



Biopolitical Aspect of Contemporary Urban Media Architecture

Anastasya A. Kuznetsova

Lomonosov Moscow State University, Moscow, Russia. Email: [a.kuznetsova\[at\]polit.msu.ru](mailto:a.kuznetsova[at]polit.msu.ru)

Abstract

This article is devoted to the study of problems that may occur within the framework of biopolitical approach implementation in the context of contemporary urban management. Considerable emphasis is made upon the study of the media phenomenon development, formation of media architecture infrastructure as an approach of the biopolitics of emotions. The aim of the study is to form a consistent comprehensive understanding of the current trends in the practical implementation of the biopolitical approach methodology while analyzing the specifics of the mediatized space in contemporary city.

The article analyzes particularities of nowadays communication in a virtual environment, its impact on the psyche of a modern person, and also raises the problems of contemporary media which has not only acquired the character of abstract information transmitted in distribution, but is embodied in the certain structural specifics of buildings, that has given rise to the development of such a phenomenon as media architecture. The result of the study is an analysis of the problems and prospects of the tendencies of the development of a modern city from the point of a biopolitical approach to urban management in the context of the (trans)formation of the media architectural infrastructure. The main problems, as the study shows, are caused by the lack of proper regulation of urban planning policy implementations from the standpoint of providing a comfortable environment for the life of the urban population.

This article is intended for specialists in political science, as well as for researchers whose studies are devoted to the digital biopolitical aspect of modern urban governance.

Keywords

Biopolitics; Digitalization of Politics; Urban Management; Media Architecture; Media; Digital Technologies; Media Technologies; Immersion; Gamification; Suggestion



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



Биополитический аспект медиаархитектуры современного города

Кузнецова Анастасия Александровна

Московский государственный университет им М.В. Ломоносова. Москва, Россия.
Email: [a.kuznetsova\[at\]polit.msu.ru](mailto:a.kuznetsova[at]polit.msu.ru)

Аннотация

В рамках данного исследования поднимается проблема реализации биополитического подхода в контексте современного городского управления. Значительный упор при этом делается на изучение развития феномена медиа, а также исследование формирования медиаархитектурной инфраструктуры как поднаправления реализации биополитики эмоций. Целью исследования является формирование непротиворечивого комплексного представления о современных тенденциях практической имплементации методологии, характерной для биополитического подхода, при реализации анализа специфики медиатизированного пространства современного города.

В статье анализируются особенности современной коммуникации в виртуальной среде, ее воздействие на психику современного человека, а также поднимается проблематика современных медиа, чье распространение не только приобрело характер абстрактной транслируемой информации, но воплотилось в конкретной структурной своеобразности зданий, дав начало развитию такого феномена как медиаархитектура. Результат исследования – совокупность определенных рекомендаций по снижению негативных проявлений цифровизации городской жизни с позиции биополитики, являющихся следствием проведенного анализа проблем и перспектив тенденций развития современного города с позиции биополитического подхода к управлению в условиях формирования и трансформации медиаархитектурной инфраструктуры. Основные проблемы, как показывает произведенный анализ, вызваны отсутствием должной регламентации процесса реализации градостроительной политики с точки зрения обеспечения комфортной среды для жизнедеятельности городского населения.

Данная статья рассчитана на специалистов политологической направленности, а также на исследователей, чьи изыскания посвящены цифровому биополитическому аспекту современного городского управления.

Ключевые слова

биополитика; цифровизация политики; городское управление; медиаархитектура; медиа; цифровые технологии; медиатехнологии; иммерсия; геймификация; суггестия



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



Введение

Современное общество и наука характеризуются такими тенденциями как формирование новых технологий модификации поведения людей посредством развертывания процессов цифровизации политики. Вследствие этого возрастает актуальность такого направления исследований как биополитика. Цифровизация системы управления и городских процессов жизнедеятельности, понимаемая как внедрение современных виртуальных технологий, а также упор на сбор и обработку информации, оказывают неизбежное воздействие на психологию восприятия современного жителя города. Подбор и интерпретация большого объема данных, открывающие возможность для манипуляции интерпретациями и смыслами, обозначили трансформацию биополитики в дата-политику. Переход же от «общества дисциплины» к «обществу контроля» способствовал трансформации биовласти в нейровласть, чьим главным инструментом воздействия становится управление эмоциями. Биополитика эмоций может быть определена как набор технологий и алгоритмов управления, а также характерный тип режима властвования, позволяющие формировать когнитивные рамки мышления населения посредством целенаправленного влияния на способы чувствования, реагирования и процессы восприятия. Современные технологии предоставляют возможность модификации поведения индивидов посредством трансформации привычных алгоритмов восприятия, формирования стереотипов, а также фрагментации общества и наложения реальностей. Изменения касаются всех областей жизни населения, в частности, городского пространства как основного места жизнедеятельности людей.

На основе анализа вышеуказанных тенденций становится возможным сделать вывод о том, что одним из актуальных направлений современной биополитики, а также важным трендом цифровизации политики выступает развитие технологий по управлению восприятием и потребностями людей. В рамках данной статьи автор последовательно анализирует некоторые тренды цифровизации политики с позиции биополитики эмоций и воздействия на восприятие людей, а также дает характеристику проявления данных принципов в жизнедеятельности населения в городском пространстве. На основе проведенного анализа автор вырабатывает некоторые рекомендации по снижению негативных проявлений цифровизации городской жизни с позиции биополитики.

Биополитический аспект современной виртуальной среды

В новую цифровую эру контроль распространяется уже по всему социальному ландшафту (Martinez, 2011), а не ограничивается институциональными границами. Если в дисциплинарных обществах контроль осуществлялся через закрытую и обособленную среду: семью, школу, армию, больницу, тюрьму, –



то сейчас данные институты медленно утрачивают свою прежнюю функцию (Charitsis, 2018), заменяясь «сверхбыстрыми формами свободно текущего контроля» (Deleuze, 1992, p. 4).

Общая тенденция к децентрализации современной жизни, переход к использованию преимущественно «мягких» форм власти, рост «коммуникативно ориентированной самоорганизации» (Желнин, 2019, с. 324) определяют характер изменений в контексте биополитического знания. Представитель российской школы биополитики А.В. Олескин подчеркивает, что в контексте современной биополитики формируются горизонтальные структуры сетевого типа, в рамках которых происходит конкуренция посредством сложного взаимодействия множества акторов — «частичных лидеров», при том, что гегемон отсутствует (Олескин, 2007, с. 1084–1085). В своей книге «Коммуникативная власть» М. Кастельс делает акцент на том, что в современном мире преобладающих «горизонтальных сетей мультимодальной коммуникации» вертикальная форма коммуникации разрушается, в то время как практика власти модифицируется в контексте «социальных и институциональных измерений» посредством «диффузии горизонтальных коммуникационных сетей» (Castels, 2013, p. XXII, XXIV).

Характеризующими понятиями современной жизни стали «текучесть» (Бауман, 2008), «пространство движения» (Thrift, 2004), «мобильность» (Урри, 2012), которые отражают «изменения информационной, материальной, культурной и социальной среды» (Дроздова, 2017, с. 77). Современная структура отношений способствовала развитию «слабых связей» (Грановеттер, 2009), сплочению формально незнакомых людей, расширению «пространства и интенсивности процессов повседневной коммуникации» (Дроздова, 2017, с. 206). Главными чертами современных медиа становятся «насыщенность визуальными образами», а также своеобразная «либерализация режимов смотрения» (2017, с. 82). Визуальная культура превращается из части повседневной жизни индивида в саму повседневность (Mirzoeff, 1998).

В рамках современной цифровой культуры человек подвергается постоянной фрагментации (Эваллье, 2019, с. 264). В наши дни коммуникация пронизывает все сферы жизни города, что делает ее прерогативой «социально-технологического, информационного универсума», во взаимоотношениях с которым человек становится необходим как бы «частично», в зависимости от потребностей, стоящих перед самым актом коммуникации, он становится нужен «то как функция, то как объект, то как атрибут, то как потребитель» (Мальковская, 2017). Заданные сюжеты наряду с заданными метафорами позволяют создавать нарративное конструирование новой цифровой биосоциальности (Заседание семинара ..., 2020).

Можно говорить о преобладании постмодернистской концепции «ситуативных знаний» (Шпитцер, 2014), предполагающей, что все усвоенное знание представляет собой лишь набор частичных сконструированных «конкретными группами и людьми в определенных целях и ситуациях (контекстах)» взглядов



(Арпентьева, 2016, с. 30). Это вызвано тем, что Интернет, как функциональная нормативная система и основной источник современного получения информации, «обладает некоторой степенью автономии и самоуправления» (Таманаха, 2008, р. 399). Для современной киберкультуры типичным является сосуществование маргинальных «лоскутных» (“patchwork”) «пониманий себя и мира», в рамках которых смысл традиционного общения утрачивается, «разговор на деле оказывается лишь проверкой связи» (Бодрийяр, 2000; Стрельникова, 2014; Spinello, 2000), дискурсивная полярность сменяется «информационной дигитальностью», «тотальным сомнением сетей» (Espinoza, 2012; Haraway, 1991; McCrindle, 2009; Prensky, 2001; Reload: rethinking ..., 2002). Понятийное мышление трансформируется в клиповое, характерной чертой которого становится слабая структурированность в условиях сохранения потока разрозненных, неупорядоченных между собой сообщений (Гиренок, 1995).

В процессе восприятия информации смысл усвояемого образа, как правило, связан с его формой, однако при непосредственном оформлении образа в сознании расхождение между значением и формой позволяет переходить от реально наблюдаемого к «образно представляемому» (Фомин, 2016, с. 36). При получении, кодировании, передаче, расшифровке зрительной информации в человеческой нервной системе происходит утрата всего, что может воспрепятствовать осмыслению увиденного, вследствие чего до мозга доходит только то, что рассматривается им как существенно важное (Луизов, 1983, с. 70). При этом механизмы отсеивания данных гибки и позволяют адаптироваться к разнообразным условиям и задачам (1983, с. 70–71). Другими словами, усвоение информации в процессе познания задается специфическими критериями «ясности» и «отчетливости» (Фомин, 2016, с. 44), которые меняются в зависимости от стоящих перед сознанием задач и используемых методов.

Для сокращения времени адаптации к стремительно меняющимся условиям городской жизни индивид усваивает социально значимые знания и информацию путем «интериоризации социальных стереотипов» (Лексина, Леонова & Лексин, 2016, с. 242), усвоения ценностей, которые присущи тому локальному сообществу, в рамках которого был сформирован тот самый «социальный стереотип». Впервые данный термин был использован Уолтером Липманом в его книге «Общественное мнение» (Липпман, 2004). Социальный стереотип всегда соответствует интересам транслирующей его группы, но совершенно не обязательно, чтобы при этом он объективно отражал действительность. Поэтому группа способна трансформировать стереотипы в соответствии со своими сиюминутными потребностями. Вследствие этого в качестве инструмента воздействия группы на конкретного индивида в процессе его социализации выступает «стереотипизация процесса познания и формирования ценностных ориентаций» (Лексина, Леонова & Лексин, 2016, с. 243) в условиях сиюминутных социальных установок.



С одной стороны, социальные стереотипы могут использоваться в качестве средства, реализующего охранительно-познавательную функцию и позволяющего сохранить, а также в дальнейшем передать, ретранслировать культурные нормы и ценности. С другой же стороны, социальные стереотипы могут использоваться в качестве инструмента навязывания деструктивных форм поведения, так как их усвоение зависит преимущественно от выбора самого индивида в зависимости от того, какие из циркулирующих в информационной среде стереотипов и установок вследствие пережитого виртуального опыта коммуникации стали для реципиента наиболее значимыми.

Характерной чертой виртуальной среды также становится геймификация. Геймификация означает применение элементов игрового дизайна в неигровых контекстах, в первую очередь с намерением мотивировать человека к достижению желаемого результата (Rupam, 2020, p. 738). Применение геймификации возможно как в обучающих системах, так и в сфере здравоохранения, подбора персонала, бизнес-процессов и даже сфере обороны. Основная цель применения элементов игрового дизайна в реализации общественных процессов заключается в том, чтобы привлечь ограниченное по времени человеческое внимание в продолжение как можно большего времени, с целью вовлечения человека до момента достижения желаемого результата. Но не всегда желаемый результат полезен для вовлекаемого человека.

Стоит обратить внимание также и на визуальный компонент. «Доминирование визуального в современном медиапространстве» (Визуальная экология ..., 2016, с. 347) позволяет говорить о визуальной экологии медиа (Колесникова, 2013; Савчук, 2013). Некоторые исследователи, такие как Маршалл Маклюэн и Нил Постман, рассматривают окружающие человека медиа как специфическую среду подобную экосистеме, в рамках которой все взаимосвязано (Визуальная экология ..., 2016, с. 347). В ее контексте можно выделить так называемую «микрoэкологию медиа», обозначающую «всевозможные влияния на общество со стороны того или иного единичного средства передачи информации» (Bogost, 2011).

Одним из трендов современного виртуального пространства Интернета, в общем, и игр, в частности, становится «синематика» (“cinematics”) — использование приемов и средств кино для формирования настроения, подачи главного нарратива, «поддержания целостного художественного образа игрового мира» (Manovich, 2001, p. 83). Стремление к максимально возможной реалистичности, непосредственности (англ. “immersion”), и «правдоподобности изображения объекта как настоящего» (Botler & Grusin, 2000) становится главенствующим эстетическим принципом, характерным для технологического и визуального развития виртуальной среды (Галкин, 2007, с. 67). Однако при всей яркости данный многообещающий феномен таит в себе потенциальную угрозу развития у пользователей «фундаментальной потери ориентаций» (Virilio, 2001, p. 23–28), приобретения существенного патологического



эффекта, обозначающего дезориентацию, смешение реальности и виртуального пространства.

Если смотреть с позиции психофизиологии восприятия зрительных образов, то сенсорные синтезы для формирования образа объекта функционируют посредством «многократных возвратов / повторений и коррекций» (Белоус, 2016, с. 51). Ускорение процесса подачи информации трансформируют реализацию данной процедуры человеческим мозгом и сознанием в замену «экстраполяциями (предугадыванием на основе предыдущего опыта)» (с. 51), так как зрительные коррекции становятся затруднительными. Помимо этого в условиях виртуальной коммуникации игнорируется необходимость взаимного согласования семантических сегментов, замещаемая построением предложений в соответствии с блочно-схематичным типом, происходит стирание временных рамок, ограничивающих коммуникативное взаимодействие, и обезличивание оппонента путем анонимизации аккаунтов и т.п. (с. 53).

Все обозначенные тенденции сами по себе лишь очерчивают перечень проблем, с которыми сталкивается современный человек в контексте виртуальной среды, с позиции биополитики. Обозначенные проблемы при возникновении умысла со стороны ресурсообеспеченных акторов способны перерастать в потенциальные и реальные угрозы, открывая путь для управления сознанием больших групп не связанных между собой формально людей. В качестве главной из задач национальной безопасности, таким образом, становится поддержание уверенности населения в завтрашнем дне, «поддержание достойного уровня жизни людей» (Кубрак, 2016, с. 211), транслирование позитивных идей, способных остановить скатывание человека к радикальным формам проявления депрессивных и прочих психических расстройств.

Стоит также отметить, что формируемые в том числе и в процессе виртуального общения психологические особенности и личностные характеристики опосредуют выбор человека и успешные в отношении него эффекты воздействия. Одним из важных условий противостояния влияния извне в условиях массовой коммуникации становится выработка навыка объективной оценки воспринимаемой информации. Данный навык следует стремиться развивать на государственном уровне особенно среди молодого и подрастающего поколения.

Современный город как биополитическое медийное пространство

Современный город представляет собой практически непрерывное медийное пространство, которое позволяет осуществлять коммуникацию и получать медиаконтент в любом месте и в любое время. Подобная отчасти цифровая технологическая революция оказывает воздействие на повседневную жизнь каждого индивида, трансформирует экономику и модифицирует социальные связи (Маккуайр, 2018). «Тотальное влияние цифровых технологий



позволяет сравнивать город с цифровой сетью» (Устинченко, 2019), «интерактивность и виртуальные системы взаимодействия» способствуют изменению привычного восприятия города, формируя новый «культурный, сценарный и визуальный код» (Игошина, 2019, с. 17). Совокупность явлений, благодаря которым становится возможным выявить взаимовлияние в формате многослойной реальности сферы цифрового воздействия и сферы архитектуры, городского дизайна, носит название «цифровой слой» (Кондакова, 2019, с. 23).

Но обо всем по порядку.

Сначала мы формируем здания, а впоследствии они формируют нас (van Leeuwen, 2021, p. 2). Искусственная среда никогда не «определяет жизнь и поведение недвусмысленно», однозначно; вследствие этого конкретное место или стиль могут иметь «множество значений», при этом ни одно конкретное значение не становится окончательным (p. 3).

Архитектурное регулирование может оказывать влияние на действия посредством формирования, структурирования или реконфигурации практических реальных или предварительных условий самого действия (Tien, 2005, p. 5). Стоит обратить внимание на такое различие между цифровой архитектурой и архитектурой реального мира, как способность быть наблюдаемой в условиях отсутствия этой самой архитектуры. Интернет существует без неотъемлемых неконтролируемых свойств реального мира (Solum & Chung, 2003, p. 12–13). В то же время физическое пространство может быть изменено вмешательством человека, цифровое слово существует только как результат человеческого вмешательства. Таким образом, качества Интернета существуют только в результате их архитектурной реализации.

Люди могут рассматриваться в качестве условных сил, обладающих способностью оказывать воздействие на окружающую среду, с которой они контактируют в процессе своего существования. Все, что касается или вступает в устойчивые взаимоотношения с человеческой жизнью, приобретает сразу же характер обусловленности человеческого существования (Arendt, 2018, p. 9). Согласно экологической теории восприятия, наблюдатель — человек или животное — продуктивно взаимодействует с окружающей средой посредством движения и зрительного восприятия (Ingold, 2011, p. 11). Окружающее перестает восприниматься увиденным объектом или «вещью», но начинает восприниматься в качестве «возможности» — стимула, обладающего способностью предлагать смысл наблюдателю, тем самым побуждая его продуктивно реагировать и взаимодействовать с окружающей средой (Goldstein, 1981, p. 192).

Архитектурные структуры сочетают в себе функцию и фактическое использование (Šura, 2015, p. 103). Остается ли структура функциональной или же впадает в парафункциональность (данный термин предполагается в качестве антонима для строго контролируемого, функционального и «однопланового» пространства) (Hayward, 2012, p. 452–453), зависит от сочетания двух взаимосвязанных аспектов: времени и методов контроля, отведенных на поддержание функциональности.



С биополитической точки зрения парафункциональность является одним из рисков, которые следует предсказывать и предотвращать, актуальная переменная, легко включаемая в расчеты, так как сам данный процесс является медленным и трудоемким (Šura, 2015, p. 104). Более того, поддержание функциональности не является самоцелью, а имеет смысл лишь постольку, поскольку она является средством, стимулирующим циркуляцию.

М. Фуко, наиболее известный родоначальник биополитики, обсуждая городское планирование (Foucault, 2004, p. 17–22, 29), говорил, что управление городским пространством является «первичной техникой» биополитики (p. 22–23). В продолжение данной мысли стоит отметить, что планирование и биополитика пришли в соответствие с появлением новых форм знания (Rutland, 2015, p. 853), которые освещали жизненно важную связь между живыми существами (или «формами жизни») и их социофизической окружающей средой (или «условиями жизни») (Rabinow, 1995).

Изучение влияния архитектурных строений на поведенческие характеристики человека становится актуальным направлением современных исследований биополитологической направленности. Так, например, ученые социологического профиля установили (Pinter-Wollman, Fiore & Theraulaz, 2017), что расположение зданий влияет на научное сотрудничество и инновации (Kabo, 2014). Палеонтологи предполагают, что развитие сложных форм архитектуры совпадает с появлением сложных социальных организаций (Jaubert, 2016). Физика показывает, что архитектурный дизайн может улучшить эффективность, с которой двигается толпа пешеходов (Helbing, Buzna, Johansson & Werner, 2005).

Изложенные выше тезисы позволяют сделать вывод о реальной значимости изучения городской архитектуры с позиции взаимного воздействия архитектурных конструкторов и человека в контексте применения методологии биополитологических исследований.

Медиаархитектура и цифровая биополитика города

С появлением термина «медиа», выступающего в качестве посредника между распространением информации и коммуникацией людей, началось «формирование новой медиареальности и современной медиасреды» (Любимова, 2014). Медиа-технологии занимают центральное место в динамичном производстве современного городского пространства (Colangelo, 2021, p. 3). Геомедиа представляют собой «конвергенцию медиа-секторов», повсеместное распространение цифровых устройств и платформ, ежедневное обыденное использование локализованных данных и услуг, учитывающих местоположения, а также «рутинизацию распределенной обратной связи в реальном времени» (McQuire, 2016, p. 19).

Медиа- и цифровые технологии становятся неотъемлемой составляющей современного городского пространства (Маккуайр, 2014), формируя собой



«социальную среду города» (Ахмедова & Кандалова, 2016, с. 44). Посредством возведения медиафасадов и установки различного рода экранов формируется медиаархитектура или медиатекура (Ахмедова, 2009b). Архитектура начала включать в себя «игру цифровой информации в пространстве» (Virilio, 1993).

Медиаархитектура представляет собой новое направление исследований «на стыке архитектуры, новых медиа и дополненной реальности» (Птичникова, Королева & Черничкина, 2019, с. 121). В ее основе лежит тезис, в соответствии с которым развитие цифровых технологий предлагает возможность формирования облика здания не только посредством выбора строительных материалов, но и при помощи применения современных достижений в сфере технологий. Объектами медиаархитектуры выступают здания и сооружения в контексте общественного городского пространства. Главной функцией медиаархитектуры является передача конкретной информации «в активной, динамичной и интерактивной форме, коммуницирование» (Птичникова, Королева & Черничкина, 2019, с. 121). Важными компонентами медиаархитектуры как одного из феноменов процесса цифровизации пространства города становятся медиафасады, а также цифровые наружные медиаэкраны.

Исторически развитие медиаархитектуры протекало как формирование направления в маркетинговой коммуникации, чьей целью выступала трансляция и передача коммерческой информации посредством методов убеждения, «даже пропаганды», через использование различных средств воздействия на общественное сознание (Птичникова & Черничкина, 2018). В результате многие здания, так называемые медиаздания, начали проектироваться с точки зрения функции «предоставления человеку информации, а не крова» (Mitchell, 1999).

Фасад становится средством коммуникации. Основное различие между «рекламной архитектурой» и «медиафасадом» заключается в том, что последний принимает во внимание отношения архитектуры и медиа с концептуальной стадии планирования строительства здания (Aydogan, 2012, р. 1097). Речь идет об «интеграции» цифровых инструментов в конструкт здания пространственно, структурно и экологически.

В качестве продолжения данной тенденции коллаборации медиахудожников, дизайнеров, инженеров и архитекторов разрабатывают 3D-проекции и аудио- и визуальные инсталляции, которые, украшая публичные пространства и здания, превращаются в дополнение, неотделимую часть зданий и конструкций как материальных объектов. Происходит смешение виртуального, абстрактного и реального, физического пластов жизни города. С помощью включения в творческое измерение интеллектуальной жизнедеятельности городской среды, медиаархитектура «оказывает значительное культурное, социальное и экологическое влияние на городское окружение» (Ахмедова, 2016). Городское пространство превращается в художественную, развлекательную и рекламную площадку.



Актуальными направлениями городского досуга все чаще становятся постановки в жанре *site-specific* и квесты, которые характеризуются выходом за пределы привычных театральных помещений в иные локации, такие как музеи, улицы, заброшенные здания заводов, отелей и больниц, выставочные пространства. Место проведения такого рода мероприятий задает настроение и определяет характер, «драматургию, дискурс, смыслы, месседж» (Кардапольцева, 2019, с. 424) постановки, так как связывает действительность с «памятью» места, его функциональным прошлым. Подобного рода опыт способствует формированию нового художественного языка, нового формата коммуникации, благодаря которому зритель превращается в активного участника спектакля, так как к нему обращается информационный поток коллективного прошлого.

«Иммерсивность» (с англ. «погружение») предполагает «территориальное расположение» (Эваллье, 2019, с. 257) зрителя внутри художественно сконструированной среды, «когнитивное погружение в первичную медиареальность... в событийную среду» (Волкова, 2019, с. 122–123). Посредством данного подхода трансформируется восприятие зрителей, происходит «усиление эмоционального восприятия и изменение сознания» (Кривоспицкая, 2018, с. 50), посредством выведения из «зоны комфорта», аудитория приходит к «эмоциональному взрыву» (Мухин, 2018, с. 142). Иммерсивность достигается с помощью «шоковой стратегии чередования эффектов суггестивности и остранения», а также посредством «расширения диапазона сенсорного восприятия зрителей и эффекта синестезии» (Колотвина, 2021, с. 52).

Помимо этого в условиях медиатизации, понимаемой как процесс конвертации каждого социокультурного акта взаимодействия (Дроздова, 2017, с. 239) в виртуальные объекты медиареальности (Назаренко, 2021, с. 162), происходит наложение траекторий движений и действий разных индивидов в рамках одного физического пространства (кто-то в ресторане ловит покеромонов, кто-то зашел туда с целью прохождения квеста, а кто-то пришел провести вечер). Таким образом получается, что, физически сосуществуя в рамках одного и того же реального пространства, различные акторы между собой не пересекаются, и каждый находится в рамках своего виртуального мира. Подобная тенденция «к персонализации информации, ее полицентричность и вариативность» (Дроздова, 2017, с. 214) способствуют интенсификации процесса атомизации общества, провоцируя формирование субъективных, порой мультиплицированных «картин мира» (Лосева, 2016, с. 47).

Совокупность конструируемых медиаобъектов активно способствует формированию медийной инфраструктуры, которая становится неотъемлемой частью городского пространства, «новой подсистемой города-мегаполиса» (Птичникова, Королева & Черничкина, 2019, с. 125).

Однако есть у данного феномена и негативные тенденции. Современная городская среда перенасыщена «текстами, изображениями и знаками» разного рода (Ахмедова, 2009а). Не все, что транслируется посредством медиатехно-



логий, общественно полезно, что-то из контента может способствовать и деградации общественной жизни (Паченков, 2012). Это вызвано тем, что современные медиа вследствие невозможности их жесткого контроля имеют возможность трансформации в авторитарные и недемократичные инструменты воздействия.

Непременным элементом современных медиатекстовых сообщений, передаваемых посредством медиаархитектуры, является суггестия. Данная возможность зрелищного и доступного транслирования информации представляет собой весьма эффективный механизм воздействия на массовое сознание, способный «приводить к негативному манипулированию, внушению и утрате способности оценивать происходящее» (Птичникова, Королева & Черничкина, 2019, с. 127). Путем воздействия на эмоции и чувства реципиента, побуждения к определенным действиям «в спровоцированных адресантом формах» (2019, с. 127) может реализовываться биополитическое управление сознанием человека (Желтухина, 2007).

Использование штампов, стереотипов, клише в массовой культуре формирует алгоритмы стереотипного мышления, посредством типологизации образов (Голомшток, 1994). Таким образом, новое городское медиапространство может способствовать оформлению упрощенного окружающего порядка в рамках «определенного идеологического фрейма интерпретации» (Птичникова, Королева & Черничкина, 2019, с. 127).

Негативное воздействие на психику человека оказывает также «интенсивность и различный цветовой спектр естественного света» (с. 129), излишняя световая перегруженность городского ландшафта (Cinzano, Falchi & Elvidge, 2001). Медиафасад как «орудие пропаганды» вызывает визуальные и шумовые загрязнения (Aydogan, 2012, р. 1102). Длины волн естественного света в течение дня и ночи способствуют активации различных совокупностей гормонов, способствующих стабилизации биохимического баланса человеческого организма и поддержанию естественного циркадного ритма. Для регуляции данных параметров формируются различные нормативы проектирования (Zielinska-Dabkowska, 2014).

Стоит также отметить, что медиатехнологии с течением времени начинают оказывать негативное «давление на саму архитектурную среду» (Ахмедова & Кандалова, 2016, с. 44), что должно прогнозироваться и учитываться при разработке «градостроительных и световых объектов» (Щепетков, 2006).

Обозначенные перспективы и прогнозируемые сложности позволяют сделать вывод о необходимости разработки прескриптивных алгоритмов реализации медиаполитики в городской среде с учетом дескриптивных характеристик специфики городской действительности.



Заключение

Современный город представляет собой пестрое пространство коммуникативных каналов, пронизывающих все сферы жизнедеятельности населения. Тенденция к децентрализации управления способствует формированию множества разнонаправленных акторов, активно взаимодействующих друг с другом. Использование преимущественно «мягких» форм власти сигнализирует о реализации перманентного биополитического управления в контексте города, реализуемого различными группами акторов, преследующих свои собственные, порой сиюминутные, цели. Ситуация также становится еще более сложной вследствие развития цифровых технологий, расцвета разного рода медийного контента, в пространстве которого превалируют визуальные образы, а также активно используются социальные стереотипы как механизмы внушения и воздействия. Спонтанное сплочение формально незнакомых людей в рамках виртуальных площадок не способствует консолидации устойчивых групп интересов, а лишь атомизирует общество. Имеет место феномен фрагментации как самого человека, так и его знаний, которые приобретают характер ситуативности. Доминирующим трендом становится геймификация. Обозначенные тенденции обусловлены не использованием потенциально полезных цифровых технологий, но скорее отсутствием должного регулирования виртуальной среды и регламентации процесса функционирования в ней различных ресурсообеспеченных акторов, продвигающих свои социальные стереотипы в массовое сознание.

В подобном контексте управление городским пространством, которое и так является базовой техникой биополитики, становится еще более актуальным направлением биополитологических исследований. Специфика городских архитектурных конструкций как объектов биополитического регулирования определяется преобразованием их функциональности в парафункциональность. Важное место в данном процессе занимает развитие медиатехнологий. Их применение в отношении городских конструкций способствует формированию инфраструктуры медиаархитектуры современного города, обладающей инновационным и творческим потенциалом. Однако не стоит забывать, что некоторые из применяемых в контексте медиаисследований техник, например, упор на иммерсивность, имеют в своей основе реализацию биополитики эмоций. Таким образом, на основе вышеизложенных наблюдений можно сделать вывод о том, что медиаархитектура является одним из перспективных направлений к реализации биополитического подхода в контексте изучения городского управления.



Список литературы

- Arendt, H. (2018). *The Human Condition* (2nd ed.). University of Chicago Press.
- Aydogan, E. M. (2012). From “Advertising Architecture” to “Media Façade”: Communication through Digital Display Skin. *International Conference on Architecture and Urban Design*, 1095–1104.
- Bogost, I. (2011). *How to Do Things with Videogames*. University of Minnesota Press.
<https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816676460.001.0001>
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. The MIT Press.
- Castells, M. (2013). *Communication Power*. Oxford University Press.
<https://doi.org/10.4000/books.editionsmsmh.10551>
- Charitsis, V. (2018). *Self-tracking, datafication and the biopolitical prosumption of life* [Doctoral thesis]. Karlstads universitet.
- Cinzano, P., Falchi, F., & Elvidge, C. D. (2001). The first World Atlas of the artificial night sky brightness. *Monthly Notices of the Royal Astronomical Society*, 328(3), 689–707.
<https://doi.org/10.1046/j.1365-8711.2001.04882.x>
- Colangelo, D. (2021). We Live Here: Media Architecture as Critical Spatial Practice. *Space and Culture*, 24(4), 501–516. <https://doi.org/10.1177/1206331219843809>
- Deleuze, G. (1992). Postscript on the Societies of Control. *October*, 59, 3–7.
- Espinoza, Ch. (2012). *Millennial integration: Challenges millennials face in the workplace and what they can do about them*. Antioch University.
- Flanagan, M., & Booth, A. (Eds.). (2002). *Reload: Rethinking Women + Cyberculture*. MIT Press.
- Foucault, M. (2004). *Security, territory, population: Lectures at the Collège de France, 1977-78*. Picador.
- Goldstein, E. B. (1981). The Ecology of J. J. Gibson’s Perception. *Leonardo*, 14(3), 191.
<https://doi.org/10.2307/1574269>
- Haraway, D. (1991). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. In D. Haraway (Ed.), *Simians, Cyborgs and Women* (pp. 183–201). Routledge.
- Hayward, K. J. (2012). Five Spaces of Cultural Criminology. *British Journal of Criminology*, 52(3), 441–462. <https://doi.org/10.1093/bjc/azs008>
- Helbing, D., Buzna, L., Johansson, A., & Werner, T. (2005). Self-Organized Pedestrian Crowd Dynamics: Experiments, Simulations, and Design Solutions. *Transportation Science*, 39(1), 1–24.
<https://doi.org/10.1287/trsc.1040.0108>
- Ingold, T. (2011). *Being alive: Essays on movement, knowledge and description*. Routledge.
- Jaubert, J., Verheyden, S., Genty, D., Soulier, M., Cheng, H., Blamart, D., Bulet, C., Camus, H., Delaby, S., Deldicque, D., Edwards, R. L., Ferrier, C., Lacrampe-Cuyaubère, F., Lévêque, F., Maksud, F., Mora, P., Muth, X., Régnier, É., Rouzard, J.-N., & Santos, F. (2016). Early Neanderthal constructions deep in Bruniquel Cave in southwestern France. *Nature*, 534(7605), 111–114.
<https://doi.org/10.1038/nature18291>
- Kabo, F. W., Cotton-Nessler, N., Hwang, Y., Levenstein, M. C., & Owen-Smith, J. (2014). Proximity effects on the dynamics and outcomes of scientific collaborations. *Research Policy*, 43(9), 1469–1485. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2014.04.007>



- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
<https://doi.org/10.22230/cjc.2002v27n1a1280>
- Martinez, D. E. (2011). Beyond disciplinary enclosures: Management control in the society of control. *Critical Perspectives on Accounting*, 22(2), 200–211. <https://doi.org/10.1016/j.cpa.2010.06.016>
- McCrindle, M., & Wolfinger, E. (2009). *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations*. UNSW Press.
- McQuire, S. (2016). *Geomedia: Networked Cities and the Future of Public Space*. Polity Press.
- Mirzoeff, N. (1998). *An Introduction to Visual Culture*. Routledge.
- Mitchell, W. J. (1999). *E-topia: Urban Life, Jim#But Not As We Know It*. MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/2844.001.0001>
- Pinter-Wollman, N., Fiore, S. M., & Theraulaz, G. (2017). The impact of architecture on collective behaviour. *Nature Ecology & Evolution*, 1(5), 0111. <https://doi.org/10.1038/s41559-017-0111>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
<https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Rabinow, P. (1995). *French Modern: Norms and Forms of the Social Environment*. University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226227573.001.0001>
- Rupam, B. (2020). Gamification Contrivance & Influence on Human Behaviour. *International Journal of Management (IJM)*, 11(10), 738–748.
- Rutland, T. (2015). Enjoyable life: Planning, amenity and the contested terrain of urban biopolitics. *Environment and Planning D: Society and Space*, 33(5), 850–868.
<https://doi.org/10.1177/0263775815599312>
- Solum, L. B., & Chung, M. (2003). The Layers Principle: Internet Architecture and the Law. *Notre Dame Law Review*, 79, 815. <https://doi.org/10.2139/ssrn.416263>
- Spinello, R. A. (2000). An ethical evaluation of web site linking. *ACM SIGCAS Computers and Society*, 30(4), 25–32. <https://doi.org/10.1145/572260.572266>
- Šupa, M. (2015). Mapping Practices of Social Control: A Foucauldian Analysis of Urban Space. *Kriminologijos Studijos*, 3, 82. <https://doi.org/10.15388/CrimLithuan.2015.0.8951>
- Tamanaha, B. Z. (2008). Understanding Legal Pluralism: Past to Present, Local to Global. *Sydney Law Review*, 30, 375.
- Thrift, N. (2004). Intensities of feeling: Towards a spatial politics of affect. *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 86(1), 57–78. <https://doi.org/10.1111/j.0435-3684.2004.00154.x>
- Tien, L. (2005). Architectural Regulation and the Evolution of Social Norms. *Yale Journal of Law and Technology*, 7, 1–22.
- van Leeuwen, B. (2021). Is architecture relevant for political theory? *European Journal of Political Theory*, 147488512110636. <https://doi.org/10.1177/14748851211063672>
- Virilio, P. (1998). Architecture in the Age of its Virtual Disappearance: An interview with Paul Virilio by Andreas Ruby, 15 October 1993. In J. Beckmann (Ed.), *The Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture* (pp. 178–187). Princeton Architectural Press.
- Virilio, P. (2001). *Speed and Information: Cyberspace Alarm! Reading Digital Culture* (D. Trend, Ed.). Blackwell.



- Zielinska-Dabkowska, K. M. (2014). Critical perspectives on media architecture: Is it still possible to design projects without negatively affecting urban nighttime environments and will the future remain dynamic, bright and multi-colored? *Proceedings of the 2nd Media Architecture Biennale Conference: World Cities*, 101–108. <https://doi.org/10.1145/2682884.2682895>
- Арпентьева, М. Р. (2016). Нравственные проблемы медиатизации и когнитивные способности личности. В Р. В. Ершова (Ред.), *Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: Сборник научных статей* (с. 28–37). Государственный социально-гуманитарный университет.
- Ахмедова, Е. А., & Кандалова, А. Д. (2016). Медиатехнологии в современном городе. *Вестник СГАСУ. Градостроительство и архитектура*, 6(3), 44–48. <https://doi.org/10.17673/Vestnik.2016.03.7>
- Ахмедова, Л. С. (2009а). Особенности трансформации визуального информационно-коммуникативного поля города (с. 247) [Кандидат архитектуры].
- Ахмедова, Л. С. (2009б). Текст в городе. Особенности формирования нового образа города в контексте развития информационного поля городской среды. *Вестник Оренбургского государственного университета*, 2, 165–169.
- Бауман, З. (2008). *Текущая современность*. Питер.
- Белоус, Е. Н. (2016). Психолингвистические особенности интернет-коммуникации. В Р. В. Ершова (Ред.), *Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: Сборник научных статей* (с. 50–54). Государственный социально-гуманитарный университет.
- Бодрийяр, Ж. (2000). *Соблазн. Ad Marginem*.
- Волкова, И. (2019). Виртуальная реальность и игровые коммуникации: Опыт музеев и игровой индустрии. *Мультимедийная журналистика: медиакоммуникации и медиаиндустрия. Материалы II Международной научно-практической конференции*, 122–125.
- Галкин, Д. В. (2007). Компьютерные игры как феномен современной культуры: Опыт междисциплинарного исследования. *Гуманитарная информатика*, 3, 54–72.
- Гиренок, Ф. И. (1995). *Метафизика пата (косноязычие усталого человека)*. Лабиринт.
- Голомшток, И. Н. (1994). *Тоталитарное искусство*. Галарт.
- Грановеттер, М. (2009). Сила слабых связей. *Экономическая социология*, 10(4), 31–50. <https://doi.org/10.17323/1726-3247-2009-4-31-50>
- Дроздова, А. В. (2017). *Визуализация повседневности в современной медиакультуре* (с. 347) [Диссертация доктора культурологии].
- Ершова, Р. В. (Ред.). (2016). *Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: Сборник научных статей*. Государственный социально-гуманитарный университет.
- Желнин, А. И. (2019). Биополитика и биополитическая экономия: Сущность концептов. *Вестник Пермского университета. Философия. Психология. Социология*, 3, 320–330. <https://doi.org/10.17072/2078-7898/2019-3-320-330>
- Желтухина, М. Р. (2007). О содержании дискурса слитно. *Вестник Луганского национального педагогического университета имени Тараса Шевченко: Филологические науки*, 11(128), 27–40.



- Заседание семинара «Цифровизация здравоохранения: Биополитика и биоэтика», 2 декабря 2020 г. (2020). <https://www.youtube.com/watch?v=XTSQbk9sEC4>
- Игошина, Т. С. (2019). Интерактивные цифровые технологии в дизайне городских рекламных и зрелищных объектов. *Новые информационные технологии в архитектуре и строительстве: материалы II Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, 5–7 ноября 2019 г. Екатеринбург, 17.*
- Ильин, М. В. (Ред.). (2016). *Метод: Московский ежегодник трудов из обществоведческих дисциплин: Сборник научных трудов РАН ИНИОН. Т. 6: Способы представления знаний. Центр перспективных методологий социально-гуманитарных исследований.*
- Кардапольцева, В. Н., Кряжевских, М. Ю., & Пальчик, М. А. (2019). Музей и театр: От exposition dramaturgy к site-specific. *Дергачевские чтения 2018. Литература регионов в свете гео- и этнопоэтики: материалы XIII Всероссийской научной конференции (г. Екатеринбург, 18–19 октября 2018 г.), 419–426.*
- Колесникова, Д. А. (2013). Визуальная экология. *Studia Culturae*, 15, 87–91.
- Колотвина, О. В. (2021). Иммерсивные технологии медиаискусства Х. валь дель Омара («апанорамное переполнение образа», «диафония», «тактильное видение») как выражение его концепции «техномистицизма». *Наука телевидения*, 17(1), 51–71. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2021-17.1-51-71>
- Кондакова, Ю. В. (2019). «Цифровой слой» архитектуры и дизайна как отражение влияния виртуализации на современный социум. *Новые информационные технологии в архитектуре и строительстве: материалы II Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, 5–7 ноября 2019 г., 23.*
- Кривоспицкая, Я. В., & Шутова, Д. С. (2018). Современные тенденции развития театрального искусства: Виртуальность и иммерсивность. *Молодежь в науке и культуре XXI века. Материалы Международного научно-творческого форума (научной конференции), 49–52.*
- Кубрак, Т. А. (2016). Кинодискурс в условиях глобализации информационного пространства: Проблема информационно-психологической безопасности. В Р. В. Ершова (Ред.), *Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: Сборник научных статей (с. 210–214).* Государственный социально-гуманитарный университет.
- Лексина, А. В., Леонова, А. В., & Лексин, М. В. (2016). Усвоение социальных стереотипов в цифровом обществе. В Р. В. Ершова (Ред.), *Цифровое общество как культурно-исторический контекст развития человека: Сборник научных статей (с. 242–247).* Государственный социально-гуманитарный университет.
- Липпман, У. (2004). *Общественное мнение* (К. А. Левинсон & К. В. Петренко, Ред.; Т. В. Барчунова, Пер.). Институт Фонда «Общественное мнение».
- Лосева, Н. (2016). *Аудитория новых медиа. Как новые медиа изменили журналистику.* Гуманитарный университет.
- Луизов, А. В. (1983). *Глаз и свет.* Энергоатомиздат.
- Любимова, А. А. (2014). Образование в сфере медиатехнологий в архитектурном пространстве. *Приволжский научный журнал*, 3, 146–152.
- Маккуайр, С. (2014). *Медийный город. Медиа, архитектура и городское пространство.* Strelka Press.



- Маккуайр, С. (2018). *Геомедиа: Сетевые города и будущее общественного пространства*. Strelka Press.
- Мальковская, И. А. (2017). «Зрелищная арена» социальных практик. *Художественная культура*, 1, 5.
- Мухин, А. Ю. (2018). Феномен иммерсивного театра. *Театральное образование и театр будущего*, 140–144.
- Николаевич, Н. А. (2021). *Визуальные образы в культурном пространстве современных медиа* (с. 195) [Кандидат культурологии]. ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный институт культуры».
- Новые информационные технологии в архитектуре и строительстве: Материалы II Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, 5–7 ноября 2019 г. 2019.* (2019). Уральский государственный архитектурно-художественный университет.
- Олескин, А. В. (2007). Сетевые структуры как биополитический проект. *Вестник Российской академии наук*, 77(12), 1084–1088.
- Паченков, О. (2012). Публичное пространство города перед лицом вызовов современности: Мобильность и «злоупотребление публичностью». *Новое литературное обозрение*, 5, 419–440.
- Птичникова, Г. А., Королева, О. В., & Черничкина, О. В. (2019). Медиаархитектура в городском пространстве: Проблемы и негативные практики. *Современная архитектура мира*, 2, 120–135. <https://doi.org/10.25995/NIITAG.2020.13.2.023>
- Птичникова, Г. А., & Черничкина, О. В. (2018). Медиаархитектура как феномен современной культуры. *Социология города*, 3, 5–24.
- Савчук, В. В. (2013). Визуальная экология. В *Медиафилософия. Приступ реальности* (с. 278–284). Издательство РХГА.
- Савчук, В. В. (Ред.). (2016). *Визуальная экология: Формирование дисциплины: Коллективная монография*. Издательство РХГА.
- Стрельникова, Л. (2014). Цифровое слабоумие. *Химия и жизнь*, 12, 42–47.
- Урри, Дж. (2012). *Мобильности*. Издательская и консалтинговая группа «Праксис».
- Устинченко, Е. В. (2009). Роль дизайна в формировании инновационной среды города. «Архитектон: известия вузов»: сетевой научно-теоретический журнал. http://book.uraic.ru/project/conf/txt/005/archvuz26_pril/48/template_article-ar=K21-40-k40.htm
- Фомин, И. В. (2016). Метафорическая визуальность в концептуализациях когнитивного: Знание как видение. *Метод*, 6, 33–45.
- Шпитцер, М. (2014). *Антимозг. Цифровые технологии и мозг*. АСТ.
- Щепетков, Н. И. (2006). *Световой дизайн города*. Архитектура-С.
- Эвалльё, В. Д. (2019). Интерактивность и иммерсивность в медиасреде. К проблеме разграничения понятий. *Художественная культура*, 3, 248–271. <https://doi.org/10.24411/2226-0072-2019-00033>



References

- Akhmedova, E. A., & Kandalova, A. D. (2016). Media Technologies in a Modern City. *Urban Construction and Architecture*, 6(3), 44–48. <https://doi.org/10.17673/vestnik.2016.03.7> (In Russian).
- Akhmedova, L. S. (2009a). Peculiarities of the transformation of the visual information and communication field of the city (c. 247) [Ph.D. in architecture]. (In Russian).
- Akhmedova, L. S. (2009b). Text in the City. Peculiarities of New City View Forming in the Context of Information Area Development of City Environment. *Vestnik of the Orenburg State University*, 2, 165–169. (In Russian).
- Arendt, H. (2018). *The Human Condition* (2nd ed.). University of Chicago Press.
- Arpentieva, M. R. (2016). Moral problems of mediatization and cognitive abilities of personality. In R. V. Ershova (Ed.), *Digital Society as a Cultural and Historical Context of Human Development: Collection of Scientific Articles* (pp. 28–37). State University of Social and Humanities. (In Russian).
- Aydogan, E. M. (2012). From “Advertising Architecture” to “Media Façade”: Communication through Digital Display Skin. *International Conference on Architecture and Urban Design*, 1095–1104.
- Baudrillard, J. (2000). *Temptation*. Ad Marginem. (In Russian).
- Bauman, Z. (2008). *A current contemporary*. Piter. (In Russian).
- Belous, E. N. (2016). Psycholinguistic features of Internet communication. In R. V. Ershova (Ed.), *Digital Society as a Cultural and Historical Context of Human Development: Collection of Scientific Articles* (pp. 50–54). State University of Social and Humanities. (In Russian).
- Bogost, I. (2011). *How to Do Things with Videogames*. University of Minnesota Press. <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816676460.001.0001>
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. The MIT Press.
- Castells, M. (2013). *Communication Power*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.4000/books.editionsmsmh.10551>
- Charitsis, V. (2018). *Self-tracking, datafication and the biopolitical prosumption of life* [Doctoral thesis]. Karlstads universitet.
- Cinzano, P., Falchi, F., & Elvidge, C. D. (2001). The first World Atlas of the artificial night sky brightness. *Monthly Notices of the Royal Astronomical Society*, 328(3), 689–707. <https://doi.org/10.1046/j.1365-8711.2001.04882.x>
- Colangelo, D. (2021). We Live Here: Media Architecture as Critical Spatial Practice. *Space and Culture*, 24(4), 501–516. <https://doi.org/10.1177/1206331219843809>
- Deleuze, G. (1992). Postscript on the Societies of Control. *October*, 59, 3–7.
- Drozdova, A. V. (2017). *Visualization of Everyday Life in Contemporary Media Culture* (c. 347) [Doctoral Dissertation in Cultural Studies]. (In Russian).
- Ershova, R. V. (Ed.). (2016). *Digital Society as a Cultural and Historical Context of Human Development: Collection of Scientific Articles*. State University of Social and Humanities. (In Russian).
- Espinoza, Ch. (2012). *Millennial integration: Challenges millennials face in the workplace and what they can do about them*. Antioch University.



- Evallyo, V. D. (2019). Interactivity and Immersiveness of the Modern Cultural Media. The Problem of Differentiation of Concepts. *Art & Culture Studies*, 3, 248–271. <https://doi.org/10.24411/2226-0072-2019-00033> (In Russian).
- Flanagan, M., & Booth, A. (Eds.). (2002). *Reload: Rethinking Women + Cyberculture*. MIT Press.
- Fomin, I. V. (2016). Metaphorical Visuality in the Concepts of Cognition: Knowing as Seeing. *Method*, 6, 33–45. (In Russian).
- Foucault, M. (2004). *Security, territory, population: Lectures at the Collège de France, 1977–78*. Picador.
- Galkin, D. V. (2007). Computer Games as Phenomenon of Modern Culture: an Interdisciplinary Study. *Humanitarian Informatics*, 3, 54–72. (In Russian).
- Girenok, F. I. (1995). *The Metaphysics of Pat (the obtuseness of a tired man)*. Labirint. (In Russian).
- Goldstein, E. B. (1981). The Ecology of J. J. Gibson's Perception. *Leonardo*, 14(3), 191. <https://doi.org/10.2307/1574269>
- Granovetter, M. (2009). The Strength of Weak Ties. *Economic Sociology*, 10(4), 31–50. <https://doi.org/10.17323/1726-3247-2009-4-31-50> (In Russian).
- Haraway, D. (1991). Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. In D. Haraway (Ed.), *Simians, Cyborgs and Women* (pp. 183–201). Routledge.
- Hayward, K. J. (2012). Five Spaces of Cultural Criminology. *British Journal of Criminology*, 52(3), 441–462. <https://doi.org/10.1093/bjc/azs008>
- Helbing, D., Buzna, L., Johansson, A., & Werner, T. (2005). Self-Organized Pedestrian Crowd Dynamics: Experiments, Simulations, and Design Solutions. *Transportation Science*, 39(1), 1–24. <https://doi.org/10.1287/trsc.1040.0108>
- Holomstock, I. N. (1994). *Totalitarian Art*. Galart. (In Russian).
- Igoshina, T. S. (2019). Interactive digital technologies in the design of urban advertising and spectacle objects. *New information technologies in architecture and construction: materials of the II All-Russian Scientific-Practical Conference with international participation, November 5–7, 2019 Ekaterinburg*, 17. (In Russian).
- Ilyin, M. V. (Ed.). (2016). *Method: Moscow Yearbook of Social Science Disciplines: Proceedings of the RAS INION: Vol. 6: Ways of Presenting Knowledge*. Center for Advanced Methodologies of Social and Humanitarian Research. (In Russian).
- Ingold, T. (2011). *Being alive: Essays on movement, knowledge and description*. Routledge.
- Jaubert, J., Verheyden, S., Genty, D., Soulier, M., Cheng, H., Blamart, D., Burlet, C., Camus, H., Delaby, S., Deldicque, D., Edwards, R. L., Ferrier, C., Lacrampe-Cuyaubère, F., Lévêque, F., Maksud, F., Mora, P., Muth, X., Régnier, É., Rouzaud, J.-N., & Santos, F. (2016). Early Neanderthal constructions deep in Bruniquel Cave in southwestern France. *Nature*, 534(7605), 111–114. <https://doi.org/10.1038/nature18291>
- Kabo, F. W., Cotton-Nessler, N., Hwang, Y., Levenstein, M. C., & Owen-Smith, J. (2014). Proximity effects on the dynamics and outcomes of scientific collaborations. *Research Policy*, 43(9), 1469–1485. <https://doi.org/10.1016/j.respol.2014.04.007>
- Kardapol'tseva, V. N., Kriazhevskikh, M. Yu., & Palchik, M. A. (2019). Museum and Theater: From Exposition Dramaturgy to Site-specific. *Dergachev Readings 2018. Literature of Regions in the Light of Geo- and Ethnopoetics: Materials of XIII All-Russian Scientific Conference (Ekaterinburg, October 18–19, 2018)*, 419–426. (In Russian).



- Kolesnikova, D. A. (2013). Visual Ecology. *Studia Culturae*, 15, 87–91. (In Russian).
- Kolotvina, O. V. (2021). Immersive Technologies of J. Val Del Omar's Media Art ("Apanoramic Image Overflow", "Diaphony", "Tactile Vision") as an Expression of his Concept of "Mechanical Mysticism". *The Art and Science of Television*, 17(1), 51–71. <https://doi.org/10.30628/1994-9529-2021-17.1-51-71> (In Russian).
- Kondakova, Y. V. (2019). The "digital layer" of architecture and design as a reflection of the impact of virtualization on contemporary society. *New information technologies in architecture and construction: materials of the II All-Russian Scientific-Practical Conference with international participation, November 5-7, 2019.*, 23. (In Russian).
- Krivospitskaya, Y. V., & Shutova, D. S. (2018). Current Trends in Theater Art Development: Virtuality and Immersiveness. *Youth in Science and Culture of the 21st Century. Materials of the International Scientific and Creative Forum (scientific conference)*, 49–52. (In Russian).
- Kubrak, T. A. (2016). Film Discourse in the Globalization of Information Space: The Problem of Information and Psychological Security. In R. V. Ershova (Ed.), *Digital Society as a Cultural and Historical Context of Human Development: Collection of Scientific Articles* (pp. 210–214). State University of Social and Humanities. (In Russian).
- Leksina, A. V., Leonova, A. V., & Leksin, M. V. (2016). Adoption of social stereotypes in the digital society. In R. V. Ershova (Ed.), *Digital Society as a Cultural and Historical Context of Human Development: Collection of Scientific Articles* (pp. 242–247). State University of Social and Humanities. (In Russian).
- Lippman, W. (2004). *Public Opinion*. (K. A. Levinson & K. V. Petrenko, Ed.; T. V. Barchunova, Trans.). Institute of the Public Opinion Foundation. (In Russian).
- Loseva, N. (2016). *The audience of new media. How New Media Changed Journalism*. University of Humanities. (In Russian).
- Luizov, A. V. (1983). *The Eye and the Light*. Energoatomizdat. (In Russian).
- Lyubimova, A. A. (2014). The Architectural Education in Media Technology Context. *Privolzhsky Scientific Journal*, 3, 146–152. (In Russian).
- Malkovskaya, I. A. (2017). The "spectacle arena" of social practices. *Art & Culture Studies*, 1, 5. (In Russian).
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
<https://doi.org/10.22230/cjc.2002v27n1a1280>
- Martinez, D. E. (2011). Beyond disciplinary enclosures: Management control in the society of control. *Critical Perspectives on Accounting*, 22(2), 200–211. <https://doi.org/10.1016/j.cpa.2010.06.016>
- McCrinkle, M., & Wolfinger, E. (2009). *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations*. UNSW Press.
- McQuire, S. (2014). *Media City. Media, Architecture and Urban Space*. Strelka Press. (In Russian).
- McQuire, S. (2016). *Geomedia: Networked Cities and the Future of Public Space*. Polity Press.
- McQuire, S. (2018). *Geomedia: Networked Cities and the Future of Public Space*. Strelka Press. (In Russian).
- Mirzoeff, N. (1998). *An Introduction to Visual Culture*. Routledge.
- Mitchell, W. J. (1999). *E-topia: Urban Life, Jim#But Not As We Know It*. MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/2844.001.0001>



- Mukhin, A. Yu. (2018). The Phenomenon of Immersive Theater. *Theater education and the theater of the future*, 140–144. (In Russian).
- New information technologies in architecture and construction: Proceedings of the II All-Russian Scientific-Practical Conference with international participation, November 5-7, 2019.* 2019. (2019). Ural State University of Architecture and Art. (In Russian).
- Nikolayevich, N. A. (2021). *Visual Images in the Cultural Space of Modern Media* (p. 195) [Ph.D. in Cultural Studies]. St. Petersburg State Institute of Culture. (In Russian).
- Oleskin, A. V. (2007). Network Structures as a Biopolitical Project. *Herald of the Russian Academy of Sciences*, 77(12), 1084–1088. (In Russian).
- Pachenkov, O. (2012). Public Space of the City Facing the Challenges of Modernity: Mobility and the “Abuse of Publicity”. *New Literary Review*, 5, 419–440.
- Pinter-Wollman, N., Fiore, S. M., & Theraulaz, G. (2017). The impact of architecture on collective behaviour. *Nature Ecology & Evolution*, 1(5), 0111. <https://doi.org/10.1038/s41559-017-0111>
- Premsky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Ptichnikova, G. A., & Chernichkina, O. V. (2018). Media Architecture as a Modern Cultural Phenomenon. *Sociology of the City*, 3, 5–24. (In Russian).
- Ptichnikova, G. A., Koroleva, O. V., & Chernichkina, O. V. (2019). Media Architecture in Urban Space: Problems and Negative Practices. *Contemporary World's Architecture*, 2, 120–135. <https://doi.org/10.25995/NIITIAG.2020.13.2.023> (In Russian).
- Rabinow, P. (1995). *French Modern: Norms and Forms of the Social Environment*. University of Chicago Press. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226227573.001.0001>
- Rupam, B. (2020). Gamification Contrivance & Influence on Human Behaviour. *International Journal of Management (IJM)*, 11(10), 738–748.
- Rutland, T. (2015). Enjoyable life: Planning, amenity and the contested terrain of urban biopolitics. *Environment and Planning D: Society and Space*, 33(5), 850–868. <https://doi.org/10.1177/0263775815599312>
- Savchuk, V. V. (2013). Visual Ecology. In *Media Philosophy. An attack of reality* (pp. 278–284). RCHA Publishers. (In Russian).
- Savchuk, V. V. (Ed.). (2016). *Visual Ecology: Shaping the Discipline: A Collective Monograph*. RCHA Publishers. (In Russian).
- Shchepetkov, N. I. (2006). *Light design of the city*. Architektura-S. (In Russian).
- Solum, L. B., & Chung, M. (2003). The Layers Principle: Internet Architecture and the Law. *Notre Dame Law Review*, 79, 815. <https://doi.org/10.2139/ssrn.416263>
- Spinello, R. A. (2000). An ethical evaluation of web site linking. *ACM SIGCAS Computers and Society*, 30(4), 25–32. <https://doi.org/10.1145/572260.572266>
- Spitzer, M. (2014). *Antibrain. Digital Technology and the Brain*. AST. (In Russian).
- Strelnikova, L. (2014). Digital dementia. *Chemistry and Life*, 12, 42–47. (In Russian).
- Šupa, M. (2015). Mapping Practices of Social Control: A Foucauldian Analysis of Urban Space. *Kriminologijos Studijos*, 3, 82. <https://doi.org/10.15388/CrimLithuan.2015.0.8951>



- Tamanaha, B. Z. (2008). Understanding Legal Pluralism: Past to Present, Local to Global. *Sydney Law Review*, 30, 375.
- Thrift, N. (2004). Intensities of feeling: Towards a spatial politics of affect. *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 86(1), 57–78. <https://doi.org/10.1111/j.0435-3684.2004.00154.x>
- Tien, L. (2005). Architectural Regulation and the Evolution of Social Norms. *Yale Journal of Law and Technology*, 7, 1–22.
- Urry, G. (2012). *Mobilities*. Praxis Publishing and Consulting Group. (In Russian).
- Ustinchenko, E. V. (2009). The role of design in the formation of the innovative environment of the city. “Architekton: Izvestiya vuzov”: an online scientific-theoretical journal. http://book.uraic.ru/project/conf/txt/005/archvuz26_pril/48/template_article-ar=K21-40-k40.htm (In Russian).
- van Leeuwen, B. (2021). Is architecture relevant for political theory? *European Journal of Political Theory*, 147488512110636. <https://doi.org/10.1177/14748851211063672>
- Virilio, P. (1998). Architecture in the Age of its Virtual Disappearance: An interview with Paul Virilio by Andreas Ruby, 15 October 1993. In J. Beckmann (Ed.), *The Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture* (pp. 178–187). Princeton Architectural Press.
- Virilio, P. (2001). *Speed and Information: Cyberspace Alarm! Reading Digital Culture* (D. Trend, Ed.). Blackwell.
- Volkova, I. (2019). Virtual Reality and Game Communications: Museum and Game Industry Experience. *Multimedia Journalism: Media Communications and Media Industry. Materials of the II International Scientific and Practical Conference*, 122–125. (In Russian).
- Workshop session “Digitalization of Health Care: Biopolitics and Bioethics,” December 2, 2020 (2020). <https://www.youtube.com/watch?v=XTSQbk9sEC4> (In Russian).
- Zhelnin, A. I. (2019). Biopolitics and Biopolitica; Economy: Essence of Concepts. *Vestnik Permskogo Universiteta. Seriya Filosofiya Psikhologiya Sotsiologiya*, 3, 320–330. <https://doi.org/10.17072/2078-7898/2019-3-320-330> (In Russian).
- Zheltukhina, M. R. (2007). On the content of discourse fusion. *Bulletin of Taras Shevchenko Lugansk National Pedagogical University: Philological Sciences*, 11(128), 27–40. (In Russian).
- Zielinska-Dabkowska, K. M. (2014). Critical perspectives on media architecture: Is it still possible to design projects without negatively affecting urban nighttime environments and will the future remain dynamic, bright and multi-colored? *Proceedings of the 2nd Media Architecture Biennale Conference: World Cities*, 101–108. <https://doi.org/10.1145/2682884.2682895>