

15. Turkin A. I. Kallistrat Falaleevich Zhakov. Zhakov K. F. *Pod shum severnogo vetra* [Under the noise of the northern wind]. Syktyvkar: Komi kn. izd-vo. 1990. Pp. 5–45. (In Russ.)

Сведения об авторе

Лимеров Павел Федорович, доктор филологических наук, главный научный сотрудник сектора фольклора Института языка, литературы и истории ФИЦ Коми НЦ УрО РАН (Россия, 167000, Сыктывкар, ул. Коммунистическая, д. 26,); главный редактор журнала «Арт», член Союза писателей России

Information about the author

Pavel F. Limerov, Doctor of Philology, Chief Researcher at the Folklore Sector of the Institute of Language, Literature and History of the Komi Scientific Research Center of the Ural Branch of the Russian Academy of Sciences (26, Communisticheskaya st., Syktyvkar, 167000, Russia). Editor-in-Chief of the Art magazine, member of the Writers' Union of Russia

Статья поступила в редакцию / The article was submitted 06.04.2026

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 05.06.2026

Принята к публикации / Accepted for publication 23.06.2026

Научная статья / Article

УДК 304.2

<https://doi.org/10.34130/2233-1277-2026-3-102>

Неоренессанс как парадигма актуализации художественного наследия в эпоху цифрового средневековья

Анжела Викторовна Норманская

Крымский университет культуры, искусств и туризма,

Симферополь, Россия

anzelanormansky@gmail.com, ORCID ID: 0009-0005-5082-976X

Аннотация. Исследование посвящено концептуальному анализу понятий «новое средневековье» и «цифровое средневековье» в кон-

тексте неоренессансной парадигмы. Отправной точкой работы служит концепция Николая Бердяева, который связал наступление нового средневековья с кризисом гуманизма, империализмом и утратой духовных оснований западной цивилизации. Автор прослеживает эволюцию этой концепции от Бердяева через современных зарубежных и отечественных мыслителей к понятию цифрового средневековья, в котором прежняя идеологическая вертикаль (социализм, классовость) сменяется технологической вертикалью, чьей главной силой становятся технологии, определяющие статус человека, иерархию власти. Событие-катализатор, схожее по масштабу с Первой мировой войной и революцией 1917 года (которые анализировал Бердяев), — распад СССР и последовавшая вестернизация 1990-х годов — не только не привели к преодолению черт нового средневековья, но и существенно их усугубили. Идеологический контроль сменился технологическим, а вместе с западными цифровыми продуктами в Россию проникли ценности гедонизма и материального успеха, что привело к атомизации, обезличиванию и формированию «цифровых ритуалов». В противовес этой деструктивной динамике вводится понятие «неоренессансная парадигма» — широкомасштабный, кумулятивный и синергетический процесс актуализации мирового художественного наследия, разворачивающийся со второй половины XX века по первую четверть XXI века. В отличие от исторического Ренессанса, который возвращал человека к античному идеалу через прямое творчество, неоренессанс сталкивается с фундаментальным противоречием: при единстве цели (восстановление целостного, ответственного, творческого человека) средства ее достижения в цифровую эпоху часто подменяют подлинное творчество симуляцией деятельности.

Особое внимание в исследовании уделяется роли молодежи (поколений Z и Альфа). С одной стороны, они рождены в уже цифровизированной среде, подвержены клиповому мышлению, зависимости от социальных сетей и безличностной виртуальной коммуникации. С другой стороны, именно молодежь, вопреки стереотипу о пассивной подверженности вестернизации, выступает ключевым субъектом актуализации наследия — через реинтерпретацию, кросскультурный синтез, дауншифтинг и присвоение образа антигероя-бунтаря как культурной репетиции отказа от ложных ценностей общества потребления.

Ключевые слова: неоренессансная парадигма, новое средневековье, цифровое средневековье, Ренессанс, молодежь, геймификация

Для цитирования: Норманская А. В. Неоренессанс как парадигма актуализации художественного наследия в эпоху цифрового сред-

невековья // Человек. Культура. Образование. 2026. № 3. С. 102–116.
<https://doi.org/10.34130/2233-1277-2026-3-102>

Neo-Renaissance as a paradigm of actualization of artistic heritage in the era of «Digital Middle Ages»

Anzhela V. Normanskaya

Crimean University of Culture, Arts and Tourism, Simferopol, Russia
anzelanormansky@gmail.com, ORCID ID: 0009-0005-5082-976X

Abstract. *The research is devoted to the conceptual analysis of the concepts of «New Middle Ages» and «Digital Middle Ages» in the context of the neo-Renaissance paradigm. The starting point of the work is the concept of Nikolai Berdyaev, who linked the onset of the «New Middle Ages» with the crisis of humanism, imperialism and the loss of the spiritual foundations of Western civilization. The author traces the evolution of this concept from Berdyaev through modern foreign and domestic thinkers to the concept of the «Digital Middle Ages», in which the former ideological vertical (socialism, classism) is replaced by a technological vertical, whose main force is technology, which determines the status of a person, the hierarchy of power. A catalytic event similar in scale to the First World War and the 1917 Revolution (which Berdyaev analyzed) — the collapse of the USSR and the subsequent Westernization of the 1990s — not only did not overcome the features of the «New Middle Ages», but also significantly aggravated them. Ideological control was replaced by technological control, and along with Western digital products, the values of hedonism and material success penetrated into Russia, which led to atomization, depersonalization, and the formation of «digital rituals». In contrast to this destructive dynamic, the concept of the «neo-Renaissance paradigm» is introduced, which is a large-scale, cumulative, and synergetic process of actualizing the world's artistic heritage that unfolds from the second half of the 20th century to the first quarter of the 21st century. Unlike the historical Renaissance, which brought people back to the ancient ideal through direct creativity, the neo-Renaissance faces a fundamental contradiction: with a unified goal (restoring a holistic, responsible, creative person), the means to achieve it in the digital age often replace genuine creativity with a simulation of activity.*

Special attention in the study is paid to the role of youth (generations Z and Alpha). On the one hand, they are born in an already digitalized environment, subject to clip thinking, dependence on social networks and impersonal virtual communication. On the other hand, it is young people who, contrary to the stereotype of passive exposure to Westernization, act as the key subject of the actualization of heritage — through reinterpretation, cross-cultural

synthesis, downshifting and appropriation of the image of the antihero-rebel as a cultural rehearsal for the rejection of false values of consumer society.

Keywords: *neo-Renaissance paradigm, «New Middle Ages», «Digital Middle Ages», renaissance, youth, gamification*

For citation: Normanskaya A. V. Neo-Renaissance as a paradigm of actualization of artistic heritage in the era of «Digital Middle Ages». *Chelovek. Kul'tura. Obrazovanie = Human. Culture. Education*. 2026; 3: 102–116. (In Russ.) <https://doi.org/10.34130/2233-1277-2026-3-102>

Введение. Целью данного исследования является обоснование неоренессансной парадигмы как способа преодоления цифрового средневековья посредством актуализации художественного наследия. Современное общество переживает глубокий ценностный и антропологический кризис, который многие исследователи (от последователей Бердяева до теоретиков постиндустриализма) характеризуют как «новое средневековье» или «цифровое средневековье». Однако эти термины часто используются метафорично, без четкого выявления механизмов, удерживающих человека в состоянии зависимости (технологической, идеологической, поведенческой).

На первый взгляд, оба термина далеки друг от друга, поскольку «новое средневековье» имеет идеологическую основу, связанную с размышлениями о роли религии и традиций в европейской культуре начала XX века. «Цифровое средневековье», в свою очередь, имеет основу технологическую и поднимает проблему зависимости человека от продукта цифровизации. В то же время данные термины объединены общей идеей утраты человеческого в человеке. Концепция Н. Бердяева построена на кризисе гуманизма и утрате свободы личности. В настоящий момент по аналогичному принципу человек утрачивает свободу в цифровой среде: его социальные связи и индивидуальные предпочтения в некоторых случаях формируются не столько личным выбором, сколько навязываются через цифровые системы.

Сегодня цифровые платформы, ИИ и геймификация пронизывают все сферы человеческой деятельности — от образования до искусства. Большинство современных технологий значительно упрощают сложные процессы, делая жизнь человека удобной и комфортной, но вместе с тем их повседневное ис-

пользование сформировало новую социальную проблему: инструменты прогресса трансформировались в инструменты контроля и упрощения. Другими словами, масштабирование цифровизации приводит к потере индивидуальности.

С учетом вышесказанного уже сегодня особо острым становится вопрос сохранения человеческого в человеке. Предложенная «неоренессансная парадигма» выступает как теоретический ответ: она позволяет переосмыслить художественное наследие как ресурс для построения целостной картины мира.

Новизна исследования заключается в том, что понятие «неоренессанс» рассмотрено как аналитическая парадигма, противостоящая «цифровому средневековью». При этом впервые детально показывается, что неоренессанс имеет не только сходство с историческим Ренессансом (возвращение к человеку), но и глубинное различие (средства достижения цели подменены симуляцией).

Одна из оригинальных идей текста — различие между событиным творчеством и геймификацией. В современной культурологии и философии образования часто смешивают эти понятия, полагая, что любая игровая форма полезна. В работе акцентировано внимание на том, что именно подмена творчества игрой (без разведения их) превращает неоренессанс в симуляцию и влияет на утрату человеческого в человеке.

В массовых дискуссиях молодежь часто изображается либо как «жертва» цифровой эпохи, либо как «слепой проводник» западной культуры. Новизна данного исследования — в фиксации двойственной роли: одновременно и максимальная уязвимость (отсутствие опыта нецифровой реальности), и ключевая способность к реинтерпретации, кросскультурному синтезу и созданию альтернатив (дауншифтинг, антигерой как культурная репетиция бунта). Таким образом, исследование разрушает стереотип о культурно-общественной пассивности молодых людей.

Методологическая база исследования имеет междисциплинарную основу, включающую историко-генетический, сравнительно-исторический, структурно-функциональный и аксиологический подходы. Работа опирается на принципы исторической реконструкции эволюции концепции «нового средневековья» (от Н. А. Бердяева до современных теоретиков), компаративного анализа эпох (Ренессанс — неоренессанс, Средневе-

ковые — цифровое средневековье), а также феноменологического различия событийного творчества и геймификации. Теоретическую базу составляют труды Н. А. Бердяева, М. М. Бахтина, В. В. Библина, а также современные исследования цифровой культуры и поколенческой специфики (поколения Z и Альфа).

Результаты исследования и их обсуждение. Концепция «нового средневековья» для российской научной школы не нова: одним из первых ее озвучил Н. А. Бердяев в своем философском труде «Новое средневековье: Размышление о судьбе России и Европы». Оригинальный текст был опубликован в 1924 году и является реакцией автора на геополитические и культурные события, происходящие в Европе в начале XX века. Философ отмечает, что идеи гуманизма утратили актуальность, и вслед за этим провозглашает кризис культуры, первопричина которого заключается в том, что культура «не может остаться религиозно-нейтральной и гуманистической, она неизбежно должна стать или безбожной, антихристианской цивилизацией, или священной, церковной культурой, христианским преобразованием жизни» [1]. Индивидуализм также уступает место массовым общностям, таким, как нации и классы. С учетом этого Н. А. Бердяев отмечает, что социализм, несмотря на свою несостоятельность, является вполне естественной реакцией «против новой истории и возврат к средневековью» [Там же].

К концепции Н. А. Бердяева в дальнейшем возвращались отечественные и зарубежные ученые. Например, Питирим Сорокин в одной из глав своей работы, названной «Кризис нашего времени», также указывал на разрушение чувственной формы западного общества и культуры как первопричину кризиса [2, с. 433]. Умберто Эко в своем эссе обозначил ряд средневековых черт у современной цивилизации, тем самым подчеркнув, что «новое средневековье» уже настало [3, с. 201]. И если Бердяев говорил о возвращении к средневековью в XX веке, то более поздние работы являются скорее футуристическим прогнозом, описывающим еще не наставшую историю XXI века.

Концепция имеет дискуссионный характер и не обладает однозначной трактовкой в научном поле. В частности, размыты хронологические рамки нового средневековья. Известно, что ему должны предшествовать события, масштаб которых вызовет массовые социальные потрясения и приведет к кардинальному

идеологическому надлому. Согласно Бердяеву, такими событиями стали Первая мировая война и Октябрьская революция 1917 года.

Корень кризиса Бердяев видел в эпохе империализма, обнажившего полный разрыв Запада с его же собственными исторически укорененными в христианстве ценностями: гуманизмом, правами и свободами, правом наций на самоопределение и верховенством международного права [4, с. 125]. По мнению мыслителя, это явление — сугубо европейское по происхождению, но именно оно несет в себе энергию, которая уничтожает Европу как духовный и культурный центр. Империализм стал инструментом смены вектора мировой истории: если прежде движение шло с Востока на Запад, то теперь начинается обратный ход. Однако Восток уже не получит от умирающей рационалистической культуры Европы никакого духовного дара.

Универсализация мира, которую несет с собой война, открывается Бердяеву как череда культурных столкновений и торжество «нового варварства». Его приметами становятся культ техники, разделение общества на изолированных индивидов (атомизация), тотальная милитаризация сознания и экономики, манипуляция массами и кризис либеральной демократии. В итоге «конец новой истории» означает крах главной иллюзии просвещенного человека: веры в то, что он освободился от сословных, религиозных и властных ограничений. Напротив, в эпоху техники и демократии возникли лишь новые, еще более совершенные механизмы зависимости, контроля и стандартизации, подавляющие личность и национальную самобытность.

С культурологической точки зрения наиболее трагичным и весомым фактором, оказавшим влияние на становление концепции «нового средневековья», является кризис мировой культуры XX века. Вплоть до последних десятилетий мировая культура в значительной мере была подчинена европоцентристскому дискурсу, в XX столетии принявшему на фоне усилившихся глобалистских устремлений тенденциозный характер. К его особенностям можно отнести крайний индивидуализм, искаженное видение реальности, курс на изменение традиций, цифровизацию общества. Иерархическая природа европоцентризма привела к формированию мнимого чувства превосходства западной культуры над остальными, «варварскими». Соответственно, западно-

европейские ценности по умолчанию определяются как «абсолютные и безупречные», массовая культура — «гибкая и универсальная», виртуализация — «обязательная и прогрессивная».

Доминирование европоцентристских идей в России усилилось в 80-е годы XX века в период перестройки. Социалистический коллективизм и классовый подход уступили место вестернизации. Это выразилось в признании «общечеловеческих ценностей» выше классовых, легализации рынка и частной инициативы (кооперативы, индивидуальная трудовая деятельность). Наиболее серьезные видоизменения претерпела традиционная культура, которая уступила место западной моде, кинематографу, музыке, несущим культ индивидуализма и материального достатка. Произошло историческое переосмысление: массовый характер приобрела дореволюционная ностальгия по России как части большой Европы. В тот же момент многополярность Советского Союза стала восприниматься как ошибочное и болезненное отклонение от цивилизации.

Если Н. Бердяев связывал наступление «нового средневековья» с военными и революционными потрясениями и культурным кризисом, то распад СССР является схожим событием-катализатором. Однако вопреки ожиданиям смена политической системы не привела к преодолению черт «нового средневековья» — напротив, произошло их усугубление, которое привело к формированию феномена, обозначаемого в современной философии как «цифровое средневековье». Суть этого периода заключается в том, что на смену идеологической вертикали пришла технологическая вертикаль. Технологии стали главной сакральной силой, определяющей границы возможного, статус индивида и иерархию власти.

Современные риски и опасности существенно отличаются от классических средневековых глобальностью своей угрозы [5, с. 16]. Так, масштабная цифровизация, начало которой совпало с периодом распада СССР и массовым проникновением западно-европейской культуры, привела к тому, что технологии превратились в статусный маркер, задающий новые социокультурные тренды. Поскольку большая часть технологий поступала с западного рынка, вместе с ними транслировались западные ценности. И в этом случае идеологическое средневековье трансформировалось в средневековье технологическое.

Следует отметить, что с начала XXI века технологии и тренды массовой культуры занимают главенствующее положение в обществе, перехватывая волю человека и направляя его. Цифровой формат достаточно часто направлен на безличностное взаимодействие, где важна только суть сообщения, а не личность, которая его передает и принимает. Из-за этого человек теряет свой прежний социальный статус, трансформируется в анонимный аватар. Особое внимание стоит обратить на цифровые ритуалы, смысл которых заключается в симуляции человеческой деятельности. Лайки, просмотры, репосты и иные социальные маркеры по своей сути не направлены на преобразование физической реальности, а замкнуты на действиях, совершенных в виртуальной среде.

Молодые люди остаются наиболее уязвимой категорией перед негативными процессами «цифрового средневековья» в силу отсутствия опыта нецифровой реальности. Поколения Z и Альфа рождены в уже сформированной системе цифровизированного общества. Ряд негативных факторов, таких как зависимость от социальных сетей, клиповое мышление или безличностная виртуальная коммуникация, вызывают у молодежи чувство беспомощности перед технологиями. Однако именно в этой парадигме молодежь, вопреки распространенному тезису о пассивной подверженности деструктивным трендам, выступает ключевым субъектом актуализации художественного наследия.

Большая часть молодых людей рефлексировать, сопротивляется, создает альтернативы, использует технологии для реинтерпретации, кросскультурного синтеза, тем самым преодолевая «цифровое средневековье» и восстанавливая полноту «человеческого» в человеке. Российская молодежь демонстрирует особый тип отношения к наследию как к пространству для самоопределения и построения глубокой картины мира, что отличает ее от модели чистого потребителя западной массовой культуры.

Одной из таких демонстраций является дауншифтинг — современный социальный феномен, популяризирующий идею жить вопреки установкам, навязанным извне. Как отмечают исследователи, данный термин имеет продолжительную историю, но привлек внимание к себе недавно, что неслучайно: сегодня дауншифтинг особенно востребован, поскольку помогает человеку заново определить для себя категории свободы, сча-

ства, смысла жизни. Культурной интерпретацией дауншифтера является образ антигероя-бунтаря в литературе или кинематографе. Чаще всего он бросает вызов системе, внимательно относится к простым вещам, ручному труду и тишине [6, с. 19]. Феномен дауншифтинга и образ антигероя образуют устойчивую связку, которая не только объясняет причины отказа от гонки за призрачными достижениями, но и предлагает конструктивную альтернативу. Вместе они создают новую систему ценностей, для которой ключевыми становятся психологическое благополучие и право на осмысленную тишину. Искусство в этой системе играет роль «безопасного полигона» и навигатора, помогая человеку не просто убежать «от», но в конечном счете прийти «к» — к более цельной и аутентичной жизни, которая не измеряется стандартными маркерами социального успеха.

Как известно, предыдущим примером масштабной актуализации художественного наследия является Ренессанс, который демонстрирует акцентуацию на семантическом аспекте восстановления некогда утраченного либо «замороженного» статуса или процесса, его ре-актуализацию. Такой акцент обусловлен изначальным отношением термина «Ренессанс» к европейской эпохе Возрождения, пришедшей на смену Средних веков. По мнению Владимира Вениаминовича Биbihина, «именно потому, что Ренессанс был глубоким сдвигом, попытки продемонстрировать его на отдельных фактах не всегда удаются. Прежде всего, он сказался в том, что только начиная с XIV–XVI веков история воспринимается нами, современными людьми, как непосредственно касающаяся нас. Раньше этого времени историческая реальность кажется или отчуждающе-странный (сон, ночь Средневековья), или удивительной, как античность» [7].

Центральная идея «нового ренессанса» В. В. Биbihина заключается в том, чтобы трактовать Ренессанс не как уникальное историческое явление, а как событие, закономерно повторяющееся на протяжении культурной истории. Свой исследовательский метод философ определяет как работу с частными случаями, или особенностями (итальянское *casì*), что в культурологии соответствует подходу *case study*. При этом он ставит цель «не подвести Ренессанс под обобщенные понятия, а из них окончательно вывести» [7, с. 52]. Вместо привычного «формирования и строительства концепций» Биbihин предлагает чи-

тателю попробовать иной путь — «обратить внимание» [7, с. 28]. Такой подход можно назвать междисциплинарным: исследование Ренессанса разворачивается на стыке философии, искусствоведения, истории и филологии. Это подтверждается как кругом используемых источников, так и ключевыми для автора понятиями — «внимание», «событие» и «захваченность событием», которые выступают связующим звеном между разными дисциплинами.

Гуманисты прошлого рассматривали античность исключительно сквозь готовые толкования и аллегории. Они не умели взглянуть на нее иначе, чем на Библию, снизу вверх. Ренессансное отношение к классике стало возможным только тогда, когда удалось освободиться от роли комментатора. Петрарка первым заявил, что человек — это задача для самого себя. С этого момента занятия искусствами (*cultus humanitatis*) превращаются в создание собственной личности, в формирование прекрасного, доброго, умного и деятельного человека, который соответствует чистому, почти божественному идеалу внутри себя.

В рамках исследовательской оптики представим современную культурную ситуацию как неоренессанс. Неоренессансная парадигма — это широкомасштабный, кумулятивный и синергетичный процесс актуализации и реактуализации всей совокупности наследия мировой культуры (преимущественно художественной), разворачивающийся во второй половине XX — первой четверти XXI века. Данная парадигма противостоит господствующему европоцентристскому дискурсу с его крайним индивидуализмом, искажением реальности, цифровизацией и обезличиванием, возвращая человеческое в человеке через преодоление «Цифрового средневековья» и восстановление ценностных, личностных и традиционных связей с художественным наследием. Парадигма нацелена на восстановление целостного человека в противовес деперсонализированному субъекту цифровой эпохи.

Неоренессансная парадигма оказывается аксиологически управляемой через культурно-художественную доминанту, которая выполняет функцию ценностного фильтра. Она реализуется в вовлекающих и рефлексивных практиках (ребутах, ремейках, играх, дорамах, аниме и подобных формах), где художественное наследие перестает быть сакральным экспо-

натом и превращается в ресурс смыслообразования, идентификации и построения целостной картины мира молодежью. Эффективность этой парадигмы прямо пропорциональна степени сохранения баланса между инновационными, цифровыми и игровыми формами обращения с наследием, с одной стороны, и ценностно-смысловым ядром гуманизма — с другой.

Однако именно здесь обнаруживается глубокое внутреннее противоречие. Исходный паритет задач между Ренессансом и неоренессансом не вызывает сомнений: обе эпохи преследуют одну и ту же фундаментальную цель: актуализацию человеческого в человеке, возвращение к вечным ценностям, таким как достоинство, творчество, свобода и ответственность. Но при единстве этой цели способ презентации ценностей в эпоху неоренессанса меняется кардинально, что приводит к их примитивизации, опошливанию и искажению. Внешнее сходство задач оборачивается внутренней деградацией качества.

Современная актуализация классического художественного наследия представляет синтез игры и творчества. Игра снижает когнитивный порог входа и располагает к действию. Например, технологии виртуальной и дополненной реальности позволяют взаимодействовать с объектами художественного наследия так, как этого хочет игрок или разработчик. С одной стороны, это удобно и выгодно, поскольку человек взаимодействует с наследием, не нанося ему физический ущерб. Но, с другой стороны, творчество, в отличие от игры, предполагает событийность, ответственность, созидание нового и самовосхождение человека. Современная же игра в ее наиболее распространенной форме, геймификации, представляет собой оперирование готовыми элементами, выбор без последствий и, по сути, чистую имитацию деятельности. Если творчество и игру принципиально не разграничить, неоренессанс неизбежно подменяется собственной симуляцией.

Этот процесс усугубляется доминированием визуального поворота, который сегодня подавляет лингвистическое и аудиальное восприятие. Геймификация органично вписывается в этот поворот, поскольку она визуально привлекательна и создает иллюзию свободы выбора. Именно здесь скрывается главная «ловушка»: пользователю предлагается не творчество, а лишь выбор из уже имеющегося. В этом различие проходит меж-

ду подлинным событием в смысле В. В. Библихина и М. М. Бахтина [7, 8]: тем, что меняет человека, требует ответственности и несет в себе риск, и безответственным выбором в геймификации. Игра не влечет реальных последствий, заранее предсказуема, не требует внутреннего изменения и обслуживает исключительно успех разработчиков, а не развитие человека. Именно отсутствие событийности не позволяет неоренессансу реализовать свой потенциал. Вся эта ситуация разворачивается в условиях тотальной коммерциализации и общества потребления. Ценности остаются схожими с эпохой Ренессанса, но актуализируются они сегодня в логике «цифрового средневековья»: скорость, легкость и удовольствие. Происходит подмена подлинного творчества его симуляцией, а человек превращается из творца в потребителя готовых культурных форм. Неоренессанс стремится возродить человеческое, но делает это средствами, которые это человеческое разрушают или упрощают.

Заключение. Таким образом, представленная в исследовании «неоренессансная парадигма» представляется эффективным способом преодоления эпохи «цифрового средневековья». Неоренессанс либо становится подлинным актом самостоятельного творчества и самовосхождения, реализуя через молодежную субъектность проект возвращения человеческого в человеке, либо неизбежно вырождается в симуляцию, обслуживающую визуальный поворот, коммерциализацию и общество потребления. Основным условием успеха неоренессанса выступает не просто использование цифровых технологий и вовлекающих практик, а принципиальное разграничение творчества и игры, событийности и безответственного выбора. Молодежь, может, и действительно выступает главным агентом этого возрождения, но только в той мере, в какой она сохраняет способность к рефлексии, реинтерпретации и самостоятельному смыслопорождению, не позволяя свести себя к позиции пассивного потребителя готовых культурных форм. Разграничение творчества и игры — это не академическая тонкость, а условие выживания самого проекта возрождения человеческого в человеке. Подлинный неоренессанс совершается там, где игра перестает быть самоцелью и становится инструментом творчества, а человек из игрока превращается в творца.

Список источников

1. Бердяев Н. А. Смысл истории. Новое Средневековье // сост. и ком. В. В. Сапова. М.: Канон, 2002. 448 с.
2. Сорокин П. Человек. Цивилизация. Общество. М.: Политиздат, 1992. 543 с.
3. Губарева О. В. Новое Средневековье в культуре России XX века // Труды кафедры богословия Санкт-Петербургской духовной академии. 2023. № 3 (19). С. 192—204.
4. Ивонина О. И. Концепция Нового Средневековья Н. А. Бердяева // Вестник Томского государственного университета. История. 2020. № 63. С. 123–129.
5. Бек У. Общество риска. На пути к другому модерну. М.: Прогресс-Традиция, 2000. 384 с.
6. Нетцель Е. К., Саенко Н. Р., Миронов А. А. Дауншифтинг и антигерой в контексте социокультурной акселерации: к новой аксиологии свободы, счастья и смысла жизни // Общество: философия, история, культура. 2026. № 2. С. 15–22.
7. Библихин В. В. Новый Ренессанс. М.: Наука: Прогресс-Традиция, 1998. 496 с.
8. Бахтин М. М. Творчество Рабле и проблема народной культуры Средневековья и Ренессанса // Собрание сочинений : в 7 т. М.: Языки славянских культур, 2008. Т. 4. Ч. 1. С. 517–604.

References

1. Berdyaev N. A. *Smysl istorii. Novoe Srednevekov'e* [The meaning of the story. The New Middle Ages]. Comp. and comm. by V. V. Sapov. Moscow: Kanon, 2002. 448 p. (In Russ.)
2. Sorokin P. *Chelovek. Civilizaciya. Obshchestvo* [Human. Civilization. Society]. Moscow: Politizdat, 1992. 543 p. (In Russ.)
3. Gubareva O. V. The New Middle Ages in twentieth-century Russian Culture. *Trudy kafedry bogosloviya Sankt-Peterburgskoj Duhovnoj Akademii* [Proceedings of the Department of Theology of the St. Petersburg Theological Academy]. 2023. No 3 (19). Pp. 192–204. (In Russ.)
4. Ivonina O. I. The Concept of the New Middle Ages by N. A. Berdyaev. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Istoriya* [Bulletin of Tomsk State University. History]. 2020. No 63. Pp. 123–129. (In Russ.)
5. Bek U. *Obshchestvo riska. Na puti k drugomu modern* [Risk society. On the way to another modernity]. Moscow: Progress-Tradiciya, 2000. 384 p. (In Russ.)
6. Netcel' E. K., Saenko N. R., Mironov A. A. Downshifting and antihero in the context of socio-cultural acceleration: towards a New axiology of Freedom, Happiness and the Meaning of Life. *Obshchestvo: filosofiya, istoriya, kul'tura* [Society: Philosophy, History, Culture]. 2026. No 2. Pp. 15–22. (In Russ.)
7. Bibihin V. V. *Novyĭ Rennessans* [The New Renaissance]. Moscow: Nauka: Progress-Tradiciya, 1998. 496 p. (In Russ.)

8. Bahtin M. M. Rabelais's Work and the Problem of Medieval and Renaissance Folk Culture. *Sobranie sochinenij* : v 7 t. [Collected works : in 7 vols.]. Moscow: Yazyki slavyanskikh kul'tur, 2008. Vol. 4. Part 1. Pp. 517–604. (In Russ.)

Сведения об авторе

Норманская Анжела Викторовна, кандидат культурологии, доцент, заведующая кафедрой философии, культурологии и межкультурных коммуникаций ГБОУ ВОРК «Крымский университет культуры, искусств и туризма» (Россия, Республика Крым, 295017, г. Симферополь, ул. Киевская, 39)

Information about the author

Anzhela V. Normanskaya, Candidate of Culturology, Associate Professor, Head of the Department of Philosophy, Cultural Studies and Interlanguage Communications, Crimean University of Culture, Arts and Tourism (39, Kievskaya str., Simferopol, 295017, Republic of Crimea, Russia)

Статья поступила в редакцию / The article was submitted 18.06.2026

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 28.06.2026

Принята к публикации / Accepted for publication 01.07.2026

Научная статья / Article

УДК 271.2-86

<https://doi.org/10.34130/2233-1277-2026-3-116>

**Дом Гуттуевых как место памяти русского
старообрядчества первой половины — середины XVIII в.
в культурном пространстве Петербурга**

Владимир Владимирович Петранкин

Санкт-Петербургский государственный институт культуры (СПбГИК),

Санкт-Петербург, Россия

haar@inbox.ru, SPIN-код: 6351-6287

<https://orcid.org/0009-0009-6851-8459>

Аннотация. *Статья посвящена вопросу выявления топографических следов присутствия старообрядцев в первой половине — середине XVIII столетия в культурном пространстве Петербурга на примере*