



[Научный диалог = Nauchnyi dialog = Nauchnyy dialog, 15(2), 2026]
[ISSN 2225-756X, eISSN 2227-1295]



Информация для цитирования:

Локтевич Е. В. Современная песенная поэзия как игровой стрим : субъектная идентификация рок-героя / Е. В. Локтевич // Научный диалог. — 2026. — Т. 15, № 2. — С. 275—299. — DOI: 10.24224/2227-1295-2026-15-2-275-299.

Loktevich, E. V. (2026). Contemporary Song Poetry as a Gaming Stream: Subjective Identification of Rock Hero. *Nauchnyi dialog*, 15 (2): 275-299. DOI: 10.24224/2227-1295-2026-15-2-275-299. (In Russ.).



Перечень рецензируемых изданий ВАК при Минобрнауки РФ

Современная песенная поэзия как игровой стрим: субъектная идентификация рок-героя

Локтевич Екатерина Вячеславовна
orcid.org/0000-0001-8357-9019
кандидат филологических наук, доцент,
кафедра литературно-художественной критики
lichorad.kat@mail.ru

Белорусский
государственный университет
(Минск, Республика Беларусь)

Contemporary Song Poetry as a Gaming Stream: Subjective Identification of Rock Hero

Ekaterina V. Loktevich
orcid.org/0000-0001-8357-9019
PhD in Philology, Associate Professor,
Department of Literary
and Artistic Criticism
lichorad.kat@mail.ru

Belarusian State University
(Minsk, Republic of Belarus)

ОРИГИНАЛЬНЫЕ СТАТЬИ

Аннотация:

В статье рассматривается специфика субъектной организации современной белорусской и российской рок-поэзии, опосредованной актуальными игровыми стратегиями. Особое внимание автор уделяет осмыслению проблемы (само)идентификации лирического субъекта в условиях фиджитализации, медиатизации и геймификации культуры. Представлены результаты компаративистского анализа вербальных субтекстов творчества музыкальных групп «Vihiliija», «Няміга», «Bjarla» и «Хрен» за 2021—2025 годы. Поднимается вопрос о роли автокоммуникации и полифонических конструкций в оформлении имиджа игрового субъекта сознания и речи как премника ролевого героя. Верификационный акцент делается на определении воздействия стратегий стриминговых коммуникаций и компьютерной игровой эстетики на рок-поэтику. Актуальность исследования обусловлена необходимостью научного осмысления связей трансформации субъектной организации рок-текста и кризиса традиционных форм субъектности. Вводятся понятия игрового рок-стрима, автокоммуникативного игрового кода, внесубъектного героя-игрока. Доказано, что рок-герой эволюционирует от монологического «Я-пророка» к модулируемой игровой проекции. Предлагается классификация игровых стратегий лирического субъекта: аватарная, нарративно-ролевая, автокоммуникативная, трансмедийная. Выполнен обзор репрезентации Своего / Другого / Чужого сознания в фокусе экзистенциально-виртуального художественного бытия.

Ключевые слова:

песенная поэзия; субъектная организация; субъектная идентификация; внесубъектность; рок-герой; игровой стрим.

ORIGINAL ARTICLES

Abstract:

This article explores the specifics of subjective organization in contemporary Belarusian and Russian rock poetry mediated by current gaming strategies. The author pays particular attention to understanding the problem of (self-)identification of the lyrical subject under conditions of fidgetalization, mediatisation, and gamification of culture. Comparative analysis results are presented for verbal subtexts from musical groups such as “Vihiliija,” “Niamiha,” “Bjarla,” and “Khren” over the period 2021–2025. The role of autocommunication and polyphonic constructs in shaping the image of the game-consciousness-and-speech subject as heir to the role-playing hero is discussed. Verification emphasis is placed on determining the impact of streaming communication strategies and computer-game aesthetics on rock poetics. The relevance of this study stems from the need for scientific comprehension of the relationship between transformations in the subjective organization of rock texts and crises in traditional forms of subjectivity. Concepts introduced include game rock stream, auto-communicative game code, nonsubjective player-hero. It has been demonstrated that the rock hero evolves from monologic “I-the Prophet” to modulated game projection. A classification of lyrical subject’s game strategies is proposed: avatar-based, narrative-role-playing, auto-communicative, transmedia. An overview is provided regarding representation of one’s own / other / alien consciousness within the focus of existential-virtual artistic being.

Key words:

song poetry; subjective organization; subjective identification; nonsubjectivity; rock hero; game stream



Современная песенная поэзия как игровой стрим: субъектная идентификация рок-героя

© Локтевич Е. В., 2026

1. Введение = Introduction

Современная поэзия, испытывающая интерес «к различным экспериментам с гипертекстовой организацией произведений, поискам новых форм и способов воплощения смыслов» [Абросимова, 2020, с. 10], переживает парадигмальный сдвиг, обусловленный цифровизацией культуры и закономерно ведущий к «интермедиальной референции» [Там же, с. 11]. Если классическая рок-поэзия 1980-х годов формировала героя как целостного «поэта-пророка» — носителя экзистенциальной истины и социального протеста [Карпов, 2023, с. 74], то в 2020-е годы субъектность песенной лирики фигурирует скорее в режиме *игрового стрима*, динамика которого опосредована внедрением медиатехнологий, приемами геймификации и нейрокоммуникацией, что в совокупности позволяет пересмотреть пути реализации художественного мира рок-поэзии, традиционно ориентированной на «разрушение шаблонов сознания, поведенческих стереотипов, эмоциональной косности и ограниченности мышления» [Харитонов, 2023, с. 164]. Однако, несмотря на то что сегодня поэзия «движется по миру с помощью Интернета», она не может с легкостью «прозвучать на множестве языков мира», так как именно «индивидуальный язык является частью ее сущности», «обуславливает значимость оригинального текста» [Шольц, 2023, с. 41]. Обозначенный трансформационный процесс актуализирует комплекс научных проблем, требующих переосмысления ряда устоявшихся в литературоведении категорий — лирический герой, лирическое переживание, собственно автор, биографический автор, эмоциональный тон, точка зрения, художественная целостность — в контексте креативной интерференции поэтического слова и игровых траекторий коммуникации.

Таким образом, научная проблема изучения современной рок-поэзии лежит в сущностном противоречии между устоявшимися теориями субъектности (лирический герой как «единство эмоционального тона») [Кор-



ман, 1992, с. 18—19]; полифония как «множественность самостоятельных и неслиянных голосов и сознаний» [Бахтин, 2002, с. 10]) и новыми формами героиней (само)идентификации, возникающими на экзистенциально-виртуальной границе лирики и фиджитал-искусства. Современный рок-герой более не выступает статичным «носителем концепции, выражением которой является все произведение» [Корман, 1992, с. 60], — он функционирует как *протеический аватар*, чья субъектность модулируется посредством алгоритмов интерактивности [Скоморох, 2014, с. 54], автокоммуникативных актов, трансформирующих личность [Лотман, 2000, с. 172], нарратологическими приемами компьютерных игр [Мошков, 2011, с. 297; Галкин, 2007, с. 67].

Для того, чтобы прояснить и описать стратегическую структуру игрового взаимодействия лирического рок-субъекта с другими субъектами и объектами сознания и речи в условиях геймификации художественного пространства произведения, «необходимо установить основные коммуникативные цели участников общения» [Иванова, 2009, с. 96], то есть обозначить специфику субъектно-объектных / субъектно-субъектных пересечений в прямооценочной и косвенно-оценочной точках зрения, определяющих *экзистенциально-виртуальный хронотоп* постпостмодернистской рок-поэтики.

Ю. М. Лотман утверждал, что моделирующая способность поэзии связана с «превращением ее из сообщения в код» [Лотман, 2000, с. 175]. В таком контексте интернет-платформу можно рассматривать как зону «преобразования» звучащего текста в перформативное пространство, в котором границы *авторского, героиней и реципирующего* сознаний размываются, а субтексты становятся «маятником» между сообщением и встроенным в него «кодом». В. В. Коршунов справедливо указывает на то, что, в отличие от реального бытия, «в компьютерной игре можно переиграть уровень, вернуться к исходной точке, чтобы обнулить неудачи и все исправить», в социальных сетях также «можно выставить напоказ выдуманный образ и сделать это столько раз, сколько пожелаешь» [Коршунов, 2021, с. 22—23]. Феноменология *незавершенного* активизирует и стратегии имиджевого маркетинга, которые также участвуют в трансформации субъектной организации современной рок-поэзии. В совокупности обозначенные процессы — примета новых игровых приемов взаимодействия, заданного экзистенциальными правилами интернет-среды: для рок-поэта и его целевой аудитории «игра превращается в насущный и необходимый способ субъективной интерпретации реальности как преодоления информационного и ценностного хаоса бытия» [Беляева и др., 2018, с. 82].

Игра с точки зрения играющего, писал М. М. Бахтин, «не предполагает находящегося вне игры зрителя, для которого осуществлялось бы целое

изображаемого игрою события жизни» [Бахтин, 2003, с. 148—149]. Драматургия же современной рок-поэзии как словесно-музыкально-сценического феномена, демонстрирующего смысловое взаимообогащение «песенного текста и драматургического контекста» [Доманский, 2023, с. 144], воплощается на (онлайн-)сцене и в медиапространстве. В связи с этим оформляется многократное невербальное отражение лирического переживания, представленного вербальным субтекстом, что тесно связано с игровыми традициями бытия *цифрового человека* (*homo digital*), определяется «относительно интерпретирующего диапазона, задаваемого автором текста» [Масленникова, 2022, с. 37] и формирует *игровую внесубъектную организацию проекционного типа* [Локтевич, 2024, с. 43], ведь в художественном мире «проекция трансформирует смысл изображенного» так, «что этот смысл становится персональным экзистенциальным смыслом» [Статкевич, 2010, с. 289].

Актуальность исследования обусловлена несколькими факторами. Теория песенной поэзии позволила установить траектории осмысления русской классической рок-песни 1970—1990-х годов, наметить пути возможного анализа вербальных и невербальных субтекстов рок-поэзии первой четверти XXI века. Вместе с тем в науке о литературе отсутствует комплексная разработка методики исследования рок-поэзии разных стилей и жанров, особенно представленных новым поколением авторов, а также приемов изучения современного белорусского рок-творчества, компаративистского анализа произведений российских и белорусских рок-поэтов, адаптации к задачам рок-поэтики цифровых технологий, маркетинговых коммуникативных моделей, формирующих экзистенциально-виртуальную художественную платформу постпостмодернизма. Другой фактор — это *медиазация и геймификация искусства*: геймификация («медийно-игровые формы») [Образ ..., 2017, с. 244] и «выход в мультимедийное измерение интернет-стриминга» [Горелов, 2022, с. 6] преобразуют творчество в «художественно-проектную деятельность» [Казакова, 2017, с. 4], в процессе которой вербальный текст интегрирует игровые субъектно-объектные стратегии, нелинейные сюжеты, виртуальные хронотопы и интерактивные сценарии. Третий значимый фактор — *кризис традиционной субъектности*, который открыл современного рок-субъекта как *внесубъектного игрового аватара*, чья целостность дробится под влиянием «эмергентного геймплея» [Там же, с. 245] и «симуляции творческой деятельности» [Новикова, 2017, с. 24]. Четвертым фактором выступает прагматический запрос культуры — *эпохальная интерпеллятивность* [Локтевич, 2024, с. 23]: в условиях доминирования «виртуальных нарративов» [Самойлова, 2016, с. 172] и «гетерохронности» [Кукулин, 2020, с. 49] необходим новый



аналитический инструментарий, синтезирующий теоретическую поэтику, науку об играх (game studies), теорию игр, цифровую антропологию, методики маркетинга.

Очевидно, что возможности теоретико-методологического осмысления субъектной организации современной рок-поэзии ограничены ввиду скорости развития *дискурсивно-коммуникативной рамки* («совокупность элементов в конкретном тексте» [Селиванов, 1994, с. 1]) синтетического искусства в интернет-среде, а также по причине разнородных ценностных модификаций *рам культуры* как «множества смысловых пространств, которым соответствуют различные практики устройства жизни, ритуального и бытового поведения, традиций повседневной жизни» [Рымарь, 2016, с. 127]. Так, например, концепции *автокоммуникации* (Ю. М. Лотман) и *полифонии* (М. М. Бахтин), верификационные тактики *системно-субъектного метода* (Б. О. Корман) успешны в отношении лирического текста, но не адаптированы к структуре интерактивной полисубтекстуальной поэзии, оформленной в условиях «культуры соучастия» [Горелов, 2022, с. 6]. В научных трудах о классической рок-поэзии (В. А. Гавриков, Ю. В. Доманский, С. В. Свиридов, Д. И. Иванов) детально анализируется «Я-субъект» как голос поколения, но игнорируется влияние на субъектную организацию вербального субтекста песни гейм-технологий, хронотопической парадигмы онлайн-бытия. И. И. Югай и Н. Ю. Казакова раскрывают художественную природу («образность, антропоцентризм, диалогичность» [Югай, 2008, с. 13]) цифровых игр и особенности «художественного проектирования в рамках цифровой игровой среды» [Казакова, 2017, с. 4], но не соотносят выявленные маркеры с субъектной организацией *игрового стрима* — форматом, априори включенным в любую современную игровую и художественно осмысленную форму коммуникации.

Выявляется существенный методологический разрыв, требующий междисциплинарного подхода и поиска актуальных методик анализа рок-поэзии: попытки свести игровые механики к *формуле эмоций*, «противоречащей здравому смыслу и реально наблюдаемым фактам» [Ильин, 2001, с. 81] и потому не готовой «служить для измерения степени эмоционального напряжения» [Там же, с. 86], нивелируют художественную сложность *автокоммуникативного игрового кода* рок-поэзии, а традиционный литературоведческий подход игнорирует специфику *виртуально-вербальной компоненты* современного рок-произведения как поликодового образования.

Цель работы — выявить механизмы (само)идентификации лирического субъекта современной белорусской и российской рок-поэзии 2021—2025 годов сквозь призму игровых стратегий. Практическая значимость исследования заключается в создании и апробации междисциплинарной

методологической модели, применимой для анализа кризиса «Я-сознания» в фиджитал-культуре, геймифицированных маркеров субъектной организации современной рок-поэзии. Данное исследование открывает возможные векторы диалога литературоведения с социально-гуманитарными и точными науками.

2. Материал, методы, обзор = Material, methods, review

Для анализа современных трансформаций в области субъектной организации песенной поэзии были выбраны вербальные субтексты 2021—2025 годов, репрезентирующие спектр игровых стратегий и тактик в современной белорусской и российской рок-поэзии: 1) альбомы «Ludalut» (2023) и «Adzinocz» (2024) белорусской пост-блэк-метал-группы «Vihilija»; 2) альбом «Запавет» (2025) белорусской фолк-рок-группы «Няміга»; 3) тексты песен 2021—2024 г. российской паган(/пейган)-фолк-метал-группы «Bjarla»; 4) альбом «Сказка о потерянном времени» (2024) российской инди-фолк-метал-группы «Хрен».

Основополагающими критериями в выборе эмпирического материала были: 1) *наличие игровых элементов*: аватарно-ролевые маски («Я-людалют» [V]), вариативность (само)идентификации «Я-сознания» (песни «Русская дорога» [X], «Супербія» [V]); 2) *цифровые образы-«референсы»*: аллюзии на стриминг (имитация онлайн-трансляции в песнях «Убивай свое время» [X], «Зоркі» [V]), гейм-дизайн (отсылка к игровой механике в песнях «Битва» [B], «Трэцяя Варта» [V]); 3) *интерактивность содержательно-формальной организации*: онлайн-диалог с Чужим / Другим / Своим (песня «Дзверы» [H]), нелинейность инобытийного сюжета (песни «Казка» [V], «Хоронили бога» [X]).

Методологическая новизна настоящего исследования заключается в синхронизации подходов, отталкивающихся от системно-субъектного, структурно-семиотического и сравнительно-сопоставительного методов, необходимых для дешифровки процессов трансформации субъектной организации современной рок-поэзии, и их расширения посредством актуализации методологии социально-гуманитарных и точных наук.

Системно-субъектный метод делает возможным осмысление литературного произведения как целостной системы, в которой художественный смысл рождается из взаимодействия иерархически организованных точек зрения, как «сочетания субъектных сфер, за каждой из которых стоит некий субъект сознания» [Корман, 1992, с. 218]. Субъектно-речевая соотнесенность [Там же, 1992, с. 62] вербальных субтекстов поможет выявить носителей речевой сферы произведений (автор ↔ герой ↔ игровой аватар). Классификация субъектов и объектов сознания, предложенная Б. О. Кор-



маном, была ориентирована, прежде всего, на анализ реалистической лирики и в этой связи не могла учесть медийно-цифровые трансформации / модификации субъектов сознания и речи, которые «приводят к своеобразной демократизации поэзии» [Папковская, 2018, с. 140], поэтому уточнение сущностных изменений в субъектной организации современных рок-текстов позволит переосмыслить основные положения ученого о структуре коммуникации в поэтическом тексте.

Теория полифонии и поэтического многоголосья позволяет проанализировать рок-героя с позиции «речевых перевоплощений говорящего в героя» [Корман, 2003, с. 73] и как «совокупность равноправных сознаний» [Бахтин, 2002, с. 10], взаимодействующих по законам игрового диалога. Инновационной видится трактовка взаимодействия художественного мира и реципиента как геймплейной механики, где «чужое слово» [Бахтин, 2002, с. 59] выступает игровым триггером сюжетной ветки (линии).

Семиотика автокоммуникации — путь к интерпретации поэтического текста как «кода» для трансформации «Я» [Лотман, 2000, с. 172], посредством которого рефрены, анафоры и эпифоры работают как ритмические эмотивные паттерны, генерирующие (само)идентификацию первичного субъекта сознания и речи. Актуальным представляется возможность уточнения методологических векторов теории автокоммуникации через введение категорий *автокоммуникативного игрового кода и стримерского ритуала*.

Рок-поэтика содействует осмыслению «художественности полисубтекстуальных произведений песенной поэзии» [Гавриков, 2012, с. 9] в фокусе их уникальной субъектной организации и посредством аналитической методики «внимательного чтения» [Доманский, 2023, с. 22]. Рок-текст организуется по принципу «многокомпонентной структуры, основной базовой единицей которой является субтекст» [Иванов, 2015, с. 95]. В свете развития песенного творчества происходит переакцентуация субъектных отношений: в 2000-е годы «я — ты» — центральная ось текста [Свиридов, 2019, с. 10—14], поддерживаемая постмодернистскими интенциями (мир как текст, симулякр, игра интертекстов и др.) [Там же, 2019, с. 14—23]. Авторское высказывание в рок-поэзии фокусируется «на чем-то в пределах текста, на какой-то “детали”..., а весь остальной текст становится ее разглядыванием» [Доманский, 2023, с. 37]. Данные научные наблюдения могут быть уточнены в свете ценностных ориентиров современной песенной поэзии, откликающейся на запросы цифровой культуры и нейросетевых моделей коммуникации.

Нарратология компьютерных игр учитывает аналитику перехода от линейности, основанной «на упорядоченном, последовательном изложе-

нии событий» [Морквина, 2023, с. 117], к нелинейности игрового процесса и аватаризации, что дает возможность интерпретировать нарративно-ролевой дискурс рок-поэзии через жанрово-имиджевые структуры, представленные в таблице (табл. 1).

Таблица 1

Траектория нарратологической оценки игровых маркеров
в жанровой структуре вербального песенного материала

→ <i>Сопоставление с нелинейными структурами:</i>	
квест	песня «Расток» [H] = поиск «папараць-кветкі»
эмерджентный геймплей (непредсказуемый сюжет игры)	песня «Русская дорога» [X] = симуляция нелинейной сферы открытого мира (open world)
аватар (юзерпик)	«Я-людалют» [V] = кастомный персонаж, демонстрирующий стремление к созданию уникального ролевого героя, имеющего тем не менее аллюзивно-реминисцентные связи с традициями классического периода эпохи художественной модальности
→ <i>Оценка иммерсивности:</i> уровень «погружения» через звукопись (например, ассонансы в песне «Ай, дачка» [B], аллитерации в песне «Дзікае Паляванне» [V])	

Также необходимым видится использование приемов и методик анализа из сферы *теории игр*, позволяющей увидеть литературоведческий потенциал чистых и смешанных стратегий субъектов сознания и речи, выбирающих точку зрения, «исходя из своих собственных интересов и целей» [Лебедев и др., 2024, с. 12]. *Маркетинговые стратегии* при оценке рок-поэтики позволяют учитывать «имиджевую эффективность» [Попова и др., 2014, с. 97] вербальных субтекстов. Анализ *цифровых экспериментов* через изучение рок-перформанса как части игрового стрима выявит приметы функционирования текста в режиме «перманентной беты» — незавершенной версии, интерферирующей экзистенциальные ориентиры бытия разных субъектов и объектов сознания и речи.

Этапы анализа субъектной организации современной рок-поэзии и внесубъектного героя-игрока в онлайн-среде выстраивались следующим образом: 1) *первичная дифференциация*: выделение субъектов / объектов сознания и речи; 2) *конструирование полифонической схемы*: запечатление «голосов» и их игровых функций; 3) *дешифровка игровой автокоммуникации*: выявление ритмических / лексических повторов как self-made «кодов»; 4) *гейм-нарратологическое сопоставление*: верификация гипотезы о связи субъектной организации современной песенной поэзии со структу-



рами ролевой компьютерной игры (RPG — role-playing game), «в которой игрок управляет одним или несколькими персонажами, стремясь достичь определенной цели» [Виноградов, 2018, с. 400]. Результативность синтеза обозначенных методологических траекторий видится в комплексном подходе, представленном в таблице (табл. 2).

Таблица 2

Пути обновления методологических принципов исследования субъектной организации современной песенной поэзии

Традиционный подход	Настоящее исследование	Эвристический маркер
лирический герой как единство (Б. О. Корман)	внесубъектный герой-игрок (аватар + игрок + стример)	учет многокомпонентности цифровой среды и современного искусства
полифония = диалог сознаний (М. М. Бахтин)	полифония = ветвление сюжета (RPG-выбор) → геймплей	связь с игровой механикой и теорией игр
автокоммуникация = «Я-Я» (Ю. М. Лотман)	автокоммуникация = игровой стрим-ритуал (чат + донаты) → рок-стрим	анализ медиаформатов и маркетинговых «кодов»
виртуальный нарратив = линейная структура → нелинейная структура	субъектная организация = эмерджентный геймплей	анализ нелинейных игровых уровней (точек зрения) субъектной организации

Анализ научных концепций, ориентированных на интерпретацию современной песенной поэзии, выявил необходимость введения и описания ряда понятий, значимых для дальнейшего исследования.

Игровой рок-стрим — форма существования современной песенной поэзии, посредством которой художественный текст функционирует как динамическая система, продуцирующая эстетику интерактивного события (стрима) и субъектно-объектные отношения через механизмы гейминга, сюжетного ветвления и стримерского ритуала.

Автокоммуникативный игровой код — ритмико-семантический паттерн (параллелизм, рефрен, анафора, эпифора, (полу)повтор) в структуре поэтического текста, благодаря игровой коммуникации выступающий инструментом самотрансформации «Я».

Внесубъектный герой-игрок — субъект сознания, рожденный на коммуникативной границе аватара (игровая проекция лирического субъекта), собственно автора, биографического автора и медийного автора (стримера) и потому лишенный эмоциональной целостности.

Классификация игровых стратегий лирического субъекта: 1) *аватарная стратегия* — моделирование (само)идентификации через создание

игрового персонажа-маски, чьи характеристики подчиняются логике кастомизации и эмерджентного геймплея; 2) *нарративно-ролевая стратегия* — использование сюжетного ветвления (RPG-механика) для конструирования направлений «Я-сознания»; 3) *автокоммуникативная стратегия* — (само)идентификация рок-героя через словесно-знаковые повторы и «коды», преобразующие текст в стрим-перформанс; 4) *трансмедийная стратегия* — распределение «Я-маркеров» (вербальные и невербальные субтексты) для адаптации рок-героя к ценностным условиям разных хромотопических зон.

3. Результаты и обсуждение = Results and Discussion

3.1. Игровая субъектность лирического героя как протеческого аватара

В современной рок-поэзии лирический герой эволюционирует в модулируемый *протеческий аватар* (= игровая проекция), так как его сознательно-речевая самоидентификация конструируется и утверждается в фокусе игровых тактик. Данный факт, безусловно, не отменяет эстетической оформленности рок-героя, но указывает на его виртуализацию даже в вербальном субтексте песни, который, попадая в интернет-пространство (например, социальные сети), обретает черты PR-текста. В рок-поэзии группы «Vihilija» аватарная стратегия особенно показательна и восходит к феноменологии *демонического эстетства* [Локтевич, 2024, с. 27]: субъект модифицируется до уровня игрового персонажа, лишённого психологической уникальности: «Я бачыў усё. / Я разумеў. / I ў нерухомасці / Глядзеў» [V]. Подобно inferнальному герою RPG, первичный субъект сознания и речи (ролевой герой) существует в апокалиптическом хромотопе — «геймплее» с четко обозначенной пространственно-временной точкой зрения («Пекла», «спякота», «вяршыны гор», «чорная дрыгва», «ноч», «цемра»), а его фразеологическая точка зрения типологически близка игровому скрипту: «Як рвуцца хмары ў нябёсах. / Пад грукат грому шматгалосы. / Нібыта хор анёлаў усім / Пяе сусветны рэквіем» [Там же]. Выявленная особенность соответствует параметрам аудиальной *иммерсивности* [Галкин, 2007, с. 67], в условиях которой лирический субъект — элемент условного мира, достигающего непосредственности, правдоподобия через визуализацию духовно-нравственной трагедии: «А попел ахінаў зямлю, / Ляцеў ад краю і да краю, / I будзе доўгай гэта ноч. / Баю-баю, баю-баю» [V]. Однако в отличие от классических коммуникативных RPG-стратегий, где аватар кастомизируется игроком, здесь субъект сознания пассивен — он лишь наблюдатель и не испытывает «интерактивного удовольствия» [Галкин, 2007, с. 68].

Траектория автокоммуникации в вербальном субтексте песни «Атрута» [V] реализуется посредством игрового цикла (gameplay loop): рефрен «Атрута мая / Закінуць, забыць» работает как «код» трансформации саморефлексирующего «Я-сознания». Троекратный повтор стихов «Ды воля мая / Танней за няволю» с пунктуационно выраженными вариациями интонации (от утверждения к крику) имитирует так называемую «прокачку» персонажа (character advancement) — переход на новый уровень его развития в игре. Выявленный эффект усиливается контрастным многоголосьем: актуализируется интерференция лирического монологизма («Не хочу хлусіць»), агрессивного скрима («Воля мая — аааа») и полисубъектного ответа («Не жыві»). Подобная дифференциация субъектов сознания и речи уточняет концепцию Б. О. Кормана о «единстве лирической системы» [Корман, 1992, с. 64], демонстрируя дробление «Я» на дискретные игровые состояния-«сохранения». Этот механизм утверждает присутствие внесубъектного героя-игрока и указывает на оформление автокоммуникативной игровой стратегии.

В творчестве российской группы «Хрен» перекодировка стрим-субъектности достигает крайних форм воплощения: в песне «Бесконечное лето» [X] герой-аватар лишен не только прямо-оценочной точки зрения, но и уникальной субъектности, его ценностный ориентир — «мы-сознание», выраженное фигурой автора-повествователя: «Мы живем не громко, / Мы живем не звонко». Пребывание рок-героя в «рутинном режиме», не требующем изобретения нового [Скоморох, 2014, с. 56], маскирует *геймификацию бытия повседневности*: «Каждой новой песней / Выпиваем Бога. / Выпиваем вечность / Вместе с пустотой» [X]. В данном случае игровой аватар становится симулякром — оболочкой, возникшей в момент «одержимости игрой» как пути к «самоаннигиляции» [Аванесов, 2012, с. 211].

Становятся очевидны приметы субъектности игрового сознания, попадающего благодаря опыту собственно автора в коммуникативную среду песенной поэзии. Так, Д. Л. Карпов трактовал «Я-субъект» как целостного носителя идеи, «центр образной композиции» [Карпов, 2023, с. 74], но в современной эпохе рок-герой становится «распыленным» субъектом сознания и речи, его черты постоянно видоизменяются, как у персонажа компьютерной игры, обретающего на разных уровнях игрового бытия новые «скиллы». Д. В. Галкин [Галкин, 2007, с. 67] связывал иммерсивность с визуализацией, но, например, творчество групп «Vihilija» и «Няміга» доказывает, что погружение в песенно-игровую сюжетику может достигаться и через синкретическую звуковую семиотику (вой ветра, грохот грома, эхо, шум сосен, плач матери): «Цік-так, тут-гук, там грук, там гук / Цік-так, тут-гук, там грук, там гук» [V]; «Ай, дачка, дачка! Аяя



і яя, хоа... / Ай, дачка, дачка! Аяя і яя, хоа... / Хоооо — хо! Хоооо — хо! Хооооо-оооо-оооо-хо!» [Н]. Так аллюзивно-реминисцентные и ритмические формулы способствуют визуализации в вербальных субтекстах песен экзистенциального опыта высшего субъекта сознания (собственно автора), переосмысляющего традиции синкретической эпохи и параметры автотелекоммуникативного игрового кода, необходимого для диалога рок-героя с реципиентом.

3.2. Геймплейный характер субъектной организации рок-поэзии: ветвление сюжета и диалог с *Чужим*

Полифонические маркеры современной песенной поэзии семантически меняются под влиянием игровой механики нелинейного повествования [Мошков, 2011, с. 297], актуализируя *нарративно-ролевою стратегию* лирического субъекта. В творчестве группы «Няміга» этот процесс носит сложноорганизованный характер. Вербалика песни «Ай, дачка» [Н] демонстрирует диалог матери и дочери («Ай, дачка, дачка! Не выходзь ты ноччу з хаты») в фокусе коммуникативных интенций образа-отражения *Чужого*, который «абярнецца дзікім зверам». Взаимодействие двух субъектов сознания имитирует RPG-развилку: 1) выбор повиновения (остаться дома) → сохранение прежнего нравственного статуса; 2) выбор бунта («Бывай, родны дом і стары астрог») → вход в «квест»-хронотоп с риском погибнуть. Голос матери (ролевой субъект) здесь можно трактовать не как «другое сознание» [Бахтин, 2002, с. 59], а как *неигровой персонаж* (NPC — Non-Player Character), чьи функции ограничены сюжетным триггером и соответствуют игровой логике «основной / второстепенный квест» [Самойлова, 2016, с. 172].

В песне «Расток» [Н] семантика игрового стрима эксплицирована: поиск мифического объекта («Папараць-кветка») сближается с геймпонятием баффа (buff — временное усиление игрока), а также с прохождением квеста с ценностно размытыми целями («Ідзе завядзёнка такая ў народа») и квестовыми подсказками (quest markers / clues): «Мяне не шукай у зялёнай глушы, / А лепш пагукай у шалёнай душы». «Чужое слово» (голоса «шукальнікаў») выполняет тут функцию «генератора новых смыслов» [Лотман, 2000, с. 66], создавая вариативные интерпретации: цветок как символ недостижимого идеала / вирусный мем / цифровой артефакт.

Для рок-поэзии группы «Хрен» полифония становится инструментом самоиронии субъекта сознания и речи: в вербальном субтексте песни «Русская дорога» [Х] традиционные синкретические образы («Сказка без конца, / Темные леса») интерферируются с игровой семантикой нивелирования субъектности («Колобок-клубок / В бездну катится. / Что накликали, / То и станется. / То и станется!»), образуя чит-код (cheat code) — обходной путь

в «игре» под названием жизнь: «Да не в рай, не в ад, / На авось, наугад». Диалогичность здесь подменяется геймплейной механикой троллинга, а «чужое слово» (народная мудрость) стилизуется посредством гиперболизации и переосмысления фольклорного образа Ивана-дурака: «Все бредет дурак, / Спотыкается, / Да смеется все, / Улыбается» [X]. М. М. Бахтин видел в полифоническом дискурсе антидогматический инструмент [Бахтин, 2002, с. 81], и в рок-поэзии группы «Хрен», как показывает анализ, много-субъектность становится средством симуляции некоторого эстетического бытия, философия которого прочитывается исключительно в контексте всего альбома-цикла.

3.3. Автокоммуникация современной песенной поэзии в фокусе стриминговой культуры

Современная рок-поэзия обретает новые форматы экзистенциально-виртуального воплощения, успешно соединяя в вербальном субтексте потенциал лирических субъектно-объектных построений и стриминговые приемы коммуникативного взаимодействия. Автокоммуникативный игровой код, таким образом, усиливается семантической парадигмой образной системы, включающей синкретические образные структуры, ориентиры символизации, усвоенные эпохой художественной модальности, а также знаково-словесные конструкции виртуального бытия, в котором формируется образ-имидж лирического субъекта.

В песне «Копаконан» [В] группы «Vjarla» одноименный рефрен функционирует как ритмический паттерн для трансформации «Я-сознания» и оформляет конструкцию синтаксических и лексических параллелизмов («Дух тюленя, ... / Взгляд тюленя, // Дух девичий, ... / Взгляд девичий») и анафор (Сквозь моря, / Сквозь ветра, / Сквозь бушующий причал), усиливающих гипнотический, заклинательный характер произведения с нарастанием аудиальной интенсивности. Медитативный «код» поддерживают и аллитерации «с», «р», «п» и «б», создающие сакрализованный звукоряд: «Час в срок, / Бьет прибой, / Близится черед. / Холод в сердце, / Стынет пламя / Преданной души». Показательна в контексте игровой эстетики мифологическая «метаморфоза»-параллелизм «дух тюленя → дух девичий», которая типологически сходна со сменой скинов (skin — визуальный образ персонажа) в RPG и участвует в оформлении аватаризованного героя-игрока, удерживающего дистанцию между категориями *Свой* — *Чужой*: «Ты был родным, / А стал чужим».

Звукопись жанра заклинания просматривается также в песне «В путь» [В], что указывает на функционирование *взаимозаменяемого типа субъектной организации* («я ↔ мы») [Локтевич, 2023, с. 42] и связь композиции произведения с геймплеем компьютерной игры, в которой герой-да-



ритель «старец-пророк» / «кто-то» (в гейминге — крафтер (crafter) и саппорт (support)) вдохновляет стримера на прохождение очередного уровня: «Снова в путь! / Ветер, / Встречным будь! / Силой обернись, / Вьюга! / Мы идем вдаль». Таким образом, автокоммуникативный игровой код способствует реализации нарративно-ролевого самопознания лирического «Я» через ценностные установки первичных и вторичных субъектов сознания и посредством позиции автора-повествователя.

Процесс автокоммуникации содержательно-формальной организации песни «Зоркі» [V] выходит за рамки модели «Я–Я» («Шмат ёсць чаго пажадаць. / Мне і сабе і людзям») и содержит трансляционные элементы, указывающие на присутствие в вербальном субтексте не только читателя, но и невербального зрителя-соучастника, как в игровом стриме. В связи с этим коммуникативная структура этого произведения может быть прочитана в свете стриминговой культуры героя-игрока: 1) словесное моделирование онлайн-эфира: «Лёс — зоркі лічыць з нябес. Ціха» (взгляд в камеру); 2) интерактивные полуповторы («зоркі ляцяць») и кольцевая композиция катренов («Ляцяць / Зоркі / Над намі / Ляцяць» → аналог донатов и комментариев); 3) хештег-метафора «Хай абыдзе ліха» как игровое заклинание. Подчеркнем, что подобные тексты работают как ритуальные формулы [Горелов, 2022, с. 10] и могут трансформироваться в автоматарефлексивный практический опыт [там же, с. 7], утрачивая связь с художественным бытием лирического субъекта. Воплощение вербального текста на сцене и в медиaprостранстве может усилить эффект со-участия зрителя-реципиента в игре стримера.

Очевидно, что автокоммуникация современной песенной поэзии эволюционирует в стримерский ритуал, (ре)презентация песни становится уникальным игровым стримом, реализующимся рок-героем и медийным автором на разных интернет-площадках, в коллаборациях с гейм-стримерами и онлайн-реципиентом, который организует фан-клубы не только в реальных локациях, но и в интернет-среде.

3.4. Геймификация лирического переживания и стратегии РvР-бытия

Образ *Чужого*, причиняющего страдание герою-игроку, как эмоциональная проекция возникает в компьютерной игре «из соединения культурных стратегий и игровых механик» [Образ ..., 2017, с. 248], а в эмоциональном тоне рок-поэзии 2020-х годов подвергается «людификации» [Там же] и переосмысливается в качестве *игрового симулякра жизни-игры*, «так жизнь каждого индивида, предъявленная в сети, становится симулякром, существующим в игровом ирреальном виртуальном мире» [Новикова, 2017, с. 25]. Экзистенциальное переживание лирического субъекта содей-



ствует внедрению трансмедийной стратегии и геймифицируется как RPG-карта игровых локаций (area map): 1) *квестовая география*: «Расцзялілі зорны плашч даліны. / На сто вёрстаў наўсцяж — руіны» [Н]; 2) *сторителлинг страдания*: «Слезы небес пусть же очистят нас» [В] → аналог игрового туториала (tutorial); 3) *сквиквест* (squeak quest — незначительное раздражающее задание) *ценностного нивелирования*: «Бесконечною колонной. / Из-за каждого угла / Летели песни, / Опьяняя, / Обезличивая тех, кто всегда идет за кем-то» [X]. Рок-герой нередко «застревает» в боковом / побочном квесте-миссии (side quest) самоуничужения, реализованном через прямо-оценочную точку зрения: «В шумной давке рвали солнце, / Грызли сгнившими зубами. / Были хоть немного люди, / Тут же нелюдями стали. / Песни никуда не делись, / И звучали только громче. / А вдали смеялся кто-то, / Глядя на все это действо» [Там же].

В эмоциональном тоне песни «Скотный двор» [X] раскрывается этическая провокация субъекта сознания: стихи «Здесь животные равны, / Но одни — других ровней» не только реминисцентная отсылка к одноименной повести Дж. Оруэлла, но и содержательно-формальная конвергенция с PvP-механикой (player versus player) интерактивного конфликта, где «равенство» игроков рассматривается как иллюзорное состояние, за которым скрываются манипулятивные тактики алгоритмического агента. Выявленная поэтико-игровая особенность иллюстрирует коммуникативное конструирование «новых форм понятий чести, справедливости» [Образ ..., 2017, с. 248] через игровое взаимодействие с *Другим* как «врагом».

В художественном пространстве вербального субтекста песни «Мета» [V] пространственно-временная точка зрения субъекта сознания, поглощенного виртуальной симуляцией, типологически сближается с хронологической зоной игровой траектории «Dark Quest» с элементами хоррора и демонстрирует трагическую иронию героя-игрока. Так, очевидны, например, *геймплейные триггеры*, маркирующие повторяющийся цикл действий («Час зышоў, / Трэба зноў! / Трэба зноў! / Зноў...» = нажатие кнопки, рестарт миссии), *синопсис игры* («Грошы, хлусня, <...> / Гвалт, цішыня» = цели квеста), *геймификация косвенно-оценочной точки зрения* («Сэрца зноў падаўжае QT» = игровой таймер, клиническая смерть как проигрыш). Внесубъектный герой-игрок добровольно выбирает роль «нейтральной расходной единицы, “человека без лица”» [Образ ..., 2017, с. 248], что говорит о трансформации этико-эстетической парадигмы современной песенной поэзии: если в 1980-е годы рок-герой бросал вызов социальной несправедливости, то теперь он — добровольный участник симулякра, искаженного инобытия, ведь в условиях постпостмодернистской культуры «все становится игрой» [Аванесов, 2012, с. 211].

3.5. Терминологический дисплей современной песенной поэзии и игрового стрима

Анализ ценностных ориентаций и субъектно-объектной структуры современной рок-поэзии и игрового стрима позволяет выделить типологические схождения и отличительные особенности в семантическом устройстве их категориального аппарата по двум направлениям: *содержательно-субъектная* (табл. 3) и *формально-субъектная* организация (табл. 4) [Корман, 2003, с. 29—30].

Таблица 3

Содержательно-субъектная организация современной песенной поэзии и игрового стрима

Научная категория	Игровой стрим	Песенная поэзия	Типологические схождения	Отличительные особенности
Креатор / Творец	стример / вне-субъектный герой-игрок (стример «играет» себя)	автор-исполнитель (воплощает лирического героя): биографический автор + медийный автор + собственно автор + лирический субъект	фигура Творца совмещает биографическое «Я» и сценический образ-имидж	у стримера импровизация спонтанна и ориентирована на чат-дискурс, игру, а в песенной поэзии импровизация чаще всего носит преднамеренный, концептуальный характер, но обыгрывается
Целевая аудитория (ЦА) / реципиент	зрители / сообщество; роумеры и луркеры; иерархия ЦА (накопители, киллеры, исследователи, социальщики).	подготовленный и неподготовленный реципиент; условно активные и условно пассивные реципиенты	формирование устойчивого сообщества вокруг Творца с общими ценностными ориентациями, языковыми нормами, сленгом	сообщество стрима инклюзивно и может влиять на контент в реальном времени, а сообщество песенной поэзии в момент рецепции контента более пассивное
Посредник / ролевой, имиджевый герой	модератор (технический и социальный)	медийный автор / PR-менеджер / критик	наличие фигуры, опосредующей отношения между Творцом и реципиентом	модератор регулирует текущий процесс, а медийный автор репрезентирует конечный продукт

Таблица 4

Формально-субъектная организация
современной песенной поэзии и игрового стрима

Научная категория	Игровой стрим	Песенная поэзия	Типологические схождения	Отличительные особенности
Платформа (П) + скрипт / точка зрения (ТЗ) + зона + сфера	интернет-платформы (Twitch, YouTube)	вербальные и невербальные субтексты	П / ТЗ определяют способ распространения и усвоения контента	П диктует правила взаимодействия, а ТЗ является фокусом интерпретации
Геймдизайн + сеттинг / хронотоп	постоянный контакт субъектов создает иллюзию реального бытия	идентификация авторских ипостасей с лирическим субъектом через ТЗ	формирование глубокой эмоциональной связи между Творцом и реципиентом	в стриме бытие строится на виртуально-бытовом уровне, в песне — на опыте сопереживания художественному высказыванию (ТЗ)
Интерактивность / диалог	двусторонняя связь в реальном времени; ЦА — со-автор контента	односторонняя или отсроченная связь; реципиент — интерпретатор и со-автор хронотопа	наличие обратной связи от реципиента к Творцу	в стриме интерактивность непосредственная, а в песне она реализуется через онлайн-формат (концерт, интервью)
Эмоциональная реакция (ЭР) / эмоциональный тон (ЭТ)	удержание вовлеченности ЦА на протяжении всей трансляции	циклический механизм: ярко проявляется во время онлайн-ивентов, а далее актуализируется лишь в момент «перечитывания»	требование к Творцу создавать уникальный мир, управлять своими эмоциями для создания креативного события	для стримера ЭР — рутинный труд, для рок-героя ЭТ — это вдохновенно-интенсивные периодические этапы, явленные в вербальном субтексте прямо-оценочной зоной

4. Заключение = Conclusions

Проведенное исследование подтверждает центральную гипотезу: современная белорусская и российская рок-поэзия функционирует по сходным игровому стриму траекториям, а лирический субъект, реализуя аватарную, нарративно-ролевою, автокоммуникативную и трансмедийную игровые стратегии, трансформируется в экзистенциально-виртуальном мире синтетического произведения во внесубъектного героя-игрока.

Во-первых, доказана трансформация лирического героя от пророческого монологического субъекта 1980-х годов к протейческому аватару с вариативным субъектно-объектным «кодом». В вербальных субтекстах песен групп «Vihilija» и «Хрен» лирическое переживание дробится на серию состояний — «игровых сохранений», посредством которых психологизм и эмоциональная тональность художественного мира замещаются смешанными стратегиями прохождения игровых зон. Описанная траектория аватаризации дополняет представление о системно-субъектном строении лирики и демонстрирует модификации рок-героя до элемента условного мира [Галкин, 2007, с. 67] в пространственно-временных условиях гейм-дизайна.

Во-вторых, установлено, что «чужое слово» выражает не только «другое сознание» [Бахтин, 2002, с. 59], а служит инструментом геймплейного ветвления. Так, в творчестве группы «Няміга» выявлены диалоги, напоминающие RPG-развилки с триггерными функциями NPC, на границе которых субъект сознания выбирает подходящую нарративную стратегию. Трагическая ирония полифонического дискурса песен группы «Хрен» позволяет увидеть типологические связи между синкретизмом фольклорной коммуникации с симулятивным характером читерского кода, что подтверждает тезис о том, что современный творческий диалог — это не только обмен созидательными семантическими интенциями, но и взаимовлияние посредством манипулятивных приемов.

В-третьих, выявлена ключевая роль автокоммуникации в ее цифровом воплощении: ритмико-семантические и эмотивные паттерны, (полу)повторы в рок-поэзии групп «Bjarla» и «Vihilija» функционируют как стримерские коды для перепрограммирования «Я-сознания» лирического субъекта. В условиях перформативности онлайн-трансляций белорусского и российского рока выявленная субъектно-объектная динамика указывает на кризис (само)идентификации лирического героя, который готов добровольно удалить «Я-аккаунт» в «игре-реальности» — актуальной хронопопиской зоне невербального субтекста песни.

Формально игровой стрим — это незавершенный процесс, перформанс-становлении, поэтому его аудитория выступает со-автором и со-участником



стримера в реальном времени, а песенная поэзия (даже в онлайн-формате) представляет собой завершённый художественный продукт. Вместе с тем очевидная тенденция рок-творчества — не просто фиксация лирического переживания в вербальном субтексте, но его «проживание» в игровых интернет-локациях и посредством игровых стратегий, «отзеркаливание» в субъектной организации песенной поэзии невербальных игровых компонентов.

Актуализация *непреднамеренного в искусстве* «вообще без какого-либо участия художника, сознательного или подсознательного» [Мукаржовский, 1994, с. 203], принципиальная *незавершённость текста произведения* как «средства художественной активизации его структуры» [Лютман, 1970, с. 363] и интерпретация рок-текста (книги, компьютерные игры, фильмы, ремейки, кавер-версии), входящая в *креативную память культуры* [Ассман, 2014, с. 32], сближают песенную поэзию и игровой стрим. Этот факт может стать теоретико-методологическим поводом для дальнейшего научного осмысления их субъектно-образных сфер.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

The author declares no conflicts of interests.

Источники и принятые сокращения

1. В — *Vjarla* | ВКонтакте [Электронный ресурс]. — Режим доступа : https://vk.com/topic-146504690_36537264 (дата обращения 23.08.2025).
2. Н — *Няміга* (Niamiha) [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://genius.com/albums/Niamiha/Covenant> (дата обращения 23.08.2025).
3. V — *Vihilija* [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://www.musixmatch.com/ko/artist/Vihilija> (дата обращения 23.08.2025).
4. X — *Хрен* | khren metal [Электронный ресурс]. — Режим доступа : https://vk.com/topic-25088906_52435082?ysclid=me5igvo9nr935371975 (дата обращения 27.08.2025).

Литература

1. *Абросимова Е. А.* Современная гипертекстовая поэзия : аспекты взаимодействия авторского текста и интернет-медиа / Е. А. Абросимова // Научный диалог. — 2020. — № 8. — С. 9—28. — DOI: 10.24224/2227-1295-2020-8-9-28.
2. *Аванесов С. С.* Антропология игры / С. С. Аванесов, Е. И. Спешилова // Вестник ТГПУ. — 2012. — № 4 (119). — С. 208—213.
3. *Ассман А.* Длинная тень прошлого: Мемориальная культура и историческая политика / А. Ассман. — Москва : Новое литературное обозрение, 2014. — 328 с. — ISBN 978-5-4448-0146-8.
4. *Бахтин М. М.* «Проблемы поэтики Достоевского», 1963. Работы 1960-х — 1970-х гг. / М. М. Бахтин // Собрание сочинений : в 7 т. — Москва : Русские словари; Языки славянской культуры, 2002. — Т. 6. — 799 с. — ISBN 5-98010-001-6.
5. *Бахтин М. М.* Философская эстетика 1920-х годов / М. М. Бахтин // Собрание сочинений : в 7 т. — Москва : Русские словари; Языки славянской культуры, 2003. — Т. 1. — 955 с. — ISBN 5-98010-006-7.



6. *Беляева Л. А.* «Человек играющий» в эпоху постмодерна / Л. А. Беляева, О. Н. Новикова // Идеи и идеалы. — 2018. — № 3. — Т. 2. — С. 82—95. — DOI: 10.17212/2075-0862-2018-3.2-82-95.

7. *Виноградов С. Н.* Логика ролевой компьютерной игры в функционировании и изучении русского языка / С. Н. Виноградов // Русистика. — 2018. — Т. 16. — № 4. — С. 398—411. — DOI: 10.22363/2618-8163-2018_16-4-398-411.

8. *Гавриков В. А.* Русская песенная поэзия второй половины XX — начала XXI веков как текст (проблема взаимодействия литературы с другими видами искусства) : автореферат диссертации ... доктора филологических наук : 10.01.01 ; 10.01.08 / В. А. Гавриков. — Иваново, 2012. — 41 с.

9. *Галкин Д. В.* Компьютерные игры как феномен современной культуры : опыт междисциплинарного исследования / Д. В. Галкин // Гуманитарная информатика. — 2007. — Выпуск 3. — С. 54—72.

10. *Горелов О. С.* Стрим как метапоэтический перформанс / О. С. Горелов // Вестник Ивановского государственного университета. Серия : Гуманитарные науки. — 2022. — Выпуск 4. — С. 5—14. — DOI: 10.46726/Н.2022.4.1.

11. *Доманский Ю. В.* Рок-поэтика : монография / Ю. В. Доманский. — Москва : Эдитус, 2023. — 206 с. — ISBN 978-5-00217-060-9.

12. *Иванов Д. И.* Логоцентрическая модель рок-текста в контексте изучения синтетической языковой личности / Д. И. Иванов // Вестник ВГУ. Серия : Лингвистика и межкультурная коммуникация. — 2015. — № 4. — С. 95—100.

13. *Иванова Ю. М.* Стратегии взаимодействия в текстовой ролевой игре / Ю. М. Иванова // Вестник Челябинского государственного университета. Филология. Искусствоведение. — 2009. — Выпуск 35. — № 30 (168). — С. 94—101.

14. *Ильин Е. П.* Эмоции и чувства / Е. П. Ильин. — Санкт-Петербург : Питер, 2001. — 752 с. — ISBN 5-318-00236-6.

15. *Казакова Н. Ю.* Гейм-дизайн (художественно-проектный подход к созданию цифровой игровой среды) : диссертация ... доктора искусствоведения : 17.00.06 / Н. Ю. Казакова. — Москва, 2017. — 497 с.

16. *Карпов Д. Л.* Лирический герой в рок-поэзии / Д. Л. Карпов // Вестник РГГУ. Серия Литературоведение. Языкознание. Культурология. — 2023. — № 3. — С. 71—80. — DOI: 10.28995/2686-7249-2023-3-71-80.

17. *Корман Б. О.* Избранные труды по теории и истории литературы / Б. О. Корман. — Ижевск : Изд-во Удм. ун-та, 1992. — 236 с.

18. *Корман Б. О.* Практикум по изучению художественного произведения / Б. О. Корман. — Ижевск : Изд-во ИПК ; ПРО УР, 2003. — 88 с.

19. *Коршунов В. В.* Цифровой человек : новый зритель и новый персонаж / В. В. Коршунов // Международный журнал исследований культуры. — 2021. — № 2 (43). — С. 21—33. — DOI: 10.52173/2079-1100_2021_2_21.

20. *Кукулин И.* Интернет и гетерохронность современной русской поэзии / И. Кукулин // Russian Literature. — 2020. — Т. 116. — С. 41—66. — DOI: 10.1016/j.ruslit.2020.09.003.

21. *Лебедев И. Э.* Математические модели смешанного распределения в теории игр / И. Э. Лебедев, Б. А. Сула, Е. Н. Мурая // Восточно-европейский научный журнал. — 2024. — № 3 (100). — С. 12—15. — DOI: 10.31618/ESSA.2782-1994.2024.1.100.453.

22. *Локтевич Е. В.* Современная русская оригинальная рок-поэзия : трансформация субъектной парадигмы : монография / Е. В. Локтевич. — Москва : ИНФРА-М, 2024. — 199 с.



23. *Лотман Ю. М.* Семиосфера / Ю. М. Лотман. — Санкт-Петербург : «Искусство-СПб», 2000. — 704 с. — ISBN 5-210-01488-6.

24. *Лотман Ю. М.* Структура художественного текста / Ю. М. Лотман. — Москва : Искусство, 1970. — 387 с.

25. *Масленникова Е. М.* Читательская проекция текста как его интерпретация : «живое знание» и внутренний контекст / Е. М. Масленникова // Этнопсихоллингвистика. — 2022. — № 1 (8). — С. 35—49. — DOI: 10.31249/epl/2022.01.03.

26. *Морквина Е. А.* Нарративная структура книги-игры как разновидности гипернарратива / Е. А. Морквина // Вестник Томского государственного университета. Филология. — 2023. — № 81. — С. 113—131. — DOI: 10.17223/19986645/81/6.

27. *Мошков Н. А.* Эволюция драматургических приемов, используемых в компьютерных играх / Н. А. Мошков // Известия Российского государственного университета им. А. И. Герцена. — 2011. — № 131. — С. 295—300.

28. *Мукарежовский Я.* Исследования по эстетике и теории искусства / Я. Мукарежовский ; пер. с чешск. — Москва : Искусство, 1994. — 606 с. — ISBN 5-210-01299-9.

30. *Новикова О. Н.* Виртуальный игровой мир как симулякр жизни / О. Н. Новикова // Гуманитарный вектор. — 2017. — Т. 12. — № 3. — С. 23—29. — DOI: 10.21209/1996-7853-2017-12-3-23-29.

31. *Образ Другого* в компьютерных играх / С. С. Буглак, А. Р. Латыпова, А. С. Ленкевич, К. А. Очеретяный, М. М. Скоморох // Вестник СПбГУ. Философия и конфликтология. — 2017. — Т. 33. — Выпуск 2. — С. 242—253. — DOI: 10.21638/11701/spbu17.2017.212.

32. *Папковская Н. А.* Феномен популярности интернет-поэзии через исследование ее читателя / Н. А. Папковская // Уральский филологический вестник. Серия : Драфт : молодая наука. — 2018. — № 5. — С. 138—147.

33. *Попова О. И.* Маркетинговая стратегия продвижения в сети Интернет / О. И. Попова, Т. Л. Сысоева, И. А. Сихов // Фундаментальные исследования. — 2024. — № 8. — С. 93—97. — DOI: 10.17513/fr.43665.

34. *Рымарь Н. Т.* Поэтика границы в литературе. Эстетические и поэтологические аспекты границы как феномена художественного языка / Н. Т. Рымарь. — Седльце : Изд-во ЕГУ, 2016. — 334 с. — ISBN 978-83-64884-41-2.

35. *Самойлова Е. О.* Компьютерные игры как виртуальный нарратив / Е. О. Самойлова, Ю. М. Шаев // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. — 2016. — № 2 (64). — С. 171—173.

36. *Свиридов С. В.* Все ушли — остались двое: о русской рок-поэзии 2000-х годов / С. В. Свиридов // Русская рок-поэзия: текст и контекст. — 2019. — Выпуск 19. — С. 6—26.

37. *Селиванов В. И.* Дискурсивно-коммуникативная рамка во французской публицистической статье : автореферат ... диссертации кандидата филологических наук : 10.02.05 / В. И. Селиванов. — Москва, 1994. — 18 с.

38. *Скоморох М. М.* Компьютерные игры и утопия интерактивности : на что способны геймеры / М. М. Скоморох // Международный журнал исследований культуры. — 2014. — № 2 (15). — С. 53—60.

39. *Статкевич И. А.* Проекция и интерпретация в структуре художественного восприятия / И. А. Статкевич // Вестник Бурятского государственного университета. Философия. — 2010. — № 6. — С. 287—292.



40. Харитонов О. С. Синтетический подход как метод изучения русской песенной поэзии конца XX — начала XXI вв. / О. С. Харитонов // Вестник Государственного гуманитарно-технологического университета. — 2023. — № 1. — С. 162—170.

41. Шольц Г. Лирическая поэзия в информационном обществе / Г. Шольц // Семиотические исследования. Semiotic studies. — 2023. — Т. 3. — № 3. — С. 39—44. — DOI: 10.18287/2782-2966-2023-3-3-39-44.

42. Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX—XXI веков : диссертация ... кандидата искусствоведения : 17.00.09 / И. И. Югай. — Санкт-Петербург, 2008. — 226 с.

Статья поступила в редакцию 26.08.2025,
одобрена после рецензирования 20.01.2026,
подготовлена к публикации 03.02.2026.

Material resources

In — *Bjarla* | *Vkontakte*. Available at: https://vk.com/topic-146504690_36537264 (accessed 23.08.2025). (In Russ.).

Niamiha. Available at: <https://genius.com/albums/Niamiha/Covenant> (accessed 23.08.2025). (In Belar.).

V — *Vihilija*. Available at: <https://www.musixmatch.com/ko/artist/Vihilija> (accessed 23.08.2025). (In Russ.).

X — *Horseradish* | *khren metal*. Available at: https://vk.com/topic-25088906_52435082?ysclid=me5igvo9nr935371975 (accessed 27.08.2025). (In Russ.).

References

Abrosimova, E. A. (2020). Modern Hypertext Poetry: Aspects of Relations between Author's Text and Internet Resources. *Nauchnyi dialog*, 8: 9—28. <https://doi.org/10.24224/2227-1295-2020-8-9-28>. (In Russ.).

Assman, A. (2014). *The long shadow of the past: Memorial culture and historical policy*. Moscow: New Literary Review. 328 p. ISBN 978-5-4448-0146-8. (In Russ.).

Avanesov, S. S., Speshilova, E. I. (2012). Anthropology of the game. *Bulletin of TSPU*, 4 (119): 208—213. (In Russ.).

Bakhtin, M. M. (2002). “Problems of Dostoevsky's poetics”, 1963. Works of the 1960s — 1970s. In: *Collected works: in 7 volumes*, 6. Moscow: Russian dictionaries; Languages of Slavic culture. 799 p. ISBN 5-98010-001-6. (In Russ.).

Bakhtin, M. M. (2003). *Philosophical aesthetics of the 1920s*. In: *Collected works: in 7 volumes*, 1. Moscow: Russian dictionaries; Languages of Slavic culture. 955 p. ISBN 5-98010-006-7. (In Russ.).

Belyaeva, L. A., Novikova, O. N. (2018). “The man playing” in the postmodern era. *Ideas and ideals*, 3 (2): 82—95. DOI: 10.17212/2075-0862-2018-3.2-82-95. (In Russ.).

Buglak, S. S., Latypova, A. R., Lenkevich, A. S., Ocheretyaniy, K. A., Skomorokh, M. M. (2017). The image of the Other in computer games. *Bulletin of St. Petersburg State University. Philosophy and conflictology*, 33 (2): 242—253. DOI: 10.21638/11701/spbu17.2017.212. (In Russ.).

Domansky, Yu. V. (2023). *Rock poetics: a monograph*. Moscow: Editus. 206 p. ISBN 978-5-00217-060-9. (In Russ.).

Galkin, D. V. (2007). Computer games as a phenomenon of modern culture: the experience of interdisciplinary research. *Humanitarian Informatics*, 3: 54—72. (In Russ.).



- Gavrikov, V. A. (2012). *Russian song poetry of the second half of the XX — beginning of the XXI centuries as a text (the problem of the interaction of literature with other forms of art)*. Author's abstract of Doct. Diss. Ivanovo. 41 p. (In Russ.).
- Gorelov, O. S. (2022). Stream as a metapoetic performance. *Bulletin of the Ivanovo State University. Series: Humanities, 4*: 5—14. DOI: 10.46726/H.2022.4.1. (In Russ.).
- Ilyin, E. P. (2001). *Emotions and feelings*. Saint Petersburg: Peter. 752 p. ISBN 5-318-00236-6. (In Russ.).
- Ivanov, D. I. (2015). Logocentric model of rock text in the context of studying synthetic linguistic personality. *Bulletin of the VSU. Series: Linguistics and Intercultural communication, 4*: 95—100. (In Russ.).
- Ivanova, Yu. M. (2009). Strategies of interaction in a text role-playing game. *Bulletin of the Chelyabinsk State University. Philology. Art history, 35 / 30 (168)*: 94—101. (In Russ.).
- Karpov, D. L. (2023). Lyrical hero in rock poetry. *Bulletin of the Russian State University. A series of Literary Studies. Linguistics. Cultural studies, 3*: 71—80. DOI: 10.28995/2686-7249-2023-3-71-80. (In Russ.).
- Kazakova, N. Y. (2017). *Game design (an artistic and design approach to creating a digital gaming environment)*. Doct. Diss. Moscow. 497 p. (In Russ.).
- Kharitonov, O. S. (2023). Synthetic approach as a method of studying Russian song poetry of the late XX — early XXI centuries. *Bulletin of the State University of Humanities and Technology, 1*: 162—170. (In Russ.).
- Korman, B. O. (1992). *Selected works on the theory and history of literature*. Izhevsk: Publishing House of Udm. University. 236 p. (In Russ.).
- Korman, B. O. (2003). *A workshop on the study of an artistic work*. Izhevsk: IPK Publishing House; PRO UR. 88p. (In Russ.).
- Korshunov, V. V. (2021). Digital man: a new viewer and a new character. *International Journal of Cultural Studies, 2 (43)*: 21—33. DOI: 10.52173/2079-1100_2021_2_21. (In Russ.).
- Kukulini, I. (2020). The Internet and the heterochrony of modern Russian poetry. *Russian Literature, 116*: 41—66. DOI: 10.1016/j.ruslit.2020.09.003. (In Russ.).
- Lebedev, I. E., Sula, B. A., Muraya, E. N. (2024). Mathematical models of mixed distribution in game theory. *East European Scientific Journal, 3 (100)*: 12—15. DOI: 10.31618/ESSA.2782-1994.2024.1.100.453. (In Russ.).
- Loktevich, E. V. (2024). *Modern Russian original rock poetry: transformation of the subjective paradigm: a monograph*. Moscow: INFRA-M. 199 p. (In Russ.).
- Lotman, Yu. M. (1970). *The structure of a literary text*. Moscow: Iskusstvo Publ. 387 p. (In Russ.).
- Lotman, Yu. M. (2000). *Semiosphere*. Saint Petersburg: Iskusstvo-SPb. 704 p. ISBN 5-210-01488-6. (In Russ.).
- Maslennikova, E. M. (2022). Reader's projection of the text as its interpretation: "iving knowledge" and the internal context. *Ethnopsycholinguistics, 1 (8)*: 35—49. DOI: 10.31249/epl/2022.01.03. (In Russ.).
- Morkvina, E. A. (2023). The narrative structure of a game book as a type of hypernarrative. *Bulletin of Tomsk State University. Philology, 81*: 113—131. DOI: 10.17223/19986645/81/6. (In Russ.).
- Moshkov, N. A. (2011). The evolution of dramatic techniques used in computer games. *Proceedings of the Russian State University named after A. I. Herzen, 131*: 295—300. (In Russ.).



- Mukarzhovskiy, J. (1994). *Studies on aesthetics and theory of art*. Moscow: Iskusstvo Publ. 606 p. ISBN 5-210-01299-9. (In Russ.).
- Novikova, O. N. (2017). Virtual game world as a simulacrum of life. *Humanitarian Vector*, 12 (3): 23—29. DOI: 10.21209/1996-7853-2017-12-3-23-29. (In Russ.).
- Papkovskaya, N. A. (2018). Phenomenon of popularity of Internet poetry through the study of its reader. *Ural Philological Bulletin. Series: Draft: young Science*, 5: 138—147. (In Russ.).
- Popova, O. I., Sysoeva, T. L., Shikhov, I. A. (2024). Marketing strategy of promotion on the Internet. *Fundamental research*, 8: 93—97. DOI: 10.17513/fr.43665. (In Russ.).
- Rymar, N. T. (2016). *Poetics of the border in literature. Aesthetic and poetological aspects of the border as a phenomenon of artistic language*. Siedlce: YSU Publishing House. 334 p. ISBN 978-83-64884-41-2. (In Russ.).
- Samoilova, E. O., Shaev, Yu. M. (2016). Computer games as a virtual narrative. Historical, philosophical, political and legal sciences, cultural studies and art criticism. *Questions of theory and practice*, 2 (64): 171—173. (In Russ.).
- Scholz, G. (2023). Lyrical poetry in the information society. *Semiotic research. Semiotic studies*, 3 (3): 39—44. DOI: 10.18287/2782-2966-2023-3-3-39-44. (In Russ.).
- Selivanov, V. I. (1994). *The discursive and communicative framework in a French journalistic article*. Author's abstract of PhD Diss. Moscow. 18 p. (In Russ.).
- Skomorokh, M. M. (2014). Computer games and the utopia of interactivity: what gamers are capable of. *International Journal of Cultural Studies*, 2 (15): 53—60. (In Russ.).
- Statkevich, I. A. (2010). Projection and interpretation in the structure of artistic perception. *Bulletin of the Buryat State University. Philosophy*, 6: 287—292. (In Russ.).
- Sviridov, S. V. (2019). Everything is gone — two are left: about the Russian rock poetry of the 2000s. *Russian rock poetry: text and context*, 19: 6—26. (In Russ.).
- Vinogradov, S. N. (2018). Logic of a role-playing computer game in the functioning and learning of the Russian language. *Russian Studies*, 16 (4): 398—411. DOI: 10.22363/2618-8163-2018-16-4-398-411. (In Russ.).
- Yugai, I. I. (2008). *Computer game as a genre of artistic creation at the turn of the XX—XXI centuries*. PhD Diss. St. Petersburg. 226 p. (In Russ.).

*The article was submitted 26.08.2025;
approved after reviewing 20.01.2026;
accepted for publication 03.02.2026.*