УДК 130.2
Науч. спец. 5.7.8
DOI: 10.36809/2309-9380-2026-52-13-19

Лев Борисович Вишня
Гуманитарный университет, аспирант, Екатеринбург, Россия
e-mail: vishnia1972@mail.ru

Хронотопы сетевой культуры (на примере сетевой литературы)

Аннотация. Теория хронотопов, созданная отечественными исследователями А. А. Ухтомским и М. М. Бахтиным, совершила переворот в философии культуры и раскрыла истинное содержание литературного сюжета. После утверждения в мировом культурном пространстве феномена «дигитального искусства», оцифровки культуры и проникновения ее в интернет встал вопрос о том, насколько актуальной для этих новых культурных пространств является теория хронотопов. В данной статье рассказывается об исследованиях хронотопов в современной сетевой культуре и дается представление о когнитивных свойствах хронотопов сетевой литературы.

Ключевые слова: сетевая культура, сетевая литература, экранный хронотоп, коммуникативно-сетевой хронотоп, когнитивный хронотоп, Бахтин, Ухтомский.

Lev B. Vishnya
Humanities University, Postgraduate Student, Yekaterinburg, Russia
e-mail: vishnia1972@mail.ru

Chronotopes of Network Culture (The Case of Network Literature)

Abstract. The theory of chronotopes, developed by Russian researchers A. A. Ukhtomsky and M. M. Bakhtin, revolutionised the philosophy of culture and revealed the true essence of literary plot. Following the establishment of the phenomenon of “digital art” in the global cultural space, the digitisation of culture, and its penetration into the internet, the question arose as to the continued relevance of chronotope theory in these new cultural spaces. The article discusses research on chronotopes in contemporary network culture and outlines the cognitive properties of chronotopes found in network literature.

Keywords: network culture, network literature, screen chronotope, communicative-network chronotope, cognitive chronotope, Bakhtin, Ukhtomsky.

Введение (Introduction)

Развитие сетевой культуры идет высокими темпами, и ее роль в современном социокультурном пространстве перманентно повышается, в связи с этим обращение к основаниям сетевой культуры является актуальным. В разное время некоторые исследователи, как у нас в стране, так и за рубежом, предприняли несколько попыток описать сетевую культуру с помощью хронотопов: были выделены коммуникативно-сетевой и экранный хронотопы. В данной статье рассматривается вариант хронотопа сетевой литературы (сетературы) в среде аутентичных литературных жанров сетевой культуры, основанный на интерактивном взаимодействии «читатель — автор» и когнитивном наполнении творческого пространства в интернете.

Гипотеза: можно выделить следующие виды хронотопов, связанных с сетевой литературой или блогерской средой, — интерактивное исследование, интерактивное расследование и интерактивное обучение.

Хронотопы сетевой литературы в своем развитии имеют прямую корреляцию с развитием аутентичных сетевых литературных жанров.

Хронотопы сетевой литературы обладают аттрактивным притяжением ввиду их когнитивных свойств и феномена авторско-читательского самообучения.

Методы (Methods)

В основе исследования находится концепция хронотопов, предложенная М. М. Бахтиным [1; 2], и учение о доминанте А. А. Ухтомского [3], а также собственная методика

© Вишня Л. Б., 2026

Для цитирования: Вишня Л. Б. Хронотопы сетевой культуры (на примере сетевой литературы) // Вестник Омского государственного педагогического университета. Гуманитарные исследования. 2026. № 3 (52). С. 13–19. DOI: 10.36809/2309-9380-2026-52-13-19

Статья доступна на условиях лицензии
Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

исследования сетевой культуры — генезисно-трансформационный подход [4], разработанный автором на основании принципов квантового реализма И. Е. Прися [5] и акторно-сетевой теории Б. Латура [6].

Литературный обзор (Literature Review)

Дигитальные хронотопы в нашей стране рассматривались Е. Ю. Воякиной, Е. В. Николаевой, Т. П. Третьяковой, Г. А. Пучковой, О. Ф. Русаковой и В. Ф. Позниным, а также болгарским ученым Б. Мановым.

Хотя известный теоретик информационных технологий и сетевых структур Мануэль Кастельс не упоминал в своих работах термин «хоронотоп» напрямую, он создал теорию «пространства информационных потоков», где связал информационное пространство с темпоральным. В результате этих научных разработок были определены следующие типы дигитальных хронотопов: коммуникативно-сетевой [7, с. 282] и экранный [8, с. 304] хронотопы. Однако ни тот ни другой тип хронотопов не являются продуктом самого главного творческого пространства в сетевой культуре — литературно-блогерского. Сетевую литературу и блогерскую культуру невозможно описать только коммуникацией или воздействием на подсознание человека рекламы или информации (как в «экранных» хронотопах). Сетевая литература и блогерская культура, прежде всего, работают над когнитивным заполнением пространства сетевой культуры, объемы этого воздействия коррелируются с информационным взрывом последних десятилетий и информационной инфляцией внутри сетевой культуры [9, с. 40]. Без понимания именно когнитивного характера этого наполнения и причин популярности сетевой литературы нет возможности определить дальнейшее развитие данного феномена и последствия для культуры в целом.

Результаты и обсуждение (Results and Discussion)

В статье «Об акторно-сетевой теории. Некоторые разъяснения, дополненные еще большими усложнениям» Бруно Латур пишет: «Понятие сети позволяет нам свергнуть тиранию географов в определении пространства, оно обозначает не социальное и не “реальное” пространство, а всего лишь связи» [6, с. 178]. Точно также справедливо будет сказано относительно и временного фактора, формирующегося внутри сетевой культуры. Любые полемики, развивающиеся в онлайн-общении, привязаны к интерактивному фактору короткой временно-пространственной связи. Именно они приводят нас к понятию коммуникативно-сетевого хронотопа.

Постоянное воздействие экранов на индивидуума: реклама, визуализация информации буквально в каждой точке пространства и в любой момент времени создает экранные хронотопы, влияющие как на индивидуальное, так и на массовое сознание. Как отметила Е. В. Николаева, «благодаря сонму экранов — отражающих, отображающих, изображающих, подсматривающих — происходит тотальная “экранизация” окружающего пространства» [10, с. 50]. С помощью «поисковика» человек может найти практически любую информацию, необходимую ему для работы, а благодаря социальным сетям, интернет-сервисам для размещения объявлений, книжным онлайн-магазинам и сформировавшимся в последнее время инвестиционным онлайн-биржам — зарабатывать деньги и добиваться социального успеха.

Термин «хронотоп» впервые ввел биолог и физиолог Алексей Алексеевич Ухтомский в 1920-х гг. в статье «Доминанта как рабочий принцип нервных центров» [3]. Понятие изначально описывало пространственно-временную целостность в физиологии. Ухтомский вывел, что понятие хронотопа обладает онтологическим значением, которое можно раскрыть, если интерпретировать хронотоп как пространственно-временную цельность сущего [11, с. 59]. Возможность подобного истолкования основана на том, что сущность хронотопа совпадает с сущностью сущего, каким его понимала классическая европейская метафизика: сущее — это прежде всего целое, единство всех свойств [10, с. 58], а сам хронотоп дает не просто взаимосвязанные пространство и время, но и накопленные в прошлом события, которые развертываются уже в настоящем. При этом в концепции Ухтомского все точки времени-пространства соединены между собой линиями, которые связывают события прошлого, настоящего и еще невидимого вдали будущего.

У Михаила Михайловича Бахтина хронотоп — уже особая нематериальная пространственно-временная сфера воплощения художественного замысла (сюжета) в полноценный самостоятельный художественный микромир. Как следствие, меняются сами императивы: главными становятся пересечение и слияние пространственных и временных примет в осмысленном и конкретном целом, что оказывается ключевым элементом в создании смысла и структуры литературного произведения. Бахтин приводит примеры таких хронотопов, как «встреча», «разлука», «дорога», «чужой мир», «замок», «гостиная-салон», «городок» и др. [1, с. 219–336], показывая, как эти элементы функционируют в различных произведениях. При этом хронотоп автора и хронотоп читателя различаются: первый связан с миром, созданным в произведении, второй — с реальным миром, в котором живет и действует читатель.

Впоследствии Бахтин выделил основные типы композиционно-стилистических единств, на которые обычно распадается романное целое [11]. Эти разнородные стилистические единства сочетаются в романе в стройную художественную систему и подчиняются высшему стилистическому единству целого, которое нельзя отождествлять ни с одним из подчиненных ему единств.

Таким образом, разница между концепциями хронотопа А. А. Ухтомского и М. М. Бахтина заключается в трактовке области применения понятия. Ухтомский распространял понятие хронотопа на материальные целостности, а Бахтин связывал хронотопы с внутренней интерактивной реальностью художественного произведения [11, с. 55].

Сетевой хронотоп

Ключевой вопрос данного исследования — это понятие сетевого хронотопа: может ли сетевой хронотоп существовать и как он предполагает связь времени и места. Хайдеггер пишет: «Время не *есть*. Время имеет место. Место, вмещающее время, определяется из отклоняюще-отказывающей близости. <…> Мы называем место, вмещающее

собственно время, просветом утаивающего протяжения. Поскольку протяжение само есть вмещение, в собственно времени уже таится имение места» [12, с. 400]. Связь пространства и времени откровенно таинственна, но тем не менее предполагает ее внутреннюю структуру или форму. Мы полагаем, что структура или форма реализации этой связи определяет характер того или другого хронотопа. Хронотопы сетевой культуры можно рассматривать как символическое наполнение технического мира, или как замечает Е. Ю. Погорельская: «Символическое состояние, наполнение технической реальности можно определить как дополнительную к прагматике (рациональности) совокупность порождающих матриц или структур. Каждая из символических матриц задает свое напряжение, запускает свою динамику процессов» [13, с. 55]. Получается, что сетевые хронотопы представляют собой узловые точки — связи технологических возможностей и социальности, которые порождают особую событийность.

Для начала следует определить, что является сетевым «местом/пространством» и сетевым «временем». Сетевым местом/пространством можно считать некую условность виртуальной цифровой (дигитальной) среды, которая предлагает пользователю собственное, не физическое, представление о мире. Виртуальный микрокосмос. Это пространство, существующее только внутри жестких дисков (HDD) компьютеров, строго увязано на развитии технологической сингулярности и продуцирует информационный взрыв. Как следствие, это пространство непрерывно разбухает и бесконечно расширяется в своих объемах [9, с. 41].

Сетевым временем мы назовем период, который потребитель дигитальной среды будет проводить внутри этого пространства с той или иной целью. Сам выбор причин такого нахождения может быть любой: от необходимости общения, ускоренного получения информации или подключения к game-среде до самообразования, бизнеса или благотворительной деятельности. Как следствие, и это необходимо понимать, вся аутентичная сетевая литература будет также привязана к дигитальному (цифровому) пространству, а любой хронотоп, что возникает в этом пространстве, следует считать дигитальным по своему происхождению. При этом стоит заметить, что известный исследователь информационной культуры и ее воздействия на индивидуума Мануэль Кастельс, не используя сам термин «хронотоп», говорил об схожих темпорально-пространственных процессах, именуя их как «пространство потоков» [14, с. 65]. Он выдвинул гипотезу о том, что в сетевом обществе пространство и время трансформируются под влиянием информационно-технологической парадигмы, в результате чего возникает новая пространственная логистика [15, с. 250]. Это подталкивает нас к мысли, что в виртуальном пространстве хронотопы могут влиять на индивидуума и формировать его мировоззренческие позиции.

Можно также определить общие особенности существования сетевого хронотопа:

1) искажение естественной связи пространства и времени в интернете приводит к возникновению новых хронотопов;

2) темпорально-пространственная трансформация под влиянием информационно-технологической парадигмы приводит к возникновению «пространства потоков» — целенаправленных, повторяющихся, программируемых последовательностей обменов и взаимодействий между физически разъединенными позициями;

3) положение индивидуума в Сети будет давать гетерохромную возможность продуктивно совмещать разные пространства (реальное и виртуальное, игровое и литературное, информационное и аксиологическое).

Тогда можно будет выделить три типа хронотопа, являющиеся элементами дигитальной культуры:

1) коммуникативно-сетевой хронотоп, привязанный к общению и обучению внутри сетевой культуры, на существование которого указала в тезисах к докладу «Дискурс времени и пространства в сетевой коммуникации: от комментария к игре» Т. П. Третьякова [7];

2) экранный хронотоп, открытый болгарским исследователем Б. Мановым и привязанный к урбанистическому, рекламному или инверсионному воздействию со стороны технологических новаций на социальные процессы [8];

3) когнитивный хронотоп, создающийся внутри сетевой культуры и напрямую связанный с ее элементами, такими как сетевая литература (сетература), блогерская культура, сетевая видео-онлайн-культура, субкультура искусственного интеллекта или др. [16, с. 127].

Последовательно рассмотрим все три варианта.

Коммуникативно-сетевой хронотоп

Под коммуникативно-сетевым хронотопом понимается система интерактивных коммуникативных взаимодействий, осуществляемых в пространстве сетевых сообществ. Он формируется под влиянием коммуникативно-информационных технологий, которые организуют сетевое пространство и время в контексте непрерывной коммуникации. Внутри дигитального пространства такой хронотоп будет связан с проявлением культуры социальных сетей и частично с видео-онлайн-культурой.

В докладе Т. П. Третьяковой [7] анализируются особенности восприятия времени и пространства в дискурсе путешествий, например в интернет-комментариях и виртуальных креативных путешествиях. Т. П. Третьякова выделяет две основные модели:

– Оценочная модель, представленная в интернет-комментариях в номинации положительных или отрицательных характеристик туристического путешествия. В этом случае определяются сходства и различия в национально-культурном восприятии времени и пространства [7, с. 283].

– Модель трактовки путешествия как «успешной симуляции» события. В этом случае акцент восприятия времени и пространства изменяется из-за ритмов реального времени работы компьютера и времени исполнения команды в цифровой симуляции. Отличительная черта «симуляционного хронотопа» — его авантюрный характер, проявляющийся в последовательности и скорости решения задач [7, с. 283].

Сетевая коммуникация перманентно генерирует бесконечный ряд кратковременных интерактивных хронотопов, существующих в узких пределах сетевых полемик

и блогерского общения. При этом коммуникативно-сетевой хронотоп не дает нам понимания качества самих сообщений, под которым он развивается, но дает восприятие уровня аттрактивности того или иного блога. Некоторые особенности хронотопа сетевой коммуникации представим ниже.

Синхронный режим интернет-общения позволяет партнерам соотносить сетевой и реальный хронотопы. Если сетевое время объединяет всех участников, то в реальном измерении коммуниканты фиксируют временной разрыв, что становится коммуникативным мотивом для сохранения контакта в сетевом пространстве. Например, пользователи могут вернуться к полемикам, прошедшим несколько лет назад, как к начавшимся прямо сейчас и при удачном стечении обстоятельств получить ответ в текущем времени.

Отсутствие пространственно-временных границ в интернет-общении реализует психологическую особенность подобной коммуникации — иллюзию свободы высказывания или утраты ощущения времени. Это частично объясняет феномен «троллинга», очень часто люди начинают намеренно испытывать своих оппонентов, опираясь на мнимое толкование свободы слова и свою индивидуальную анонимность.

Реальный пространственный локус в интернет-коммуникации отражается, например, через названия форумов, тем, ссылок, постингов. Это способствует ориентации коммуникантов в отношении места их пребывания и взаимной удаленности. Пространственный локус — трехмерное физическое, географическое пространство, в котором пребывает каждый из собеседников за пределами компьютерной электронной сети, т. е. «в офлайне».

Свойства коммуникативных сетевых хронотопов находятся в области скорее не творческого, а психологического или эмоционального. Они связаны с перманентной семантической работой индивидуумов, самопроизвольно происходящей во время виртуального общения и обмена мнениями в блогах или социальных сетях.

Экранный хронотоп

За рубежом попытка определить экранный хронотоп была предпринята болгарским ученым-медиатеоретиком Б. Мановым в работе «Техническая характеристика и эстетическая природа дигитального образа» (2006), где на основе литературоведческой теории М. М. Бахтина он ввел понятие «экранный хронотоп коммуникации» [8, с. 288], а также активно использовал термин «дигитальный». Данный хронотоп, не привязанный напрямую к сетевой культуре и интернету, создается посредством визуальных образов, например, в компьютерных игровых мирах или в оформлении визуальной рекламы. Экранные хронотопы — это пространственно-временные образы, которые возникают в рамках экранной культуры, например в городском публичном пространстве, на экранах и в экранных произведениях (кино и телевидение). Свойства экранного хронотопа наиболее ярко проявляются в интернет-телевидении:

1. Нелинейность демонстрации — например, когда нет заданной последовательности выпусков, сцен и даже кадров и пользователь может с любого момента обращаться к любому месту материала, а также давать ссылку на это место.

2. Смешение пространств разных реальностей — например, экраны создают инверсивные хронотопы, смешивающие пространства разных реальностей, меняя их ориентацию в привычной для зрителя системе координат.

3. Создание смешанных аудиовизуальных произведений — например, в прямой трансляции могут использоваться элементы парада, балета, танца, цирка, а также экранные проекции.

Сюда же можно отнести и аттрактивный феномен «тиктокеров», когда зритель получает удовольствие не от содержания выложенных в Сеть роликов, сделанных, как правило, от 1-го лица, а скорее от бессознательной перемотки их, что создает своего рода «облако безостановочных просмотров».

Исследователи различают следующие виды хронотопов экранной культуры:

1. Урбанистические, представляющие собой визуализацию городских сюжетов, подчиненных пространственной архитектонике мегаполисов.

2. Рекламные, представляющие собой комбинацию воздействия набрасываемого визуального рекламного видеоряда внутри географического пространства и темпоральную реакцию на это воздействие индивидуумов.

3. Инверсивные, возникающие при комбинировании множества экранов, когда перескок восприятия визуальной информации с компьютера на телефон и тут же на телевизор создает для пользователя рефрен экранного воздействия.

В статье В. Ф. Познина «Художественное пространство и время в экранном хронотопе» (2019) дается объяснение разницы между экранным и литературным хронотопами, которая заключается, по мнению автора, в том, что в литературном произведении, независимо от его уровня или художественного качества, описание пространства и времени существует лишь в воображении читателя, а в экраном произведении «…зритель получает семантическую и эстетическую информацию в виде *конкретных* зримых образов и звуков» [17, с. 95].

Стоит также заметить разные акцентуации в экранном хронотопе в зависимости от сюжетного и композиционного построения эпизода или фильма:

1. Один и тот же образ в рекламном ролике и в первоисточнике, взятом, допустим, из популярного фильма, создает разницу восприятия этого образа.

2. При преобладании «горизонтального монтажа» действие передается многочисленными экранами, описывающими одно и то же событие разными языками. Тут мы имеем великолепный пример в виде творчества английского режиссера П. Гринуэя — «Записки у изголовья» (1996) и «Чемоданы Тульса Люпера» (2003), — открывшего подобную возможность в своих фильмах.

3. В фильмах с динамичной фабулой может происходить смещение событий, находящихся внутри замкнутого время-пространственного континуума, когда действие начала фильма смешивается с действием в середине или конце произведения. Великолепную визуализацию подобных эффектов показали работы американского режиссера К. Тарантино «Криминальное чтиво» (1994) и «Бешеные псы» (1992). Также фильм «Господин Никто» (режиссер Жако

Ван Дормаль) может послужить примером «работы экранного хронотопа», так как в зависимости от выбора героя в прошлом меняется реальность и будущее, которые представлены зрителю. «Запуская особого рода эксперимент со временем, технологии кино позволяют присутствовать зрителю в бифуркационных моментах временных метаморфоз, соединяющих различные временные модусы» [18, с. 69], — пишут Е. Ю. Погорельская и Л. С. Чернов.

Экранные хронотопы активно влияют на формирование ценностей населения. Включенность зрителя/пользователя в экранные сюжеты формирует экзистенциальный отклик от просмотров и выводит публику на новые уровни осознанности. Например, исследователь Р. Пеннер замечает: «Прежде всего, сериал вызвал всплеск интереса к медицинской профессии, особенно к специальности медицинской диагностики. Многие зрители были вдохновлены образом Хауса, и это привело к увеличению числа абитуриентов, выбирающих медицинские специальности во всем мире в 2000-х гг.» [19, p. 225] (перевод наш. — *Л. В.*).

В целом, по мнению большинства исследователей, экранные хронотопы безусловно относятся к дигитальной культуре, но они связаны напрямую с литературным творчеством и на сегодняшний день прочно вошли в сетевую культуру. Хотя можно сказать, что они представляют собой аутентичное визуальное время-пространственное измерение, создаваемое множеством экранов, окружающих современного индивидуума.

Когнитивные хронотопы сетевой литературы

В настоящий момент аутентичная сетевая литература (сетература) очень слабо изучена; даже определение границ и уникальных жанров, созданных в ней, представляет собой определенное terra incognita. В своей предыдущей работе [16, с. 133] мы установили существование как минимум четырех аутентичных и популярных литературных жанров, не относящихся к традиционной литературе, а проявивших себя в интернете (ЛФР, Бояръ-анимэ, ЛитРПГ, РеалРПГ).

В этом исследовании мы рассматриваем только сетевую литературу, как часть общей дигитальной сетевой культуры, мы не касаемся ни блогерской культуры, ни культуры сетевых сообществ или интернет-онлайн-видео. При этом мы допускаем, что те же механизмы и время-пространственные связи, что существуют в сетевой литературе, также актуальны и для других вариантов культуры в интернете. Сразу отметим, что в сетевой литературе, как и в традиционной, значение хронотопа также детерминируется связкой «читатель/автор». Также стоит указать на необычайную важность социального фактора в сетевой литературе, поскольку она находится в перманентном прямо-обратном интерактивном взаимодействии в системе «читатель/автор», и если автор не будет отвечать на ускоренный вкусовой или аксиологический запрос читателя, то он не получит своей целевой аудитории.

Стоит отметить, что жанр и жанровые разновидности определяются именно хронотопом, причем в литературе ведущим началом в хронотопе является время. Хронотоп как формально-содержательная категория определяет и образ человека в литературе, который создается путем движения персонажа внутри сюжета. М. М. Бахтин писал по этому поводу: «…Эти жанровые формы, продуктивные вначале, закреплялись традицией и в последующем развитии продолжали упорно существовать и тогда, когда они уже полностью утратили свое реалистически продуктивное и адекватное значение. Отсюда и существование в литературе явлений глубоко разновременных, что чрезвычайно осложняет историко-литературный процесс» [2, с. 342].

Точно так же можно сказать и про сетевую литературу как элемент сетевой культуры. Стоит учесть феномен литературных сайтов, где происходит в режиме реального времени неосознанное принятие чужих литературных приемов в ходе чтения чужих произведений или обмена мнениями под текстами. В жанрах, раскрывшихся в поле сетевой литературы [16, с. 133], и хронотопы выделяются особенно ярко. Рассмотрим их на примере четырех жанров сетевой литературы:

1. ЛФР (любовно-фантастический роман) — независимо от формы и облика мира, в котором происходят события, от качеств и происхождения главных персонажей (человек или некое фантастическое существо), а также условностей аксиологического плана (персонаж может творить страшные вещи с точки зрения общечеловеческой морали, но правильные с точки зрения внутреннего мира произведения), главные герои создают некую «семью», которая и становится стержнем всего сюжета, а сам сюжет крутится вокруг образования этой «семьи» и тех координат в пространстве и обществе, что она в итоге (к завершению сюжета произведения) занимает.

2. Бояръ-анимэ — модуляция времени и пространства здесь идет внутри как элемент роста персонажа и создания им собственной квазиимперии, максимально отображающей его индивидуальные личностные характеристики. На языке сетевой литературы главный герой таких произведений, как правило, всегда «нагибатор», т. е. человек, выстраивающий мир под себя и только в том облике, что более всего соответствует его личностному мировосприятию.

3. ЛитРПГ — модуляция происходит внутри капсулы виртуальной реальности (CVR) через непрерывное распознавание ее кода и также соответствующее редуцирование поведения персонажа в ходе «прохождения уровней игры».

4. РеалРПГ — модуляция идет через «прокачку» (повышение личных характеристик) персонажей, во время интерактивной игры на выживание и разницу в реакции персонажа на те же самые события в начале и в конце произведения. Это изменение формируется на основе личностного развития персонажа и его игровых характеристик: «здоровья», «силы», «опыта» и «навыков».

Непосредственно сами хронотопы, генерируемые сетевой культурой, можно определить как «хронотопы сетевой литературы» и среди них отметить следующие варианты:

– *Интерактивное исследование и информационное наполнение исследования новыми фактами в ходе обсуждения.* Такой тип модели популярен для исторических, общепознавательных либо экономических сайтов или площадок. В жанре ЛФР выглядит как познание легенды данного мира, куда автор определил своих персонажей, а также механизмов, этим миром управляющих. Аналогично

в жанре Бояръ-анимэ постоянно идет изучение истории страны, истории кланов и их лидеров, а также механизмов, влияющих на данный мир и на те или иные действия персонажей. В жанрах ЛитРПГ или РеалРПГ идет изучение правил и свойств мира (или виртуальной реальности), а также непрерывного решения загадок и головоломок, с которыми сталкиваются персонажи.

– *Интерактивное расследование или вычленение из потока хаотичной или фейковой информации некой истины на основании свидетельств, доказательств или подтверждения.* Такой тип модели популярен для большинства сайтов, связанных с политикой, мейнстримом или анализом новостей. Внутри жанра ЛФР данный хронотоп идет как рассуждения персонажей и попытки понять своего спутника через причинно-следственную связь его поступков. Это подобно тому, как персонаж Белла Свон (из саги «Сумерки» Стефани Майер) по отдельным событиям понимает, что ее возлюбленный, Эдвард Каллен, — вампир. Внутри Бояръ-анимэ постоянно идет расследование причинно-следственных связей действий кланов или их лидеров и самой сути происходящих в повествовании событий, сделок или преступлений. Вероятно, одна из причин популярности данного жанра — это то, что он, по сути, репрезентирует через призму фантастического реальную корпоративную культуру в разрезе повседневной культуры современного обывателя и показывает через подобное преломление истинные механизмы взаимоотношений внутри коммерческой фирмы или действий конкурентов. То же самое, уже внутри жанров ЛитРПГ или РеалРПГ, расследование определяет путь, по которому должны пройти персонажи, чтобы покинуть лабиринт (или капсулу VR) и одержать победу над его создателями.

– *Интерактивное обучение*. В нем также присутствует прямая и обратная коммуникативная связь между «учителем» и «учеником». В реальности жанра ЛФР данный хронотоп — как контакт главной героини с учителем противоположного пола в процессе создания «семьи». Главная героиня обучается своим наставником магическим или фантастическим свойствам и способностям, благодаря чему одерживает в финале победу. Те же функции внутри Бояръ-анимэ связаны с глобальным «учителем» главного героя, который передает ему свою «мудрость» или, напротив, является результатом непрерывного контакта с конкурирующими кланами в ходе борьбы с ними. Несложно догадаться, что процесс обучения есть главный элемент, обуславливающий «прокачку» персонажей в жанрах ЛитРПГ или РеалРПГ.

В этом смысле «прокачка» становится главным элементом обучения персонажа, а его последующая победа над некими условностями уже является последствием подобной «прокачки».

Заключение (Conclusion)

Итак, мы получаем три вида хронотопов в сетевой культуре: коммуникативно-сетевые, экранные, когнитивные хронотопы сетевой литературы.

Технологическая сингулярность производит, с одной стороны, расщепление общества и его атомизацию, а с другой стороны, стабилизирует этот дискретный облик, трансформируя и собирая распавшиеся личности сначала по группам, а после уже и в единый континуум с общими этическими правилами и аксиологической системой. В этом плане сетевая культура проходит через некую бифуркацию, и сетевой хронотоп становится причиной аттракции того или иного сетевого события или произведения. Таким образом, можно заметить, что технологическая сингулярность в ситуации информационного расширения дает нам новый облик не только сетевой культуры, но и культуры вообще.

1. Бахтин М. М. К роману воспитания // Собр. соч. : в 7 т. М. : Языки славянских культур, 2012. Т. 3. С. 218–336.

2. Бахтин М. М. Формы времени и хронотопа в романе // Собр. соч. : в 7 т. М. : Языки славянских культур, 2012. Т. 3. С. 340–512.

3. Ухтомский А. А. Избранные труды. М. : Директ-Медиа, 2008. 804 с.

4. Вишня Л. Б. Генезисно-трансформационный подход к изучению сетевой культуры // Новые голоса в науке: исследования и проекты — 2025 : сб. материалов XX Междунар. конкурса науч.-практ. работ бакалавров, магистрантов, аспирантов. Екатеринбург : Гуманитар. ун-т, 2025. С. 126–133.

5. Прись И. Е. Контекстуальный квантовый реализм и другие интерпретации квантовой механики. М. : ЛЕНАНД, 2023. 304 с.

6. Латур Б. Об акторно-сетевой теории. Некоторые разъяснения, дополненные еще большими усложнениями // Логос. 2017. Т. 27, № 1 (116). С. 173–200.

7. Третьякова Т. П. Дискурс времени и пространства в сетевой коммуникации: от комментария к игре // Язык, культура, творчество в трансдисциплинарном измерении: традиции и инновации : тез. докл. междунар. науч. конф. Минск : Белорус. гос. ун-т, 2021. С. 282–283.

8. Манов Б. Техническая характеристика и эстетическая природа дигитального образа // Киноведческие записки. 2006. № 71. С. 285–305.

9. Вишня Л. Б. Сетевая литература, информационная инфляция и нейросеть // Образование в XXI веке: между рутиной и творчеством : сб. материалов и докл. XXVI Междунар. науч.-практ. конф. Екатеринбург : Гуманитар. ун-т, 2024. С. 37–43.

10. Николаева Е. В. Хронотопы экранной культуры: повседневность как экранный интерфейс // Наука телевидения. 2016. Т. 12, № 1. С. 48–76.

11. Политов А. В. Онтологический смысл понятия хронотопа в философских идеях А. Ухтомского и М. Бахтина // Науч. ежегодник Ин-та философии и права Урал. отд-ния Рос. акад. наук. 2014. Т. 14, № 4. С. 50–62.

12. Хайдеггер М. Время и бытие: статьи и выступления / пер. с нем. М. : Республика, 1993. 447 с.

13. Погорельская Е. Ю. Техническая реальность: единство прагматики и символизма // Вестн. Ом. гос. пед. ун-та. Гуманитарные исследования. 2025. № 4 (49). С. 52–58. DOI: 10.36809/2309-9380-2025-49-52-58

14. Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура / пер. с англ. ; под науч. ред. О. И. Шкаратана. М. : Гос. ун-т — Высш. шк. экономики, 2000. 585 с.

15. Русакова О. Ф. Дискурс мобильности в современных коммуникациях // Науч. ведомости Белгор. гос. ун-та. Сер. : Гуманитарные науки. 2014. № 13 (184). С. 245–252.

16. Вишня Л. Б. Сетевая культура: новое поле становящихся смыслов // Вестн. Гуманитар. ун-та. 2025. Т. 13, № 1. С. 123–135. DOI: 10.35853/vestnik.gu.2025.13-1.11

17. Познин В. Ф. Художественное пространство и время в экранном хронотопе // Вестн. С.-Петерб. ун-та. Искусствоведение. 2019. Т. 9, № 1. С. 93–109. DOI: 10.21638/spbu15.2019.105

18. Погорельская Е. Ю., Чернов Л. С. Кино: конструирование времени // Социум и власть. 2023. № 4 (98). С. 69–83. DOI: 10.22394/1996-0522-2023-4-69-83

19. Penner R. Telemedicine and Diagnostic Artificial Intelligence: Evolution, Prospects, and Social Challenges // Argumentos de Razon Tecnica. 2024. No. 27. P. 215–230. DOI: 10.12795/Argumentos/2024.i27.07