

ТЕОРИЯ И ИСТОРИЯ КУЛЬТУРЫ, ИСКУССТВА

Научная статья / Article

УДК 008

<https://doi.org/10.34130/2233-1277-2025-3-10>

«Культуры» вещей, объектов ландшафта, растений и животных как модусы культуры человека

**Иван Владимирович Леонов¹,
Михаил Алексеевич Шеленок²,
Юлия Станиславовна Ананьева³**

¹ Санкт-Петербургский государственный институт культуры, Санкт-Петербург, Россия; ivaleon@mail.ru

² Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов, Санкт-Петербург, Россия; shelenokmishka@rambler.ru

³ Алтайский государственный педагогический университет, Барнаул, Россия; isan1963@yandex.ru

Аннотация. *Статья посвящена способности человека создавать модусы культуры на уровне воображаемых «миров» вещей, объектов ландшафта, растений и животных. Рассматривается феномен «оживления» и «очеловечивания» указанных объектов и существ, а также создания их «культур» по аналогии с культурой людей. Дается характеристика когнитивной деятельности человека, априорным свойством которой является упорядочение реальности по аналогии с человеческим*

© Леонов И. В., Шеленок М. А., Ананьева Ю. С., 2025

телом, обществом и культурой. С опорой на тексты искусства, в частности фольклора, литературы и массовой культуры, приводятся примеры «очеловечивания» представленных элементов реальности и моделирования их «культур». Рассматривается фактор смешения указанных «миров», анализируется их значимость как особой формы освоения реальности. Отдельное внимание уделяется теории Й. Хейзинги, выступающей методологической основой представленного текста.

Ключевые слова: Й. Хейзинга, картина мира, сознание, гештальт-культурология, модус культуры, зооморфный код, вещь

Для цитирования: Леонов И. В., Шеленок М. А., Ананьева Ю. С. «Культуры» вещей, объектов ландшафта, растений и животных как модусы культуры человека // Человек. Культура. Образование. 2025. № 3. С. 10–22. <https://doi.org/10.34130/2233-1277-2025-3-10>

«Cultures» of things, landscape objects, plants and animals as modes of human culture

Ivan V. Leonov¹, Mikhail A. Shelenok², Iuliia.S. Ananyeva³

¹ St. Petersburg State Institute of Culture,
St. Petersburg, Russia; ivaleon@mail.ru

² St. Petersburg University for the Humanities of Trade Unions,
St. Petersburg, Russia; shelenokmishka@rambler.ru

³ Altai State Pedagogical University, Barnaul, Russia;
isan1963@yandex.ru

Abstract. The article is devoted to the human ability to create modes of culture at the level of imaginary «worlds» of things, landscape objects, plants and animals. The phenomenon of the «revival» and «humanization» of these creatures and objects, as well as the creation of their «cultures» by analogy with the culture of humans, is considered. A characteristic of human cognitive activity is given, the a priori property of which is the ordering of reality by analogy with the human body, society and culture. Based on the «texts» of folklore, art, in particular literature, and popular culture, examples of the «humanization» of the presented elements of reality and modeling of their «cultures» are given. The mixing factor of these «worlds» is considered, and their significance as a special form of mastering reality is analyzed. Special attention is paid to the theory of J. Huizinga, which serves as the methodological basis of the presented text.

Keywords: J. Huizinga, worldview, consciousness, gestalt-culturology, mode of culture, zoomorphic code, thing

For citation: Leonov I. V., Shelenok M. A., Ananyeva I. S. «Cultures» of things, landscape objects, plants and animals as modes of human culture. *Chelovek. Kul'tura. Obrazovanie* = *Human. Culture. Education*, 2025; 3: 10–22. (In Russ.) <https://doi.org/10.34130/2233-1277-2025-3-10>

Введение. Культура как способ бытия человека возникает и существует в разных формах. Она разворачивается не только в непосредственном виде, оформляя бытие общества и реализуя процесс сохранения, трансляции и обновления соответствующих внебиологических программ. Исходя из того, что ее сущностные свойства связаны со склонностью человека моделировать и «разыгрывать» реальность в своем сознании, она может проявляться в виде своеобразных модусов или проекций, которые во многом аналогичны реально существующим культурам.

Примечательно, что в научной литературе основное внимание уделяется изучению культуры в ее объективированном виде, в рамках ее непосредственного бытования — реализации определенных деятельностных оснований, овеществления и функционирования в социуме. В таком ракурсе культура раскрывается в контексте взаимодействия между людьми, их общения посредством различных форм коммуникаций, где невысказанная мысль не может считаться феноменом культуры. Однако существует ряд малозаметных факторов, имеющих для появления и функционирования культуры определяющую роль. Одним из таких факторов является способность человека отражать и моделировать реальность в своем сознании особым образом. Причем данная способность, обладая рядом сущностных характеристик, носит устойчивый характер и вызывает пристальный исследовательский интерес. Изучению данного феномена и посвящена настоящая статья.

В указанном вопросе обращают на себя внимание исследования Э. Кассирера [1] относительно умения человека моделировать реальность и соответствующим образом ее означивать, например, на языке мифа. Особый интерес представляют работы Й. Хейзинги, в частности его труд «Человек играющий» [2], в рамках которого ученым была обоснована и ярко проиллюстрирована способность человека жить в образах мира, которые он создал. Это происходит благодаря тому, что человек способен отразить в своем сознании картину реальности, объяснить ее целостность и происходящие в ней процессы, выявить основных

участников (включая определение своего места в этом мире), сформулировать ее законы и правила, объяснить смыслы, ценности и т. д. В указанном ряду отметим также работы О. Шпенглера [3] и Г. Д. Гачева [4], раскрывающие особенности и логику разных форм мировоззрения; труды У. Эко [5] и Ю. М. Лотмана [6], посвященные раскрытию свойств семиосферы культуры; работы Н. Н. Суворова [7] о роли воображаемого в культуре и др.

Основная часть. Итак, человек видит мир во многом так, как он его моделирует в своем воображении. При этом разные объяснения и модели мира могут использоваться достаточно долго, если они обнаруживают высокую степень адаптивного соответствия. Формулируя образ реальности на уровне картины мира — своеобразного интеграла бытия, человек получает возможность жить опосредованно, не как животное, реагируя на мир буквально, а осознанно, представляя мир и себя в рамках определенной логически связанной структуры (в данном случае интересна интерпретация Ф. Капрой слова «сознание» как «со-знание», отражающая способность человека осознавать свое знание и самого себя [8]). В таком ракурсе теория Й. Хейзинги, которую нередко воспринимают в буквальном, упрощенном смысле, позволяет увидеть человека как «играющего», объясняющего реальность особым образом и живущего в данной «матрице», созданной им самим. Однако указанная «матрица» носит серьезный характер и помогает человеку эффективно адаптироваться и проявлять свои человеческие качества. «Игра» в таком ракурсе выступает не как безделушка, ложь, что-то понарошку и не всерьез, ее смысл раскрывается в способности человека видеть и организовывать реальность посредством ее означивания, а также в его способности жить и реализовываться в рамках указанного объяснения. «Символическая вселенная», которую придумывает человек с опорой на объективные обстоятельства, становится его домом.

Показательно, что способность объяснять реальность и на этой основе создавать ее образы, является родовидовой характеристикой человека. Он оказывается как бы «пленником» своего видения, но другого шанса стать человеком, выйдя за рамки сугубо биологического существования, у него нет. В таком ракурсе шекспировское «Весь мир — театр. / В нем женщины, мужчины — все актеры. / У них свои есть выходы, уходы, / И каждый не одну играет роль» [9, с. 47] становится вполне

объяснимым принципом устройства мира человека, однако с оговоркой, что культура — это «серьезная игра», где есть жизнь и смерть; ценности, смыслы и антиценности; сакральное и профанное; любовь, преданность и предательство; героизм, патриотизм и трусость. И только в культуре «разыгрывается» жизнь человека.

Указанное свойство, формируя археологию познавательных способностей человека, является своеобразным априори сознания. С самого раннего детства и на всем протяжении жизни человек проявляет способность отражать реальность, моделировать и объяснять ее. В этом плане когнитивные структуры людей, образно говоря, «заточены» упорядочивать мир, «разыгрывать» его, постигать его логику с целью достижения адаптивного равновесия.

На протяжении истории разные культуры создавали картины мира, формируя свои системы ценностно-смысловых координат, соотнесенные с соответствующими формами сознания и условиями, в которых те или иные картины мира возникали. В рамках науки о культуре предметная область, изучающая морфогенез картин мира, их историческое многообразие, специфику, инвариантные и вариативные качества, именуется «гештальт-культурологией» [10]. В данной статье внимание будет уделено отдельному аспекту представленной области, в частности феномену распространения модусов культуры человека на иные сферы — мир вещей, растений, ландшафтные объекты и животных.

Представленные выше свойства человека моделировать и разыгрывать реальность в сознании дополняются его способностью субъективировать мир и его фрагменты. В данном случае по аналогии с человеческим телом, душой и обществом, являя объекты реальности, люди проявляют склонность персонифицировать их, выстраивать взаимодействия с ними. Подчеркнем, что указанная способность является устойчивой характеристикой познавательной деятельности человека. Она выражена в том, что человек, осваивая определенные пространства, как бы «набрасывает» на них особое «покрывало», упорядочивающее мир и его фрагменты по образцу человеческого общества и культуры. При этом сознание человека в этом ракурсе может как бы упражняться, «играть», моделируя особые миры на уровне воображения, с возможностью их переноса на реальные про-

цессы. Так возникают «игровые пространства», которые можно метафорично соотнести с «полем», «пузырем» или «облаком». Эти пространства проецируются человеком на мир, либо бытуют в его сознании исключительно на уровне информационных и воображаемых структур. Конечно, в указанном качестве первенство отводится детям, сознание которых невероятно пластично и способно претерпевать «квантовые скачки» из одного мира в другой множество раз в течение одного дня. Сознанию человека (особенно ребенка) свойственно создавать множественные «поля» игровых пространств, погружаться в них, покидать их и возвращаться через определенное время.

Отметим, что в игровых пространствах, которые могут являть собой своеобразные модели культуры, наличествует множество полезного для социума материала. Такие модусы, будучи аллюзиями к миру человека, способны многому научить, раскрыть смыслы реальности; наконец, они раскрепощают и тренируют сознание в его способности моделировать мир, действующий по определенным законам и наполненный соответствующими персонажами и смыслами. Особую значимость в указанном ракурсе представляют миры животных, объектов ландшафта, растений, вещей и их смешанные формы.

Характеризуя созданные человеком миры, в которых субъектами выступают животные, отметим, что данный «зооморфный модус» ярко проявляется уже на первых порах истории человечества. Субъективация животных выступала вполне закономерным явлением, поскольку животное представляло основной интерес для древнейшего человека, а его уподобление человеку не вызывало особых трудностей в силу одушевленности самих животных, их видимой способности реагировать и взаимодействовать с людьми. В свою очередь, растения и ландшафтные объекты также подвергались персонификации и «оживлению», точнее «очеловечиванию». Природа как вмещающее пространство осваивалась и объяснялась в том числе и этим путем. Так персонажами картин мира, мифологических, эпических и фольклорных текстов становились «ожившие» реки и горы, деревья и камни, «очеловеченные» звери и птицы. Субъективация реальности затрагивала в том числе и макрообъекты, такие как Луна и Солнце, планеты и созвездия, о чем свидетельствуют названия этих объектов, традиция их изображения в антропозооморфном виде на старинных картах и др.

Примечательно, что ландшафтные, животные и растительные объекты в рамках обретения субъектности могли образовывать своеобразные миры или сообщества, способные взаимодействовать друг с другом и даже с человеком. Такие миры выступали явным аналогом культуры, отражая ее существенные характеристики, статусы и иерархии, ценности и поведенческие стереотипы, политические и социальные институты и другие характеристики. От древности до современности указанные аналоги, то есть «культуры», находят свое яркое проявление на протяжении всей истории, от росписей пещеры Ласко и Альтамира до мультипликационных фильмов «Зверополис» и вселенной «Смешариков». Даже мир растений может быть смоделирован как самостоятельный «флористический модус» культуры, что весьма ярко отражено в повести «Приключения Чиполлино» Дж. Родари, включая серию ее экранизаций.

Отдельного внимания в рассматриваемой теме заслуживает «вещественный модус» культуры. Как показывает опыт исследования данного вопроса, указанный модус равен по степени распространенности натуралистическим аналогам и возник практически сразу с миром «первой природы». «Ожившие» вещи, будучи укорененным феноменом культуры, присутствуют как в ее архаических пластах, на уровне верований и фольклора, так и в современной культуре, сопровождая человечество буквально на всех этапах его истории. При этом вещи могут быть «добрыми» и «злыми», они могут «любить» и «страдать», «радоваться» и «грустить», «назидать» и «прощать», вещи могут создавать семьи, сообщества и соответствующие «культуры». Примечательно, что палитра разных качеств и характеров вещи встречается во всех культурах, от древности до наших дней.

Особый интерес в рамках рассматриваемого вопроса представляет феномен обучения детей, осваивающих культуру, на примере «культур», участниками которых выступают животные, растения и ландшафтные компоненты. Ребенку понятнее «человеческое» поведение животного, нежели человека, ведущего себя по-людски. Модус культуры человека, спроецированный на другое измерение, на других субъектов, которые изображают людей, либо ведут себя по-человечески, является самым эффективным «кодом» и средством вхождения ребенка в культуру. Не менее удивительным и даже парадоксальным является факт субъективации вещей и создания соответствующих ми-

ров, «культур» и «цивилизаций», выступающих своеобразными аллюзиями и версиями реальности человека. Ребенок, как и в случае с животными и иными смоделированными субъектами, успешно учится у вещей быть человеком. Примерами таких «культур» и миров являются «История игрушек», вселенная «Трансформеров», «Фиксики» и др.

Отдельную грань в рассматриваемой проблематике представляет анализ процесса и логики субъективации разных сторон ландшафта, животных, растений и вещей. Основу данного процесса составляет антропологический ракурс. Особое звучание тут получает выражение Протагора «Человек есть мера всех вещей». Как правило, субъективация вещи основывается на фиксации ее внешних антропологических сходств и качеств (либо качеств животного, что бывает несколько реже). Столы и стулья, самовары и топоры, умывальники и печки, машины, паровозы и другие вещи соотносятся с телом человека, с его лицом, дыханием, с соответствующими движениями, тем самым «оживая». При этом очень важен момент разгадывания антропологического гештальта, сопоставления вещи с человеком по наиболее очевидному пути. Именно поэтому фары у машины — это глаза, а бампер — рот; у стола появляются ноги; у двери — ручка, у бутылки — горлышко и т. п. Характер «оживших» вещей связан с практиками их использования человеком, с их значимостью в культуре, а также с опытом взаимодействия с ними. Порой даже возникает вопрос: *специально ли человек создает вещи похожими на себя или он так умело их «очеловечивает»?*

Углубляясь в мир вещей, отметим, что взаимодействие человека с данным миром на уровне модуса культуры довольно велико. Показательными в данном случае служат многочисленные примеры сближения человека с вещами, особого акцента на них, «общения» с ними, совместного преодоления невзгод и трудностей, совместной радости и т. д. Указанное свойство человека ярко отражено в искусстве, и в частности в литературе.

Например, в романах И. Ильфа и Е. Петрова, привлекающих не только высокоинтеллектуальную, но и массовую читательскую аудиторию, демонстрируются разные формы взаимодействия человека с вещью.

Предметы, сделанные в дореволюционное (= старое, когда и «трава зеленее» и проч.) время, упоминаются персонажами с маркировкой почтения/уважения. Так, в эпизодах романа «Две-

надцать стульев», когда речь заходит об оценке гамбсовской мебели, второстепенные действующие лица отмечают: «В старое время работа была хорошая. Еще тридцать лет такой стул может выстоять» [11, с. 70] — и т. п. То есть через вещь передается тоска по утраченному времени. Другой пример: сцена, в которой Остап маскирует Кису под нищего и целенаправленно портит предметы одежды: «Что вы делаете? — *завопил* Воробьянинов. — Этот пиджак я ношу уже пятнадцать лет, и он все как новый!» [11, с. 336] (*курсив наш.* — авт.). Подобным образом в «Золотом теленке» зицпредседатель Фунт сетует: «Вы видите на мне эти брюки? <...> Это пасхальные брюки. Раньше я надевал их только на Пасху, а теперь я ношу их каждый день» [12, с. 177].

Герои романов одушевляют предметный мир. В этом отношении очень интересна глава XVII «Уважайте матрацы, граждане!» из «Двенадцати стульев», где матрац наделяется человеческими качествами и сакральным смыслом:

«Матрац ломает жизнь человеческую. В его обивке и пружинах таится какая-то сила, притягательная и до сих пор не исследованная. <...> Матрац ненасытен. Он требует жертвоприношений. <...> Он толкает человека и говорит ему: <...>

– Мне стыдно за тебя, человек <...>.

Матрац все помнит и все делает по-своему. <...>

– Вы пугаете меня, гражданин матрац!

– Молчи, дурак! Ты не знаешь всего! <...>

– Я убью тебя, матрац!

– Щенок. Если ты осмелишься это сделать, соседи донесут на тебя» [11, с. 168–170].

С особым отношением потрошит ложные стулья отец Федор:

«Минуту он находился в сомнении, не знал, с какого стула начать. Потом, словно лунатик, подошел к третьему стулу и зверски ударил топориком по спинке. Стул опрокинулся, не повредившись.

– Ага! — крикнул отец Федор. — Я т-тебе покажу!

И он бросился на стул, как на живую тварь» [11, с. 350].

Самый яркий пример в «Золотом теленке» — машина, которой дано имя «Антилопа». Командор Бендер не просто предлагает красиво назвать «корабль» для своего экипажа, он делает «механическую лошадку» членом команды. Тем трогательнее воспринимается смерть Антилопы (разбросанные от взрыва де-

тали в уменьшительно-ласкательной форме сравниваются с органами: «Медные кишочки блестили под луной» [12, с. 283]].

В главе XX «Командор танцует танго» довольный завершением сбора компромата Остап начинает победный танец, вовлекая в него окружение: «И хватаящая за сердце, давно позабытая мелодия заставила звучать все предметы, находившиеся в Черноморском отделении Арбатовской конторы по заготовке рогов и копыт. Первым начал самовар. Из него внезапно вывалился на поднос охваченный пламенем уголек. И самовар запел: / Под знойным небом Аргентины, / Где небо южное так сине... / Великий комбинатор танцевал танго. <...> А мелодию уже перехватила пишущая машинка с турецким акцентом: ... / Гдэ нэбо южноэ так синэ, / Гдэ жэнщины, как на картинэ... / И неуклюжий, выдавший виды чугунный компостер глухо вздыхал о невозвратном времени: / ...Где женщины как на картине, / Танцуют все танго» [12, с. 232].

И наконец, универсальный штемпель бюрократа Полыхаева, фактически заменивший при оформлении документации самого начальника «Геркулеса»: «Работа шла без задержки. Резина отлично заменила человека. Резиновый Полыхаев нисколько не уступал Полыхаеву живому» [12, с. 223].

Характеризуя «миры», на которые распространяются модусы культуры, отметим, что они могут носить смешанный характер, при этом, как правило, некоторая обособленность представителей разных миров сохраняется, однако бывают и исключения. Например, в сказке «Гуси-лебеди» оживают не только яблонька и речка, но и печка; Мойдодыр в одноименной сказке воспитывает Грязнулю; посуда обижается на Федору; Фиксики редко, но все же взаимодействуют с людьми и т. п.

Заключение. Подытоживая краткий экскурс в рассматриваемую проблематику, подчеркнем, что модусы культуры человека, рождаемые на уровне «игр воображения», проецирующего их на самые разные области бытия, являются значимым и пространственным средством развития его когнитивных структур. Подобно рыбаку, набрасывающему сеть на поверхность воды, данные модусы покрывают реальность, упорядочивая ее и населяя существами с соответствующими «культурами», ценностями и практиками. И через эти проекции человек учится, творчески осваивает реальность, накапливает опыт и транслирует знания будущим поколениям, обеспечивая адаптивную гибкость и открытость культуры.

Список источников

1. Кассирер Э. Философия символических форм: в 3 т. Т. 2: Мифологическое мышление. М.; СПб.: Университетская книга, 2001. 280 с.
2. Хейзинга Й. *Homo ludens*. Человек играющий / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова; коммент., указатель Д. Э. Харитоновича. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
3. Шпенглер О. Закат Европы. Очерки морфологии мировой истории: Гештальт и действительность / пер. с нем., вступ. ст. и примеч. К. А. Свасьяна. М.: Эксмо, 2006. 800 с.
4. Гачев Г. Д. Космо-Психо-Логос: Национальные образы мира. М.: Академический Проект, 2007. 511 с.
5. Эко У. Заметки на полях «Имени розы» / пер. с итал. Е. А. Костюкович. СПб.: Симпозиум, 2003. 91, [2] с.
6. Лотман Ю. М. Семиосфера: сборник. СПб.: Искусство-СПБ, 2004. 703 с.
7. Суворов Н. Н. Памятник культуры как воображаемая реальность // Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры. 2017. № 4 (33). С. 76–80.
8. Капра Ф. Паутина жизни. Новое научное понимание живых систем / пер. с англ. под ред. В. Г. Трилиса. Киев: София; М.: Гелиос, 2002. 336 с.
9. Шекспир У. Как вам это понравится // Полн. собр. соч.: в 8 т. М.: Искусство, 1959. Т. 5. С. 5–112.
10. Леонов И. В., Соловьева В. Л., Халльбек Д. «Гештальт-культурология»: концептуализация, дисциплинарный статус и история исследований // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2020. № 40. С. 92–107.
11. Ильф И., Петров Е. Двенадцать стульев // Собр. соч.: в 5 т. М.: Гос. изд-во худож. лит., 1961. Т. 1. С. 25–382.
12. Ильф И., Петров Е. Золотой теленок // Собр. соч.: в 5 т. М.: Гос. изд-во худож. лит., 1961. Т. 2. С. 5–386.

References

1. Kassirer E. *Filosofiya simvolicheskikh form*. V 3 t. Tom. 2: *Mifologicheskoe myshlenie* [Philosophy of symbolic forms. In 3 vol. Vol. 2: Mythological thinking]. Moscow; St. Petersburg: Universitetskaya kniga, 2001. 280 p. (In Russ.)
2. Hejzinga J. *Homo ludens*. *Chelovek igrayushchij* [Homo ludens. Man at Play] / compiled, foreword and translation from Dutch by D. V. Silvestrov; commentary, index by D. E. Kharitonovich. St. Petersburg: Izdatel'stvo Ivana Limbaha, 2011. 416 p. (In Russ.)
3. Shpengler O. *Zakat Evropy. Ocherki morfologii mirovoj istorii: Gesh-tal't i dejstvitel'nost'* [The Decline of Europe. Essays on the Morphology of World

History: Gestalt and Reality] / trans. from Germ., introduction and notes by K. A. Svasyan. Moscow: Eksmo, 2006. 800 p. (In Russ.)

4. Gachev G. D. *Kosmo-Psiho-Logos: Nacional'nye obrazy mira* [Cosmo-Psycho-Logos: National Images of the World]. Moscow: Akademicheskij Proekt, 2007. 511 p. (In Russ.)

5. Eko U. *Zametki na polyah «Imeni rozy»* [Notes in the margins of «The Name of the Rose»] / trans. from Italian by E. A. Kostyukovich. St. Petersburg: Simpozium, 2003. 91, [2] p. (In Russ.)

6. Lotman Yu. M. *Semiosfera: sbornik* [Semiosphere: collection]. St. Petersburg: Iskustvo-SPB, 2004. 703 p. (In Russ.)

7. Suvorov N. N. Cultural monument as an imaginary reality. *Vestnik Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo instituta kul'tury* [Bulletin of the St. Petersburg State Institute of Culture], 2017, no 4 (33), pp. 76–80. (In Russ.)

8. Kapra F. *Pautina zhizni. Novoe nauchnoe ponimanie zhivyyh sistem* [The Web of Life: A New Scientific Understanding of Living Systems] / trans. from English edited by V. G. Trilis. Kiev: Sofiya; Moskva: Gelios, 2002. 336 p. (In Russ.)

9. Shekspir U. As You Like It. *Poln. sobr. soch.: v 8 t. T. 5.* [Complete Works: in 8 vol.]. Moscow: Iskustvo, 1959. Pp. 5–112. (In Russ.)

10. Leonov I. V., Solov'eva V. L., Hall'bek D. «Gestalt Cultural Studies»: Conceptualization, Disciplinary Status and History of Research. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie* [Bulletin of Tomsk State University. Cultural Studies and Art Criticism], 2020, no 40, pp. 92–107. (In Russ.)

11. Il'f I., Petrov E. The Twelve Chairs. *Sobr. soch. : v 5 t. T. 1* [Collected Works: in 5 vol.]. Moscow: Gos. izd-vo hudozh. lit., 1961. Pp. 25–382. (In Russ.)

12. Il'f I., Petrov E. The Golden Calf. *Sobr. soch.: v 5 t. T. 2* [Collected Works: in 5 vol.]. Moscow: Gos. izd-vo hudozh. lit., 1961. Pp. 5–386. (In Russ.)

Сведения об авторах

Леонов Иван Владимирович, доктор культурологии, доцент, профессор кафедры теории и истории культуры, Санкт-Петербургский государственный институт культуры (Россия, 191186, Санкт-Петербург, Дворцовая наб., д. 2)

Шеленок Михаил Алексеевич, кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры философии и культурологии, Санкт-Петербургский гуманитарный университет профсоюзов (Россия, 192238, Санкт-Петербург, улица Фучика, 15)

Ананьева Юлия Станиславовна, кандидат химических наук, доцент, доцент кафедры теории и методики начального образования, Алтайский государственный педагогический университет (Россия, 656031, г. Барнаул, ул. Молодежная, 55)

Information about the author

Ivan V. Leonov, Doctor of Cultural Studies, Associate Professor, Professor of the Department of Theory and History of Culture of the St. Petersburg State Institute of Culture (2, Dvortsovaya emb., Saint Petersburg, 191186, Russia)

Mikhail A. Shelenok, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Philosophy and Cultural Studies of the St. Petersburg University of the Humanities of Trade Unions (15, Fuchika street, St. Petersburg, 192238, Russia)

Yulia S. Ananyeva, Candidate of Chemical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of Theory and Methods of Primary Education of the Altai State Pedagogical University (55, st. Molodezhnaya, Barnaul, 656031, Russia)

Статья поступила в редакцию / The article was submitted 12.04.2025

Одобрена после рецензирования / Approved after reviewing 28.04.2025

Принята к публикации / Accepted for publication 18.05.2025

Научная статья / Article

УДК 316.658:338.483

<https://doi.org/10.34130/2233-1277-2025-3-22>

**Понятие «имидж территории»
в социогуманитарном знании**

Анна Сергеевна Мякоход

Санкт-Петербургский государственный институт культуры,
Санкт-Петербург, Россия

myakohodushka@mail.ru, <https://orcid.org/0009-0007-4927-3818>

Аннотация. Статья посвящена исследованию понятия «имидж территории» в контексте социогуманитарного знания. В работе подчеркивается междисциплинарный характер изучения имиджа территории, анализируются исторические и теоретические аспекты формирования понятия, рассматриваются варианты определения понятия «имидж» в социогуманитарном дискурсе. В статье проводятся различия между понятиями «имидж» и «образ», подробно характеризуется структура изучаемого явления, подчеркивается важность формирования и управления имиджем территории для повышения ее кон-