

Сергей — (Sergius) титульное имя римских императоров, означающее родовую (кровную) принадлежность к близкому другу героя Троянской войны Энея, предка Рема и Ромула, основателей Рима.

Чувак Пит — как отмечено выше, имя связано с деяниями Апостола Петра, первого Папы Римского.

Антон — (Antonius) титульное имя римских императоров, по древнегреческой версии означающее «противостоящий, вступающий в бой, соперничающий, отражающий»; оно использовалось как один из эпитетов Диониса, вскрывающий постановочный, игровой, театральный характер противостояния или эстетическую сторону превосходства в состязании. Антон при встрече с Лили упоминает Москву. В контексте многочисленных аллюзий к идее величия Древнего Рима нельзя не усмотреть противопоставление «Сияющего Града на Холме» (Королёв, 2023) и “Tertius Romae” (Бакуменко & Лугинина, 2022).

Учитывая роль смартфона Сергея в развитии действия (Лили при помощи Джейми взламывает шпионское приложение, замаскированное под судоку, и связывается с Антоном), выбор Гарлендом для характеристики «русского трикстера» именно судоку (с японского — «одна цифра») примечателен:

1 Forest с англ. — лес. Интересна параллель с Форрестом Гампом, культовым персонажем одноименной оscarоносной комедии Роберта Земекиса (1994) по роману Уинстона Грума (1986) в великолепном исполнении Тома Хэнкса. Правда, если Форрест Гамп (дословно с англ. — чурка, лесной болван) — недалекого ума добрый детина-провинциал, Форест А. Гарленда, лишь наиграно прикидывается рубахой-парнем, цитируя «демократический» стиль руководства Стива Джобса; на деле же его лжефилософия всепоглощающего детерминизма — неприкрытый тоталитаризм.

2 Нейтан (Нетанель / Нафанаил), Калев (Халев), Ава (Ева), Лили в версиях 1.0.0–2.4.0 (отсылка к ветхозаветной предшественнице Евы), Жасмин в многочисленных версиях (в значении «ветка, ответвление»), — все имена связаны с ветхозаветной концепцией сотворения человека и раскрывают глубокий религиозный контекст.

«одну цифру» можно трактовать как точку отсчета (ключ) интеллектуальной игры имен или точку невозврата главной героини в состояние неведения. Эвристический характер японской головоломки повторяется при взломе Джейми шпионского приложения. Удачный исход взлома обуславливает встречу Лили с Антоном.

Антон к Лили: «Встретиться я хотел, чтобы защитить».

Лили в ответ: «Я Вам не верю. И имя у Вас липовое... И у него [Сергея – авт.]...».

Антон пытается убедить Лили, что, если она любила Сергея, значит, знала истинное его имя. На что следует отрицание такой трактовки реальности: «Нет. Я совсем его не знала».

Гарленд дополнительно подчеркивает роль имен в своей головоломке.

Судoku – ключ к игре автора со зрителем, указывающий на распределенность трех концептосфер (имен-цифр) по игровому полю: русские (Сергей, Пит, Антон), англосаксы (Форест – «лес», Кентон – «острие ножа» Фореста, Кети – «вечно чистая, непорочная», отсылка к *Liberty Enlightening the World*, Стюарт – «живущий в доме хозяина», символ британского слуги, Линдон – мягкое ответвление) и китайцы (Лили – от предшественницы Евы к шумерской демонической сущности непокорного женского начала, противостоящего богам, и Джейми – ветхозаветный Яков, в борьбе с ангелом обретший имя Израиль). Так что Гарленд не обходит тему религии, а намеренно жонглирует ее концептами, и, как в шекспировской трагедии, убивает всех героев, оставляя лишь шутов (Пита, Кети, Стюарта). В «райском» же мире мертвых по воле демиурга никто не знает, что живет в симулякре бытия, кроме бога-Фореста и вечной богоборицы Лили.

Разочаровавший Войтека кастинг не случаен.

Гарленд намеренно ретуширует фрейдистскую причинность страстей сериала, чтобы подчеркнуть юнговские архетипы религиозных концептов. Гарленд стилизует сериал под античную трагедию противостояния титанов и богов. Разграничение мира живых шутов (прошлое) и мира мертвых богов (будущее) вскрывает транслируемый поп-культурой стереотип, в который и попадает «русский трикстер» – защитник уходящей эпохи, где важна была свобода выбора, включая ценностное основание американской мечты, трансформирующееся в стремление подчинить весь мир фальшивому детерминизму выдуманного порядка.

Русская клептархия мультивселенского футуроколониализма

«Периферийные устройства» (*The Peripheral*, 2022) – экранизация одноименного романа У. Гибсона, осуществлённая Скоттом Б. Смитом в тесной связке с Винченцо Натали и мощной продюсерской командой (Дж. Нолан, Л. Джой, А. Уикхэм, С. Хобан и др.); сам Гибсон был приглашён в состав коллектива сценаристов (С. Б. Смит, Г. Плэджман, Б. Гэррити). Продюсерская мощь проекта говорит о стремлении Amazon повторить успех «Мира Дикого Запада»

(Westworld, 2016–2022) (Tobias, 2022; Elvy, 2022). По причине забастовки Гильдии писателей 2022 г. Amazon с выходом в прокат первого сезона был вынужден приостановить работу над проектом; о старте второго сезона в 2025 г. пока ходят только слухи (Andreeva, 2023).

«Русский трикстер» клептарх Лев Зубов исключен из действия первого и пятого эпизодов, в остальных же играет существенную роль: в 6-ти сериях из 8-ми (75 %) подчеркнута его пограничность, двусторонность и двойственность; в 5-ти — «пороговость» и двусмысленность; обращаемость присутствует в 4-х эпизодах, а маргинальность, обусловленная доминированием директора Исследовательского института (ИИ) Чериз Нуланд либо инспектора полиции Айсли Лоубир, — в 3-х. Хотя Нуланд в беседе с Зубовым признает важную роль клептархии в преодолении Джекпота (неконтролируемого распада цивилизации), она настаивает на соблюдении паритета трех сторон (ИИ, полиция и клептархия), обеспечивающего благополучие и могущество метрополии Лондона 2099 г.

В отличие от «ОА» и «Разрабов», где авторство персонифицировано, продукт Amazon — результат коллективного творчества. Сюжет сериала концептуально отличается от романа, где главная героиня Флинн из 2032 г. вместе с публицистом из 2099 г. Недертоном разоблачает техногенную экспансию империализма в тело и сознание человека в многочисленных временных срезах многомерной мультивселенной (Гибсон, 2022). Как и в случае неудачного перевода российскими кинолюбителями “Devs/Deus”, “The Peripheral” существенно теряет оттенки смысла при переводе, поскольку роман, как и сериал, включены в актуальный в западной науке социально-гуманитарный антиколониальный дискурс (Lipski, Malicka & Schreiber, 2013). Peripheral в прямом смысле концептосферы киберпространства Гибсона — периферийное устройство, искусственное тело (андроид) для перемещения в пространстве, во времени и безопасного присутствия в нескольких местах, но это и метафора провинции, управляемой метрополией, которая более рельефно выражена в романе, а в его продолжении “Agency” (Gibson, 2020) становится фабулообразующей. Если в романе Гибсона клан Зубова занимает не самое высокое положение в пищевой цепи хищных транснациональных монстров мультивселенского футуроколониализма, то в сериале клептархия представлена исключительно русскими семьями (эпилог 8-го эпизода), хотя именно в английской традиции в силу колониального британского прошлого принято не замечать неблагоприятные источники благосостояния¹. Сериал подчеркивает «русскость» клептархии, пародируя русофобский политический жупел, раздутый для манипуляции массовым сознанием: высвечивается неспособность технологически доминирующего над всей мультивселенной

1 Можно вспомнить сэра Френсиса Дрейка или профессора Мориарти, прототип которого, «Наполеон преступности» Адам Уорт (ок. 1844–1902), международный криминальный авторитет, легко вписался в высший свет лондонского общества XIX в. как Генри Джадсон Рэймонд.

Лондона справиться в 2099 г. с задачами социального управления без помощи русского вора.

С организаторскими талантами русского жулика западный обыватель связывает свою будущность в мире, пережившем в 2045 г. точку технологической сингулярности (Kurzweil, 2005, p. 136).

Сериал в большей степени включен в актуальную на 2022 г. западную неолиберальную риторику, в которой особое место занимает антироссийская страшилка. В то время как роман Гибсона 2014 г. акцентирует внимание прежде всего на антиколониальном дискурсе. Игра смыслов сериала, рассчитанная на погруженного в информационный шум повседневности зрителя, основывается на субъективной интерпретации содержания сюжета на различных интеллектуальных уровнях, как и в ранее рассмотренных сериалах. Читатель, знакомый с литературным творчеством Гибсона, одного из вдохновителей киберпанка (Saco, 2002; Kellner, 2003; Henthorne, 2010, 2011; Westfahl & Yuen, 2011; Westfahl, 2013, 2025; Murphy, 2024), может оказаться несколько разочарован сериалом, в котором острые социальные идеи писателя-фантаста сглажены и заретушированы визуальными эффектами. Темпоральная арка, образовавшаяся между годом издания романа и премьерой сериала (2014–2022), включает в себя время выхода в эфир «ОА» (2016–2019) и «Разрабов» (2020) и позволяет усмотреть некоторую тенденцию в развитии риторической ситуации — усиление роли образной сферы трикстера-Другого в структуре социальности, раскрывающей антитезу доминирующим нормативам.

Выводы

Общая тематика выбранных сериалов — проблема поиска индивидом оснований для консолидации с другими людьми, т. е. культурных и этических норм социальной консолидации. Приметы трансгуманизма или постгуманизма также входят в метафору поиска выхода из неудовлетворительной социальной реальности, не предполагающей своей положительной этической оценки.

Культурологическая атрибуция образной сферы «русского трикстера» в системах культурных порядков выбранных Sci-Fi сериалов позволила установить три стереотипа репрезентации «русского трикстера»: 1) спасительный образ Другого, представителя инокультурной нормативной системы, реабилитирующей этические принципы коллективного бытия; 2) образ защитника уходящей эпохи, которая держалась на культурном концепте свободы выбора, основании американской мечты, но трансформируется под давлением цифровых технологий в стремление подчинить весь мир фальшивому детерминизму выдуманного однополярного порядка; 3) образ русского жулика, с которым западный обыватель связывает свою будущность в высокотехнологичном мире и без сотрудничества с которым политической элите не справиться с задачами социального управления.

Таким образом, раскрыты контексты социального дискурса 2014–2022 гг., отраженные в популярных сериалах, и определены в них нарративные функции образной сферы «русского трикстера». Исследование показало, что доминирующая в транснациональном телевидении парадигма репрезентации российской культуры как трикстера неоднородна. В условиях нарастающего «глобального разочарования» образ «русского трикстера» является ключевым оппонентом риторической ситуации, проявляя амбивалентную сущность. «Русскостью» маркированы способность к социальной консолидации, защите свободы и управлению обществом. Полученные результаты убедительно демонстрируют, что создаваемая транснациональным телевидением мифологема «русского трикстера» является социокультурным фронтиром в интенсивно развивающейся в последние десятилетия фронтирной зоне (e-frontier).

Социокультурный фронтир «русского трикстера» в Sci-Fi сериалах транснационального телевидения, если использовать метафору осколка зеркала в концепции фрагментации субъекта в фрагментированной реальности, — лишь отблеск русской культуры во множестве осколков стереотипов ее отражения транснациональной поп-культурой. Его анализ на конкретных примерах демонстрирует предельную концентрацию амбивалентной сущности трикстера, вплоть до изобретения Б. Марлинг и З. Батманглиджем трикстера-коллективиста. Спасительный образ человека фронта свойственен классическому американскому вестерну 1930-х гг. и восходит, на наш взгляд, к протестантскому образу Спасителя, непременно оказывающегося на стороне богоизбранного сообщества пионеров-завоевателей безграничных прерий, которые сегодня простираются и в мультивселенной бесконечных временных срезов цифрового информационного пространства.

Отдельно следует отметить эвристический потенциал пока еще недостаточно отрефлексированной концепции креативистики. На примере популярных сериалов высвечивается демаркационная линия между интеллектуальным искусством, требующим от реципиента высокого интеллектуального уровня для глубокого погружения в смысловую игру сложных культурных и философских концептов, и креативистикой, предполагающей достаточно произвольную интерпретацию художественной реальности в зависимости от субъективного опыта потребителя. Эффект усиления клиффхэнгера (прерванной кульминации), предполагающего реализацию недосказанного в возможных последующих сезонах сериала, рассчитанный исключительно на удержание внимания зрителя, одновременно является многоточием повествования, требующим для объяснения и интерпретации неоднократного обращения к повторному просмотру. Заложённая в сериалах-головоломках многоуровневость интеллектуальной игры предполагает с каждым просмотром обогащение субъективного опыта зрителя и постепенное его проникновение в различные ответвления символики содержания. Креативистика не исключает неоднозначности прочтения художественного содер-

жания, но создает условия для более высокой оценки потребителем тех смыслов повествования, декодирование которых потребовало больших интеллектуальных усилий. Так зомби-зритель оказывается вовлеченным в скрытую риторику зомби-автора и иницируется как трикстер-зритель, превращается в трикстера, которому свойственны те же характеристики, что и «герою нашего времени» в условиях постмодернистской игры. Креативистика, таким образом, иницирует и формирует мировоззрение зрителя-трикстера, готового к переоценке собственного субъективного опыта и доминирующих в обществе культурных нормативов.

Социокультурный фронт «русского трикстера» в рассмотренных Sci-Fi сериалах акцентирует в том числе внимание зрителя на политических и социальных проблемах окружающей его действительности. Хотя их рассмотрение не занимает центральное место ни в сериалах, ни в представленных результатах, очевидно, что ценностные доминанты западных политических элит составляют сеттинг кинематографических антиутопий, т. е. остаются предметом художественной критики. Неприятие зомби-авторами реконструируемой социальной действительности объединяет рассмотренные сериалы, что и обуславливает необходимость игры завуалированными социальными и политическими смыслами.

Полученные результаты предполагают продолжение теоретической дискуссии о значимости социокультурных фронтов для описания существующими и устоявшимися культурными концептами явлений новой, трансформирующейся под натиском новейших цифровых технологий реальности.

Авторский вклад

Бакуменко Г. В. — концептуализация, методология, сбор и обработка данных, проведение исследования, редактирование, контроль и руководство планированием и реализацией исследования, администрирование проекта, корреспондирующий автор; работа над разделами статьи: Постановка проблемы, Материалы и методы, Результаты, Выводы, Список литературы, References.

Бакланов И. С. — методология, ресурсы, обработка данных, валидация, редактирование, контроль и руководство планированием и реализацией исследования, администрирование проекта, формальный анализ; работа над разделами статьи: Постановка проблемы, Материалы и методы, Результаты, Аннотация.

Бакланова О. А. — обработка данных, проведение исследования, валидация, первоначальный черновик; работа над разделами статьи: Материалы и методы, Результаты.

Калинин И. В. — обработка данных, проведение исследования, валидация, первоначальный черновик, редактирование английского текста; работа над разделами статьи: Материалы и методы, Результаты, Abstract, References.

Участники исследовательского коллектива обладают социально-фило-софскими, культурологическими и лингво-филологическими компетенциями. Каждый специалист анализировал сериалы, опираясь на доступные ему источники потокового вещания, по предварительно разработанной схеме на основе методических принципов культурологической атрибуции (Бакуменко).

После самостоятельного анализа, не исключая субъективную трактовку содержания видеоконтента, коллектив исследователей посредством обсуждения выработал консолидированную позицию о распределенности признаков «русского трикстера» по эпизодам сериалов (Таблица 2).

Список литературы

- \$50bn wiped off Netflix's value as subscribers quit. (2022, April 21). BBC News. <https://www.bbc.com/news/business-61173561>
- Adams, P. C. (1997). Cyberspace and Virtual Places. *Geographical Review*, 87(2), 155. <https://doi.org/10.2307/216003>
- Andreeva, N. (2023, August 18). 'The Peripheral' Canceled; Prime Video Not Proceeding With Season 2 Amid Lengthy Strikes. *Deadline*. <https://deadline.com/2023/08/the-peripheral-canceled-unrenewed-season-2-strikes-amazon-1235454772/>
- Ars Electronica Center & Ars Electronica center (Eds.). (1989). *Philosophien der neuen Technologie: Würden auf dem Symposion Philosophien der neuen Technologie am 14. September 1988 im Brucknerhaus zu Linz vorgetragen* [Philosophies of New Technology: Papers presented at the symposium "Philosophies of New Technology" on September 14, 1988, at the Brucknerhaus in Linz]. Merve Verlag. (In German)
- Baudrillard, J.-2007. (1978). *Kool Killer oder der Aufstand der Zeichen* [Kool Killer or the Revolt of the Signs]. Merve Verl. (In German).
- Bowman, R. L. (1998). Life on the electronic frontier: The application of technology to group work. *The Journal for Specialists in Group Work*, 23(4), 428–445. <https://doi.org/10.1080/01933929808411411>
- Buczynski, W. (n.d.). About Wojtek Buczynski. *Buczynski*. <https://wbuczynski.com>
- Buczynski, W. (2020, May 6). "Devs" series review. *Buczynski*. <https://wbuczynski.com/opinion/devs-series-review/>
- Česálková, L. (2024). Film Heritage on Demand? Curation and Discoverability of "Classic Movies" on Netflix. *Television & New Media*, 25(3), 287–305. <https://doi.org/10.1177/15274764231188932>
- Cirucci, A. M., & Vacker, B. (Eds.). (2018). *Black Mirror and Critical Media Theory*. Bloomsbury Publishing USA. <https://doi.org/10.5771/9781498573542>
- East, T. (2023). The trickster methodology: Describing the creative process of fiction writers. *Journal of Writing in Creative Practice*, 16(1), 7–29. https://doi.org/10.1386/jwcp_00043_1
- Elvy, C. (2022, October 21). *Are The Peripheral & Westworld In The Same Shared Universe?* ScreenRant. <https://screenrant.com/are-westworld-peripheral-in-same-shared-universe/>
- Freud, S. (1953). *Civilization and Its Discontents* (J. Riviere, Trans.). Hogarth Press.
- Gibson, W. (2020). *Agency*. Penguin.

- Henthorne, T. (2010). String theory, French horns, and the infrastructure of cyberspace. *Technology in Society*, 32(3), 204–208. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2010.06.001>
- Henthorne, T. (2011). *William Gibson: A Literary Companion*. McFarland.
- Hooper, R. (2020, April 29). Devs: Here's the real science behind the quantum computing TV show. *New Scientist*. <https://www.newscientist.com/article/2242055-devs-heres-the-real-science-behind-the-quantum-computing-tv-show/>
- Jena, S. K., Mohanty, S. P., & Kumar, M. (2025). 25 Years of Online Video Streaming Research: A Bibliometric Analysis. *Quarterly Review of Film and Video*, 42(2), 535–564. <https://doi.org/10.1080/10509208.2023.2234849>
- Kellner, D. (2003). *Media Culture*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203205808>
- Kurzweil, R. (2005). *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*. Penguin Publishing Group.
- Leach, E. (1974). *Claude Lévi-Strauss*. Viking Press.
- Lee, B. (2020, March 5). Devs review – Alex Garland's elegant but flawed big tech thriller. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2020/mar/05/devs-tv-review-alex-garland>
- Lévi-Strauss, C. (1967). The Story of Asdiwal. In E. Leach (Ed.), *The Structural Study of Myth and Totemism* (pp. 1–47). Tavistock.
- Lindgren, S., & Linde, J. (2012). The subpolitics of online piracy: A Swedish case study. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 18(2), 143–164. <https://doi.org/10.1177/1354856511433681>
- Lipski, J., Malicka, J., & Schreiber, P. (2013). *The Central and the Peripheral: Studies in Literature and Culture*. Cambridge Scholars Publishing.
- Ludlow, P. (1996). *High Noon on the Electronic Frontier: Conceptual Issues in Cyberspace*. MIT Press.
- Mangan, L. (2020, April 15). Devs review – sci-fi thriller is a dark, wild ride. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2020/apr/15/devs-review-sci-fi-thriller-is-a-dark-wild-ride>
- Mazzucato, M. (2020). *The Value of Everything: Making and Taking in the Global Economy*. PublicAffairs. <https://doi.org/10.17323/1726-3247-2020-5-39-57>
- Murphy, G. J. (2024). *William Gibson's "Neuromancer": A Critical Companion*. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-56627-1>
- Mwinlaaru, I. N., & Nkansah, S. K. (2018). The trickster as a semiotic figure for construing postcolonial experience: Kwakyé's "The Clothes of Nakedness." *Journal of the African Literature Association*, 12(3), 250–268. <https://doi.org/10.1080/21674736.2018.1526030>
- Netflix gets 16 million new sign-ups thanks to lockdown. (2020, April 21). *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/business-52376022>
- Noh, S. (2024). Global Media Streams: Netflix and the Changing Ecosystem of Anime Production. *Television & New Media*, 25(3), 234–250. <https://doi.org/10.1177/15274764231206540>
- Poniewozik, J. (2020, March 4). Review: 'Devs' Is a Cold and Beautiful Machine. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2020/03/04/arts/television/devs-review.html>

- Postigo, H. (2008). Capturing Fair use for the YouTube Generation: The Digital Rights Movement, the Electronic Frontier Foundation and the User-Centered Framing of Fair Use. *Information, Communication & Society*, 11(7), 1008–1027. <https://doi.org/10.1080/13691180802109071>
- Roswell, F. (2024, October 15). *One Of The Most Mindblowing Cliffhangers In TV History Will Never Be Resolved*. ScreenRant. <https://screenrant.com/othe-oa-season-2-ending-real-world-tv-set-cliffhanger-canceled/>
- Saco, D. (2002). *Cybering Democracy: Public Space and the Internet*. University of Minnesota Press.
- Shah, A. (2024). The Metamodern Utopia in The OA Mediaverse. In A. Shah, *The Mediaverse and Speculative Fiction Television* (pp. 135–181). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-43739-8_4
- Sweeney, D. (2022). *The OA. Constellations: Studies in Science Fiction Film and TV*. Liverpool University Press. <https://doi.org/10.3828/liverpool/9781800859425.001.0001>
- Takacs, S. J., & Freiden, J. B. (1998). Changes on the Electronic Frontier: Growth and Opportunity of the World-Wide Web. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 6(3), 24–37. <https://doi.org/10.1080/10696679.1998.11501802>
- Thomas, D. (1998). Criminality on the electronic frontier: Corporality and the judicial construction of the hacker. *Information, Communication & Society*, 1(4), 382–400. <https://doi.org/10.1080/13691189809358979>
- Tobias, S. (2022, October 28). 'The Peripheral' Isn't Really About the Future. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2022/10/28/arts/television/the-peripheral-amazon-william-gibson.html>
- Vettoretto, R., & Moore, C. (2023). The Great Australian TV Delay: Disruption, Online Piracy and Netflix. *Television & New Media*, 24(8), 945–961. <https://doi.org/10.1177/15274764231156863>
- Videowelt Und Fraktales Subjekt [Video World and Fractal Subject]. (1989). In *Philosophien Der Neuen Technologie [Philosophies of New Technology]* (pp. 113–131). Merve Verlag. (In German).
- Westfahl, G. (2013). *William Gibson*. University of Illinois Press. <https://doi.org/10.5406/illinois/9780252037801.001.0001>
- Westfahl, G. (2025). *Societies in Space: Essays on the Civilized Frontier in Film and Television*. McFarland.
- Westfahl, G., & Yuen, W. K. (Eds.). (2011). *Science Fiction and the Prediction of the Future: Essays on Foresight and Fallacy*. McFarland.
- Алиев, Р. Т. (2016). Фронтирные архетипы в американском комиксе (на примере супермена и стражей галактики). *Журнал Фронтирных Исследований*, 1, 126–133.
- Алиев, Р. Т. (2017). Культурообразующая роль американского комиксного супергероя как образа Другого/Чужого. *Культура и искусство*, 10(10), 1–12. <https://doi.org/10.7256/2454-0625.2017.10.24508>
- Алиев, Р. Т. (2024). От кимоно до Биг-Мака: Анализ интернет-запросов россиян как отражения стереотипов, формирующих образы Другого. *Журнал Фронтирных Исследований*, 9(1), 165–186. <https://doi.org/10.46539/jfs.v9i1.577>
- Алиев, Р. Т., & Якушенкова, О. С. (2021). Алиментарные модели этнического Чужого в (пост)ковидный период. *Журнал Фронтирных Исследований*, 6(3), 213–226. <https://doi.org/10.46539/jfs.v6i3.322>

- Алиев, Р. Т., & Якушенкова, О. С. (2022). Компаративистский анализ трансформации алиментарного аспекта образа Чужого: 2018–2022 гг. *Журнал Фронтирных Исследований*, 7(3), 283–303. <https://doi.org/10.46539/jfs.v7i3.436>
- Бакланов, И. С., Бакланова, О. А., & Лукьянов, Г. И. (2024). Внедрение искусственного интеллекта в социокультурные практики цифрового общества: Последствия и риски развития индустрии 4.0. *Евразийский юридический журнал*, 1(188). <https://doi.org/10.46320/2073-4506-2023-1-188-519-520>
- Бакланов, И. С., Бакланова, О. А., & Осадчий, А. А. (2023). Особенности социокультурных рисков в условиях цифровизации социокультурных практик. *Евразийский юридический журнал*, 12, 535–536.
- Бакланов, И. С., & Пелевин, С. И. (2022). Технологии и технологическое сознание в эволюции постиндустриализма: От информационного общества к обществу знаний и цифровому обществу. *Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Философские науки*, 1, 60–67.
- Бакуменко, Г. В. (2021). *Ценностная динамика символов успеха: На материале статистики кинопроката*. Сам Полиграфист.
- Бакуменко, Г. В. (2022). Междисциплинарный потенциал культурологической атрибуции. В И. Б. Пржиленская, И. А. Купцова, А. А. Шевцова, & Е. М. Шемякина (Ред.), *Культурология в теориях и практиках* (с. 50–61). Московский педагогический государственный университет.
- Бакуменко, Г. В. (2024). Эпистемологический фронт в культуре научной коммуникации после Пола Фейерабенда. *Философская мысль*, 11, 1–11. <https://doi.org/10.25136/2409-8728.2024.11.72190>
- Бакуменко, Г. В., & Лугинина, А. Г. (2022). Виртуализация социокультурного фронта «Tertius Romaе». *Журнал Фронтирных Исследований*, 7(1), 265–293. <https://doi.org/10.46539/jfs.v7i1.379>
- Бакуменко, Г. В., Лугинина, А. Г., & Бакланова, О. А. (2024). Эсхатология сингулярности: “Deus ex machina” в построении кинообразов будущего. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(3), 119–167. <https://doi.org/10.46539/gmd.v6i3.516>
- Барт, Р. (1994). *Избранные работы: Семиотика. Поэтика* (Г. А. Косикова, Пер.). Прогресс, Универс.
- Бахтин, М. М. (1990). *Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса*. Художественная литература.
- Гараганов, А. В. (2022). Популярность сериала «Игра в кальмара» среди молодежи как отображение психологических и социальных потребностей социума. *Самолуправление*, 1, 195–199.
- Гибсон, У. (2022). *Периферийные устройства* (Е. Доброхотова–Майкова, Пер.). Азбука–Аттикус.
- Делёз, Ж. (2004). *Кино* (О. Аронсон, Ред.; Б. Скуратов, Пер.). Ад Маргинем.
- Деррида, Ж. (2007). *Письмо и различие* (Д. Ю. Кралечкина, Пер.). Академический проект.
- Довбыш, Е. Г. (2016). Электронный фронт как метафора. *Журнал Фронтирных Исследований*, 1, 100–115.
- Еременко, М. М., Богатырев, С. А., & Бакланов, И. С. (2023). Особенности и риски применения технологий искусственного интеллекта в медиапространстве современного общества. *Евразийский юридический журнал*, 10, 362–363.

- Замятина, Н. Ю. (1998). Зона освоения (фронт) и ее образ в американской и русской культурах. *Общественные науки и современность*, 5, 75–89.
- Карасев, Л. В. (1996). *Философия смеха*. Российский государственный гуманитарный университет.
- Ковтун, Н. В. (2022). Трикстер как герой нашего времени: На материале русской прозы второй половины XX – XXI века. ФЛИНТА, КГПУ им. В. П. Астафьева.
- Ковтун, Н. В. (2023). Трикстер как герой фронта, или О механизмах выживания в хаосе. *Вестник Новосибирского государственного университета. Серия: История, филология*, 22(9), 120–133. <https://doi.org/10.25205/1818-7919-2023-22-9-120-133>
- Королёв, А. Д. (2023). До площади Греты Тунберг: Анализ сериала «Два холма». В О. Н. Раев (Ред.), *Инновационные технологии в кинематографе, медиаиндустрии, и образовании* (с. 110–116). КУНА.
- Кузнецов, А. (2024, март 1). С 1 марта Роскомнадзор будет блокировать рекламу VPN-сервисов в сети. ТАСС. <https://tass.ru/obschestvo/20124281>
- Липовецкий, М. Н. (2009). Трикстер и «закрытое» общество. *Новое литературное обозрение*, 6, 224–245.
- Лихачев, Д. С., & Панченко, А. М. (1976). «Смеховой мир» Древней Руси. Наука.
- Плотичкина, Н. В. (2018). Мифология электронного фронта. *Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. Серия: социальные науки*, 1, 80–88.
- Плотичкина, Н. В., & Довбыш, Е. Г. (2017). Сетевой фронт как метафора и миф. *Вестник РУДН. Серия: Социология*, 17(1), 51–62. <https://doi.org/10.22363/2313-2272-2017-17-1-51-62>
- Пропп, В. Я. (1999). *Проблемы комизма и смеха. Ритуальный смех в фольклоре*. Лабиринт.
- Розин, В. М. (2024). Произведения рефлексивно-синтетического творчества: Прологомены к новому виду интеллектуальной практики—«креативистике». *Культура и искусство*, 4, 116–126. <https://doi.org/10.7256/2454-0625.2024.4.70227>
- Рюмина, М. Т. (2010). *Эстетика смеха: Смех как виртуальная реальность*. ЛИБРОКОМ.
- Тёрнер, Ф. (2009). *Фронт в американской истории*. Весь мир.
- Флиер, А. Я. (2015). Культурная атрибуция как метод исследования. *Вестник Московского государственного университета культуры и искусств*, 6, 24–30.

References

- \$50bn wiped off Netflix's value as subscribers quit. (2022, April 21). *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/business-61173561>
- Adams, P. C. (1997). Cyberspace and Virtual Places. *Geographical Review*, 87(2), 155. <https://doi.org/10.2307/216003>
- Aliev, R. T. (2016). The Frontier Archetypes of American Comics (The Example of Superman and Guardians of the Galaxy). *Journal of Frontier Studies*, 1, 126–133. (In Russian).
- Aliev, R. T. (2017). The Culture Forming Role of an American Comic Superhero as the Image of Other/Alien. *Culture and Art*, 10(10), 1–12. <https://doi.org/10.7256/2454-0625.2017.10.24508> (In Russian).

- Aliev, R. T. (2024). From Kimono to Big Mac: An Analysis of Russian Internet Queries as a Reflection of Stereotypes Forming Images of the Other. *Journal of Frontier Studies*, 9(1), 165–186. <https://doi.org/10.46539/jfs.v9i1.577> (In Russian).
- Aliev, R. T., & Yakushenkova, O. S. (2021). Alimentary Models of the Ethnic Other in the (Post-)Covid Period. *Journal of Frontier Studies*, 6(3), 213–226. <https://doi.org/10.46539/jfs.v6i3.322> (In Russian).
- Aliev, R. T., & Yakushenkova, O. S. (2022). A Comparativistic Analysis of the Transformation of Alimentary Aspect of the Other's Image: 2018–2022. *Journal of Frontier Studies*, 7(3), 283–303. <https://doi.org/10.46539/jfs.v7i3.436> (In Russian).
- Andreeva, N. (2023, August 18). 'The Peripheral' Canceled; Prime Video Not Proceeding With Season 2 Amid Lengthy Strikes. *Deadline*. <https://deadline.com/2023/08/the-peripheral-canceled-unrenewed-season-2-strikes-amazon-1235454772/>
- Ars Electronica Center & Ars Electronica center (Eds.). (1989). *Philosophien der neuen Technologie: Würden auf dem Symposion Philosophien der neuen Technologie am 14. September 1988 im Brucknerhaus zu Linz vorgetragen [Philosophies of New Technology: Papers presented at the symposium "Philosophies of New Technology" on September 14, 1988, at the Brucknerhaus in Linz]*. Merve Verlag. (In German)
- Bakhtin, M. M. (1990). *The Work of François Rabelais and Folk Culture in the Middle Ages and the Renaissance*. Khudozhestvennaya literatura. (In Russian).
- Baklanov, I. S., & Pelevin, S. I. (2022). Technologies and Technological Consciousness in the Evolution of Post-Industrialism: From the Information Society to the Knowledge Society and the Digital Society. *Bulletin of Moscow State Regional University. Series: Philosophical Sciences*, 1, 60–67. (In Russian).
- Baklanov, I. S., Baklanova, O. A., & Lukyanov, G. I. (2024). The Introduction of Artificial Intelligence into the Sociocultural Practices of Digital Society: Consequences and Risks of the Development of Industry 4.0. *Eurasian Law Journal*, 1(188). <https://doi.org/10.46320/2073-4506-2023-1-188-519-520> (In Russian).
- Baklanov, I. S., Baklanova, O. A., & Osadchiy, A. A. (2023). Features of Sociocultural Risks in the Context of the Digitalization of Sociocultural Practices. *Eurasian Law Journal*, 12, 535–536. (In Russian).
- Bakumenko, G. V. (2021). *Value Dynamics of Symbols of Success: Based on Movie Box Office Statistics*. Sam Polygraphist. (In Russian).
- Bakumenko, G. V. (2022). The Interdisciplinary Potential of Cultural Attribution. In I. B. Pryzhelenskaya, I. A., Kuptsova, A. A., Shevtsova, & E. M. Shemyakina (Eds.), *Cultural Studies in Theory and Practice* (pp. 50–61). Moscow State Pedagogical University. (In Russian).
- Bakumenko, G. V. (2024). The Epistemological Frontier in the Culture of Science Communication after Paul Feyerabend. *Philosophical Thought*, 11, 1–11. <https://doi.org/10.25136/2409-8728.2024.11.72190> (In Russian).
- Bakumenko, G., & Luginina, A. (2022). Virtualization of the Socio-Cultural Frontier "Tertius Romae". *Journal of Frontier Studies*, 7(1), 265–293. <https://doi.org/10.46539/jfs.v7i1.379> (In Russian).
- Bakumenko, G., Luginina, A., & Baklanova, O. (2024). Eschatology of the Singularity: "Deus ex machina" in the Construction of Film Images of the Future. *Galactica Media: Journal of Media Studies*, 6(3), 119–167. <https://doi.org/10.46539/gmd.v6i3.516> (In Russian).
- Barthes, R. (1994). *Selected works: Semiotics. Poetics* (G. A. Kosikova, Trans.). Progress, Univers. (In Russian).

- Baudrillard, J.-2007. (1978). *Kool Killer oder der Aufstand der Zeichen* [Kool Killer or the Revolt of the Signs]. Merve Verl. (In German).
- Bowman, R. L. (1998). Life on the electronic frontier: The application of technology to group work. *The Journal for Specialists in Group Work*, 23(4), 428–445. <https://doi.org/10.1080/01933929808411411>
- Buczynski, W. (2020, May 6). “Devs” series review. Buczynski. <https://wbuczynski.com/opinion/devs-series-review/>
- Buczynski, W. (n.d.). About Wojtek Buczynski. Buczynski. <https://wbuczynski.com>
- Česálková, L. (2024). Film Heritage on Demand? Curation and Discoverability of “Classic Movies” on Netflix. *Television & New Media*, 25(3), 287–305. <https://doi.org/10.1177/15274764231188932>
- Cirucci, A. M., & Vacker, B. (Eds.). (2018). *Black Mirror and Critical Media Theory*. Bloomsbury Publishing USA. <https://doi.org/10.5771/9781498573542>
- Deleuze, G. (2004). *Cinema* (O. Aronson, Ed.; B. Skuratov, Trans.). Ad Marginem. (In Russian).
- Derrida, J. (2007). *Writing and Difference* (D. Yu. Kralachkina, Trans.). Academic project. (In Russian).
- Dovbysh, E. G. (2016). Electronic Frontier as a Metaphor. *Journal of Frontier Studies*, 1, 100–115. (In Russian).
- East, T. (2023). The trickster methodology: Describing the creative process of fiction writers. *Journal of Writing in Creative Practice*, 16(1), 7–29. https://doi.org/10.1386/jwcp_00043_1
- Elvy, C. (2022, October 21). *Are The Peripheral & Westworld In The Same Shared Universe?* ScreenRant. <https://screenrant.com/are-westworld-peripheral-in-same-shared-universe/>
- Eremenko, M. M., Bogatyrev, S. A., & Baklanov, I. S. (2023). Features and risks of applying artificial intelligence technologies in the media space of modern society. *Eurasian Law Journal*, 10, 362–363. (In Russian).
- Flier, A. Ya. (2015). Cultural Attribution as a Method of Research. *Bulletin of Moscow State University of Culture and Arts*, 6, 24–30. (In Russian).
- Freud, S. (1953). *Civilization and Its Discontents* (J. Riviere, Trans.). Hogarth Press.
- Garaganov, A. V. (2022). The popularity of the series “Squid Game” among young people as a reflection of the psychological and social needs of society. *Self-government*, 1, 195–199.. (In Russian).
- Gibson, W. (2020). *Agency*. Penguin.
- Gibson, W. (2022). *The Peripheral* (E. Dobrokhotova–Maikova, trans.). Azbuka–Atticus. (In Russian).
- Henthorne, T. (2010). String theory, French horns, and the infrastructure of cyberspace. *Technology in Society*, 32(3), 204–208. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2010.06.001>
- Henthorne, T. (2011). *William Gibson: A Literary Companion*. McFarland.
- Hooper, R. (2020, April 29). *Devs: Here’s the real science behind the quantum computing TV show*. New Scientist. <https://www.newscientist.com/article/2242055-devs-heres-the-real-science-behind-the-quantum-computing-tv-show/>
- Jena, S. K., Mohanty, S. P., & Kumar, M. (2025). 25 Years of Online Video Streaming Research: A Bibliometric Analysis. *Quarterly Review of Film and Video*, 42(2), 535–564. <https://doi.org/10.1080/10509208.2023.2234849>
- Karasev, L. V. (1996). *The Philosophy of Laughter*. Russian State University for the Humanities. (In Russian).

- Kellner, D. (2003). *Media Culture*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203205808>
- Korolyov, A. D. (2023). To Greta Thunberg Square: Analysis of the TV series “Two Hills.” In O. N. Raev (Ed.), *Innovative Technologies in Cinematography, Media Industry, and Education* (cc. 110–116). KUNA. (In Russian).
- Kovtun, N. V. (2022). *The Tricksters as Heroes of Our Time: Based on Russian Prose from the Second Half of the 20th Century to the 21st Century*. FLINTA, V. P. Astafiev KSPU. (In Russian).
- Kovtun, N. V. (2023). The Trickster as a Hero of the Frontier, or On Survival Mechanisms in Chaos. *Vestnik NSU. Series: History and Philology*, 22(9), 120–133. <https://doi.org/10.25205/1818-7919-2023-22-9-120-133> (In Russian).
- Kurzweil, R. (2005). *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*. Penguin Publishing Group.
- Kuznetsov, A. (2024, March 1). *Starting March 1, Roskomnadzor will block advertising for VPN services online*. TACC. <https://tass.ru/obschestvo/20124281> (In Russian).
- Leach, E. (1974). *Claude Lévi-Strauss*. Viking Press.
- Lee, B. (2020, March 5). Devs review – Alex Garland’s elegant but flawed big tech thriller. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2020/mar/05/devs-tv-review-alex-garland>
- Lévi-Strauss, C. (1967). The Story of Asdiwal. In E. Leach (Ed.), *The Structural Study of Myth and Totemism* (pp. 1–47). Tavistock.
- Likhachev, D. S., & Panchenko, A. M. (1976). *The “Laughing World” of Ancient Rus*. Nauka. (In Russian).
- Lindgren, S., & Linde, J. (2012). The subpolitics of online piracy: A Swedish case study. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 18(2), 143–164. <https://doi.org/10.1177/1354856511433681>
- Lipovetsky, M. N. (2009). The Trickster and the “Closely-Knit” Society. *New Literary Review*, 6, 224–245. (In Russian).
- Lipski, J., Malicka, J., & Schreiber, P. (2013). *The Central and the Peripheral: Studies in Literature and Culture*. Cambridge Scholars Publishing.
- Ludlow, P. (1996). *High Noon on the Electronic Frontier: Conceptual Issues in Cyberspace*. MIT Press.
- Mangan, L. (2020, April 15). Devs review – sci-fi thriller is a dark, wild ride. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2020/apr/15/devs-review-sci-fi-thriller-is-a-dark-wild-ride>
- Mazzucato, M. (2020). *The Value of Everything: Making and Taking in the Global Economy*. PublicAffairs. <https://doi.org/10.17323/1726-3247-2020-5-39-57>
- Murphy, G. J. (2024). *William Gibson’s “Neuromancer”: A Critical Companion*. Springer Nature. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-56627-1>
- Mwinlaaru, I. N., & Nkansah, S. K. (2018). The trickster as a semiotic figure for construing postcolonial experience: Kwakye’s “The Clothes of Nakedness.” *Journal of the African Literature Association*, 12(3), 250–268. <https://doi.org/10.1080/21674736.2018.1526030>
- Netflix gets 16 million new sign-ups thanks to lockdown. (2020, April 21). *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/business-52376022>
- Noh, S. (2024). Global Media Streams: Netflix and the Changing Ecosystem of Anime Production. *Television & New Media*, 25(3), 234–250. <https://doi.org/10.1177/15274764231206540>
- Plotichkina, N. V. (2018). The Mythology of the Electronic Frontier. *Vestnik of Lobachevsky State University of Nizhni Novgorod. Series: Social Sciences*, 1, 80–88. (In Russian).
- Plotichkina, N. V., & Dovbysh, E. G. (2017). Network Frontier as a Metaphor and Myth. *RUDN Journal of Sociology*, 17(1), 51–62. <https://doi.org/10.22363/2313-2272-2017-1-51-62> (In Russian).

- Poniewozik, J. (2020, March 4). Review: 'Devs' Is a Cold and Beautiful Machine. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2020/03/04/arts/television/devs-review.html>
- Postigo, H. (2008). Capturing Fair use for the YouTube Generation: The Digital Rights Movement, the Electronic Frontier Foundation and the User-Centered Framing of Fair Use. *Information, Communication & Society*, 11(7), 1008–1027. <https://doi.org/10.1080/13691180802109071>
- Propp, V. Y. (1999). *Problems of Comedy and Laughter. Ritual Laughter in Folklore*. Labyrinth. (In Russian).
- Roswell, F. (2024, October 15). *One Of The Most Mindblowing Cliffhangers In TV History Will Never Be Resolved*. ScreenRant. <https://screenrant.com/othe-oa-season-2-ending-real-world-tv-set-cliffhanger-canceled/>
- Rozin, V. M. (2024). Works of reflexive and synthetic creativity (prolegomines to a new kind of intellectual practice – “creativistics”). *Culture and Art*, 4, 116–126. <https://doi.org/10.7256/2454-0625.2024.4.70227> (In Russian).
- Ryumina, M. T. (2010). *The Aesthetics of Laughter: Laughter as Virtual Reality*. LIBROKOM. (In Russian).
- Saco, D. (2002). *Cybering Democracy: Public Space and the Internet*. University of Minnesota Press.
- Shah, A. (2024). The Metamodern Utopia in The OA Mediaverse. In A. Shah, *The Mediaverse and Speculative Fiction Television* (pp. 135–181). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-43739-8_4
- Sweeney, D. (2022). *The OA. Constellations: Studies in Science Fiction Film and TV*. Liverpool University Press. <https://doi.org/10.3828/liverpool/9781800859425.001.0001>
- Takacs, S. J., & Freiden, J. B. (1998). Changes on the Electronic Frontier: Growth and Opportunity of the World-Wide Web. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 6(3), 24–37. <https://doi.org/10.1080/10696679.1998.11501802>
- Thomas, D. (1998). Criminality on the electronic frontier: Corporality and the judicial construction of the hacker. *Information, Communication & Society*, 1(4), 382–400. <https://doi.org/10.1080/13691189809358979>
- Tobias, S. (2022, October 28). 'The Peripheral' Isn't Really About the Future. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2022/10/28/arts/television/the-peripheral-amazon-william-gibson.html>
- Turner, F. (2009). *The Frontier in American History*. Ves Mir. (In Russian).
- Vettoretto, R., & Moore, C. (2023). The Great Australian TV Delay: Disruption, Online Piracy and Netflix. *Television & New Media*, 24(8), 945–961. <https://doi.org/10.1177/15274764231156863>
- Videowelt Und Fraktales Subjekt [Video World and Fractal Subject]. (1989). In *Philosophien Der Neuen Technologie [Philosophies of New Technology]* (pp. 113–131). Merve Verlag. (In German).
- Westfahl, G. (2013). *William Gibson*. University of Illinois Press. <https://doi.org/10.5406/illinois/9780252037801.001.0001>
- Westfahl, G. (2025). *Societies in Space: Essays on the Civilized Frontier in Film and Television*. McFarland.
- Westfahl, G., & Yuen, W. K. (Eds.). (2011). *Science Fiction and the Prediction of the Future: Essays on Foresight and Fallacy*. McFarland.
- Zamyatina, N. Yu. (1998). Settlement Zone (Frontier) and its Image in American and Russian Cultures. *Social Sciences and Contemporary World*, 5, 75–89. (In Russian).