

Лавренова О.А.
СЕМИОСФЕРА И ДИГИТОСФЕРА:
ПЕРЕСЕЧЕНИЕ РЕАЛЬНОГО, ВИРТУАЛЬНОГО И
ФЕЙКОВОГО ПРОСТРАНСТВ
ИИИОН РАН, МИССИС, Москва, Россия,
e-mail: olgalavr@mail.ru

Аннотация. Юбилей Ю.М. Лотмана отмечается новым всплеском интереса к его идеям, они обретают новое звучание в мире, кардинально изменившемся за тридцать лет после его ухода. Характерная черта современного мира – тотальная цифровизация. С одной стороны, концепция семиосферы Лотмана заново переосмысливается в контексте проблем виртуальной реальности, в нее вносятся необходимые корректировки. С другой – на основе концепции семиосферы создаются теоретические и методологические подходы для осмыслиения «дигитосферы» – быстро меняющегося цифрового мира с его законами и трендами. Дигитосфера унаследовала существующие механизмы смыслообразования, но также спровоцировала возникновение новых нюансов семиозиса. Благодаря помещению, казалось бы, стихийных информационных процессов в теоретический фрейм семиосферы они обретают свое место и смысл в структуре культуры.

Ключевые слова: Ю.М. Лотман; семиосфера; дигитосфера; цифровизация; виртуальное пространство.

Поступила: 24.09.2021

Принята к печати: 20.10.2021

Lavrenova O.A.

**Semiosphere and digitosphere: the intersection of real,
virtual and fake spaces**

INION RAS, MISIS, Moscow, Russia,

e-mail: olgalavr@mail.ru

Abstract. Yu.M. Lotman's anniversary is marked by a new surge of interest in his ideas, which find a new resonance in the world that has changed dramatically in the thirty years after his death. The main feature of the modern world is total digitalization. On the one hand, Lotman's concept of the semiosphere is being reinterpreted within the context of the virtual reality issues, and the necessary adjustments are being made to it. On the other hand, based on the concept of the semiosphere, theoretical and methodological approaches are being created to understand the "digitosphere" – the rapidly changing digital world with its laws and trends. The digitosphere inherited the existing mechanisms of meaning creation, but also contributed to the emergence of new nuances of semiosis. Due to the placement of seemingly spontaneous information processes in the theoretical frame of the semiosphere, they find their place and meaning in the structure of culture.

Keywords: Yu. M. Lotman; semiosphere; digitosphere; digitalization; virtual space.

Received: 24.09.2021

Accepted: 20.10.2021

Концепция семиосферы, созданная Юрием Лотманом, в основном касается бытия культуры, и пространственная метафора «сфера» в ней означает всеобщность семиотических процессов. Будучи сформулированной в ряду других сферальных концепций – биосферы, ноосферы, пневматосферы, – она, по умолчанию, обретает пространственное и глобальное звучание. Ноосфера, по мысли В.И. Вернадского и П. Тейяра де Шардена, – пространство планеты, преображенное человеческой мыслью, а мысль – и основа, и продукт культуры, развивающейся во времени. По мнению Ю. Лотмана, именно благодаря культуре транслируются накопленный веками опыт и знания социума, поэтому он определяет культуру как совокупность текстов и целостную систему кодов и символов, которые обеспечивают коммуникацию внутри этой системы. При этом элементарной единицей значения является не отдельный знак или даже не отдельный язык, а пространство семиозиса в целом: не может быть знака без другого знака, текста без другого текста, культуры без другой культуры [Hartley, Ibrus, Ojamaa, 2021]. Поэтому современные исследователи вполне оправ-

данно говорят о *Homo semeion* (Человеке семиотическом) [Смирнов, 2011] и о семиософии ноосферного универсума, которая «расматривается как область знания, позволяющая раскрыть принципы и механизмы функционирования и развития ноосферно-семиотической организованности, реализуемой на субстрате ноосферной и семиотической реальности. Семиософия ноосферного универсума раскрывает функционирование и развитие вселенской организованности ноосферной и семиотической реальности, в которой живет информационное общество начала третьего тысячелетия» [Смирнов, 2011, с. 80–81]. Соответственно, концепт семиосферы применяется как теоретический фрейм и для современных исследований процессов глобальной цифровизации.

1. Семиосфера в эпоху цифровизации

В эпоху цифровизации происходит перетекание значительной части семиотических процессов в дигитосферу – область все-властвия цифровых технологий и информационных сетей. Возникает достаточно много дискуссий насчет роли и места дигитосферы в семиосфере, но несомненно, что виртуальная реальность унаследовала веками существующие механизмы смыслообразования, однако также спровоцировала возникновение новых нюансов семиозиса. В размышлениях об искусстве Ю. Лотман уже предчувствовал эту тему: он писал, что искусство расширяет границы непредсказуемого и создает «пространство информации и, одновременно, создает условный мир, экспериментирующий с этим пространством и провозглашающий торжество над ним» [Лотман, 1992, с. 189]. Сейчас производством «условного мира» и информационного, виртуального пространства занято не только искусство, это стало в какой-то мере повседневной практикой определенных социокультурных групп.

1.1. Базы данных как коллективная память

Один из самых популярных терминов современности – «загуглить». Любую информацию можно найти в интернет-поисковиках и базах данных разной степени открытости.

Сохраняющий смыслы механизм культуры, ее «коллективная память», сейчас во многом отдан на откуп хранилищам данных, в связи с чем появились новые метафоры памяти как хранения информации. «Цифровая память называется “памятью” только метафорически, поскольку она явно отличается от человеческой памяти во многих отношениях. Во-первых, это память, над которой можно осуществлять полный контроль не только при записи, но и при стирании следов. Во-вторых, она представлена и задумана как неограниченное хранилище. В-третьих, в отличие от предыдущих устройств запоминания, она нечувствительна к означающим знакам, обозначение которых запоминает, поскольку может преобразовывать как визуальные, так и акустические входные данные в цифры. В-четвертых, она игнорирует вкусовые, обонятельные и, в очень большой степени, тактильные сенсорные проявления. В-пятых, в ней нет места никакой реальной случайности и, следовательно, никакой истинной прозорливости: она извлекает воспоминания о прошлом, но делает это только по запросу. Попытки имитировать в цифровых системах спонтанное возрождение воспоминаний в человеческой памяти все еще неудовлетворительны» [Leone, 2019, р. 8].

Память требует новых хранилищ, в том числе и удаленных, как бы растворенных в сети, – всевозможные «облака» и «диски». Происходит лавинообразное нарастание количества информации и переход к эре «больших данных», для анализа которых уже созданы работающие алгоритмы. И собственно хранилища меняют свою структуру под воздействием новых данных, особенно данных об использовании. Происходит динамическое изменение внутренних взаимосвязей, в связи с чем современные цифровые архивы начинают обозначаться как «динамические архивы» или «динархивы» [Ernst, 2013].

1.2. Иллюзия свободы и новые границы

Глобальная цифровизация провоцирует ускорение семиотических процессов, и информация уже начинает существовать в отрыве от объективной реальности, виртуальная реальность становится не просто дополнением к ней, а обретает некую самодостаточность.

Интернет подразумевает, что информация, выложенная в открытый доступ, абсолютно доступна всем пользователям. Теоретически это так, но чтобы найти информацию, нужно создать запрос, который имеет двоякие последствия – с одной стороны, информация будет выдана согласно ключевым словам, с другой – этот запрос повлияет на последующие алгоритмы «ответов» сети.

Информационный поток регулируется, и собственно каналы поступления информации довольно жестко контролируются. Соответственно стихийность семиотических процессов внутри этого информационного потока ставится под сомнение.

Благодаря развитию ИТ-технологий дигитосфера становится самонастраивающейся, механизмы самонастройки вшиты в нее крупными торговыми компаниями, интернет-провайдерами и проч. Это позволяет говорить о ее аутокоммуникативности, если рассматривать явление в целом: дигитосфера является и адресатом и адресантом сообщений, а рядовые пользователи всего лишь обеспечивают коммуникативный процесс. «Повторяющееся использование одной и той же текстовой формы порождает мифологию сообщающейся структуры. Тем не менее в разное время эти возвращающиеся или возвращенные сообщения могут интерпретироваться по-разному, в зависимости от доминирующих культурных рамок того времени. Это также позволяет принимающим структурам меняться, адаптироваться к текущему культурному климату» [Hartley, Ibrus, Ojamaa, 2020, р. 192].

Самодостаточность семиосферы обсуждалась еще самим Ю. Лотманом, который полагал, что диалог – это обмен текстами, в котором личность уже отходит на второй план, становится условием процесса. И «в отличие от Бахтина, который понимал взаимодействие текстов как “диалог личностей”, создающих эти тексты, Лотман рассматривает контакт с читателем и культурным контекстом как диалог между “самими текстами”, которые являются личностями, способными генерировать новые значения. Итак, развитие культуры невозможно без постоянного обновления диалогической ситуации, т.е. без постоянного появления текстов извне» [Volkova, 2020, р. 281].

Осуществить «вброс» новой информации, новых смыслов и концептуально значимых текстов в эту замкнутую на себе систему могут лишь немногие.

В дигитосфере схема остается примерно такой же, какой ее описал Лотман: мышление человека определяется существующими семиотическими структурами, но у человека всегда есть выбор, который и может привести к «взрыву», порождающему новые смыслы и структуры. С одной стороны, у жителей виртуального мира мышление оказывается канализировано в еще большей степени, с другой – происходит «демократизация» творчества, оно уже не требует особых интеллектуальных и духовных усилий, становится массовым и бессодержательным, с третьей – «привычка к творчеству» способствует тому, что в общем потоке могут затеяться действительные жемчужины, несущие в себе «взрывной» потенциал.

Парадокс в том, что всеобщность информационных и семиотических потоков в дигитосфере опять же ставится под сомнение. Возникают «пузыри фильтров» и персонализация сервисов – автоматические настройки для каждого пользователя, создающиеся на основе его предыдущих запросов. «Amazon или алгоритмы Netflix дают рекомендации своим пользователям, основывая их, во-первых, на предыдущих решениях одного и того же пользователя и, во-вторых, на решениях других пользователей со схожими интересами» [Hartley, Ibrus, Ojamaa, 2020, р. 192]. То же самое можно сказать и про YouTube, TikTok и другие хостинги, которые выдают рекомендации, опираясь на поисковые запросы, произведенные в других системах.

Вышеупомянутые свойства аутокоммуникативности и самонастраиваемости дигитосферы провоцируют возникновение теорий о перспективе ее полной автономности, например, теория Глобального разума, которая, тем не менее, утверждает, что «этот предполагаемый коллективно распределенный сверхразум обязательно включит людей в качестве своих ключевых бенефициаров» [Lenartowicz, 2017, р. 35].

1.3. Мультилицирование информации как семиотический процесс

Принцип «удвоения» действительности за счет называния и обозначения в дигитосфере обретает свои особенности. Существуют сообщения, которые множатся, создаются многочисленные

«зеркала» сайтов, в результате смысл, заложенный в первоначальное сообщение, распространяется во множество виртуальных локаций и в то же время теряется среди множества других «зеркал». Любое сообщение очень скоро перестает быть уникальным. С точки зрения семиосферы можно говорить об интертексте и метатексте, в котором сюжетную линию заменяют собственно коммуникативные процессы и интерпретации.

В виртуальном пространстве присутствуют знаки и коммуникации, которые становятся автореферентными, т.е. направленными на сам процесс коммуникации, и можно говорить об их фатической функции (от греч. φατός, *phatos* ‘говоримый’, от φημί, *phēmi* ‘говорю’). Она «устанавливает и поддерживает сам процесс коммуникации, не позволяя ему прерваться. <...> Эта функция минималистична, она нацелена на общение как таковое и не преследует информативных целей, эффекта воздействия на слушателя, передачи ему содержательного и ценного сообщения» [Эпштейн, 2012, с. 96].

В интернете существует множество сообщений-констатаций, не несущих никакого скрытого смысла и не кодирующих информацию, но в контексте семиосферы можно говорить, как минимум, об их фатической функции (famic, от лат «fame», слух, молва, и от англ. «fame», известность, слава), по определению М. Эпштейна. «Значимостную функцию знака, сигнификантность или сигнificance (significance), можно определить как **самозначимость** знаковых отношений, как информативность самого процесса передачи информации. Любое сообщение несет двойную нагрузку: собственно семантическую и саморепрезентирующую. Когда мы читаем о писателе А, актере Б, политике В, то извлекаем из этого сообщения еще и сам факт его передачи. <...> И эта дополнительная, **значимостная** информация может быть важнее другой, предметной, собственно значащей. <...> Предмет сообщения вырастает в своей значимости благодаря самому факту сообщения. Причем это дополнительное значение выражается через тот же самый знак, который, таким образом, становится знаком самого себя, знаком своей значимости» [Эпштейн, 2012, с. 95–96].

С появлением медиаплатформ Instagram, TikTok и других каждый волен продуцировать саморепрезентирующие образы и сообщения. Это не совсем то же самое, что упоминание в новостях,

но наличие подписчиков, следящих за обновлениями, прибавляет вес такой информации. Люди удваивают свою жизнь, зачастую создавая приукрашенные и «отредактированные» образы, позволяющие им казаться более значимыми в виртуальном пространстве. Появляются также абсолютно фейковые аккаунты, созданные с целью обмана и наживы.

2. Ложь как повседневная практика

Семиосфера изначально принимает в себя любую информацию, в ней вымысел становится фактом, обретает бытийность в дискурсивных и повседневных практиках. Умберто Эко утверждал, что семиотика – это изучение всего, что может быть использовано для лжи [Есо, 1976]. «Любая человеческая фантазия и даже просто ложь, рождающаяся посредством языка и в соответствии с его законами, это не просто обман, но еще и творение небывалой действительности – созидание новых миров в семиосфере. И некоторые из них оказываются столь могущественными, что в состоянии повлиять на материальный мир, изменить его, стать его частью, как например воплощаемая мечта или идеал» [Гриненко, 2013, с. 39]. Проблема фейковой информации становится одной из неотъемлемых свойств дигитосферы. И целью создания вымышленных сообщений является не просто конструирование новой реальности, а зачастую именно конструирование фальшивых кластеров в картине мира, которая должна быть взаимосвязана с реальным миром. Цели подобного намеренно фейкового смыслообразования могут быть разные – от получения прибыли до введения в заблуждение ради смеха или ради влияния: например, одной из самых расхожих с самого начала существования интернета является теория мирового заговора [Madisson, Ventsel, 2021].

Если отойти от идей и мифов, то к фейковой стороне цифровой информации можно отнести такое явление, как кликбейт, который является одновременно и технологией, и психологической уловкой, и знаком-ловушкой, приманкой, слабо связанной или вообще не связанной с последующим содержанием статьи или видео. Благодаря кликбейтам, знакам, за которыми нет соответствующего им означаемого, создается целая система ложных «имен», картинок

и слоганов именно для того, чтобы привлечь внимание, заставить кликнуть на иконку, набрать количество посещений.

Создание смыслов превращается в игру, с расширением спектра текстов и сообщений в дигитосфере актуальны среди прочих обычные игры авторов текстов, которые обретают иной размах. В их числе «1) игра в конструирование возможного / текстового мира, называемая также игрой авторского воображения; 2) игра встраивания (упаковки) миров в другие миры; 3) игра в приглашение читателя войти в вымышленное пространство (игра в притворство); 4) игра в мимесис, или, лучше, в транскрипцию реальности; 5) игра на сопереживание созданным персонажам; 6) игра в дистанцирование от созданного мира; 7) игра в многоперспективность внутри текста; 8) стилистическая и риторическая суперигра фигурации; 9) макроигра стиля, включающая все микроигры, в которые играют на фонетическом, морфологическом, синтаксическом, семантическом и графическом уровнях языкового представления; 10) игра раскрытия незамеченных аспектов мира (игра семантических и когнитивных инноваций); 11) игра в интертекстуальность; 12) игра в метатекстуальность» [Chrzanowska-Kluczevska, 2017, р. 44]. Сопереживание в интернете трансформируется в комментирование, причем содержание комментариев интересует в основном только комментаторов, а авторов поста – их количество, так как именно оно повышает рейтинг публикации, канала, сайта, т.е. количество комментариев также превращается в фамический знак.

Создание полимасштабных и интерактивных текстов, где искажение информации всего лишь правило игры, с одной стороны, и откровенно фейковые вбросы – с другой, сейчас являются фактами дигитосферы, которые уже не вызывают неприятности или какой-то эмоциональной реакции тех, кто «живет в сети», но воспринимаются как само собой разумеющееся. Соответственно, из дигитосферы через семиосферу начинают проникать новые приоритеты и меняться ценностные категории культуры.

3. Пространственные метафоры и презентация географического пространства

Пространство является одной из универсальных категорий культуры. В контексте дигитосферы начинают меняться многие

его изначальные смыслы, а также прикладное использование этой категории в культурных практиках.

3.1. Пространственные метафоры

Метафора, рассматриваемая как инструмент познания, структурирует «цель» в категориях «источника», поэтому семиосфера и дигитосфера в принципе взаимоувязаны с пространственными категориями.

Пространственная метафора «сфера», использованная Ю. Лотманом для структурирования семиотических механизмов культуры, была выбрана не случайно. Главные смысловые элементы в этой метафоре – всеохватность, внутренняя неоднородность и системность. Ю. Лотман писал о семиосфере как о ландшафте, используя специфическую терминологию и соответствующие образы: «Фактически все пространство семиосферы пересечено границами разных уровней, границами отдельных языков и даже текстов, причем внутреннее пространство каждой из этих субсемиосфер имеет некоторое семиотическое “я”, реализуясь как отношение какого-либо языка, группы текстов, отдельного текста к некоторому их описывающему метаструктурному пространству. Пронизанность семиосферы частными границами создает многоуровневую систему. Определенные участки семиосферы могут на разных уровнях самоописания образовывать семиотическое единство, некоторое непрерывное семиотическое пространство, ограниченное единой границей, или группу замкнутых пространств, дискретность которых будет отмечена границами между ними, или, наконец, часть некоторого более общего пространства, ограниченную с одной стороны фрагментом границы, а с другой – открытую» [Лотман, 2014, с. 198].

Метафора границы по аналогии с ландшафтными реалиями свидетельствовала о наиболее благоприятных условиях для семиозиса, поскольку граница предполагает не только разграничение, но и контакт с другими культурными мирами.

Границы в дигитосфере возникают по естественным причинам – из-за разницы в языке, возрасте, уровне образования, интересов, ценностей, и, опять же, конструируются согласно внутренним настройкам по запросам пользователей. Это делает их практически

непроницаемыми, и каждая группа «варится» в обращенном к ней контенте. Но тем не менее многоуровневая система создается из этих замкнутых «пузырей», вся эта информация присутствует в интернете одномоментно, синхронно, напоминая своей структурой именно синхронию, разнообразие и своеобразную иерархию ландшафта.

Концепт семиосферы, построенный на использовании пространственных метафор, именно благодаря их использованию «возвращает» новые подходы и методы в науки о географическом пространстве. В основном они используются в рамках междисциплинарных исследований, связанных с проблематикой взаимодействия культуры и пространства.

3.2. Репрезентации пространства

Дигитосфера создала свои правила и для репрезентации географического пространства, для создания его цифрового симулякра, в котором также есть место семиозису, семиотическим структурам и связям. По отношению к цифровым данным, касающимся пространства, действуют все вышеперечисленные признаки дигитосферы – базы данных и сети как память, сепарирование информации, ее мультиплицирование, ее искажение и др.

Географическое пространство становится визуальным и насыщенным дополнительной информацией, каждому объекту в сети соответствует множество фотографий и видео. К каждому значимому объекту также добавляются текстовые описания, общая справочная информация, углубленная и расширенная информация и персонализированная информация, связанная с событиями и личным опытом местного жителя или путешественника.

Принцип диахронии сохраняется в цифровом слепке географической реальности, это тоже «коллективная память». Ю. Лотман так описывал этот принцип: «Архитектурные сооружения, городские обряды и церемонии, самый план города, наименования улиц и тысячи других реликтов прошедших эпох выступают как кодовые программы, постоянно заново генерирующие тексты исторического прошлого» [Лотман, 2010, с. 325]. Реальное пространство, его природное и культурное наследие, вербализируются в блогах, его смыслы умножаются.

Схемы, цифровые модели и прочее – специальные ресурсы, созданные для потребителей, ориентированные на создание максимально исчерпывающей презентации места (нацпарки, музеи, археологические памятники). В таких моделях используются приемы виртуальной экскурсии, когда на основании отнятого видеоматериала создается «бродилка» по объекту.

Создаются фантазийные пространства – онлайн-игры, фейки, конспирологические схемы, которые накладываются на реальные карты (например, известный миф о тоннелях, соединяющих материки и использующихся мировой элитой). То есть виртуальный фантазийный или фейковый мир обретает субстанциональность при помощи привязки к конкретным геообъектам.

Пространство – та реальность, куда «выплескивается» дигитосфера, и с помощью ИТ-технологий создается так называемая «дополненная реальность». В неагрессивной версии это QR-коды, прикрепленные к разным объектам на местности, считав которые можно получить дополнительную информацию об истории этого места, его архитектурном стиле и проч. В агрессивной версии это игры вроде *RocemonGo* «как форма мобильного развлечения, основанная на местоположении» [Hartley, Ibrus, Ojamaa, 2020, р. 187], когда для прохождения определенной ступени виртуальной игры необходимо оказаться в определенном месте в реальном географическом пространстве и считать информационную метку.

Дополненная реальность (карты, построенные автоматически с использованием данных всевозможных трекеров и «маячков») при вдумчивом анализе может стать источником интересной информации и даже разведанных. Так, по карте *GlobalHeatMaps*, доступной в сети и показывающей активность пользователей фитнес-устройств, были вычислены военные базы США на Ближнем Востоке [Фитнес-браслеты ...].

Дигитосфера создает новые смыслы, связанные с реальными ландшафтами, и повседневные практики, возвращающие эти смыслы в реальное пространство. Так некоторое время в интернете существовал модный челлендж¹, участники которого фотографи-

¹ Жанр интернет-роликов, в которых блогер выполняет некое действие, регистрирует его на видеокамеру и размещает в интернете, а затем предлагает

ровались на фоне замусоренного места, убирали его, а потом фотографировали чистое место. Главное в этой практике было запостить фотографии, но благодаря этому было очищено множество ландшафтов, находящихся в бедственном положении, даже одно из самых замусоренных мест планеты – пляж в Мумбаи [Добровольцы ...]. К сожалению, этот тренд просуществовал недолго, и хотя природоохранное движение в дигитосфере одно из наиболее заметных, имеющих свою «субсемиосферу» и завязанные на дигитосферу повседневные практики, челлендж является действенным, когда он выходит за рамки устоявшегося круга пользователей.

* * *

Таким образом, в глобальном ключе, с точки зрения концепций сфер, дигитосфера как часть семиосферы конструирует дополненную аутокоммуникативную реальность, вся информация в конечном счете возвращается в нее же. Она является адресантом и адресатом, а люди в большинстве случаев являются всего лишь промежуточным звеном в процессе создания и кодирования информации. Создана самообучающаяся и самонастраивающаяся информационная среда, имеющая свою структуру, свои внутренние границы – своеобразная матрица, в которую укладываются новые сообщения и смыслы. Дигитосфера имеет свою связь с геокультурным пространством, во многом она сейчас является его цифровой надстройкой, в которой также рождаются смыслы, становящиеся его неотъемлемой частью.

Список литературы

- Гриненко Г.В. Семиосфера и семиотика культуры // Культура и образование. – 2013. – № 1(10). – С. 32–39.
- Добровольцы очистили индийский пляж от 5000 тонн мусора. – URL: <https://fishki.net/2303171-dobrovolytsi-ochistili-indijskij-pljazh-ot-5000-tonn-musora.html> (дата обращения 1.08.2021).
- Лотман Ю.М. Культура и взрыв. – М. : Гнозис : Прогресс, 1992. – 272 с.
-

своим подписчикам и зрителям повторить нечто подобное и также разместить видеоролик.

- Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров. – СПб. : Азбука : Азбука-Аттикус, 2014. – 416 с.
- Лотман Ю.М. Семиосфера. – СПб. : Искусство-СПб, 2010. – 704 с.
- Смирнов Д.Г. Семиотические основания эволюции универсума // Вестник КГУ им. Н.А. Некрасова. – 2011. – № 3. – С. 80–84.
- Фитнес-браслеты раскрыли местоположение военных баз США // Российская газета. – 2018. – URL: <https://rg.ru/2018/01/29/v-internet-popala-informaciia-o-voennyyh-bazah-ssha.html> (дата обращения 1.08.2021).
- Эпштейн М. Слava и семиосфера. Фамильская функция знаков // Критика и семиотика. – 2012. – Вып. 17. – С. 95–99.
- Chrzanowska-Kluczewska E. «Possible Worlds – Text Worlds – Discourse Worlds and the Semiosphere» // Tyumen State University Herald. Humanities Research. Humanities. – 2017. – Vol. 3, N 3. – P. 35–57. – DOI: 10.21684/2411–197 X-2017-3-3-35–57
- Eco U. A theory of semiotics. – Bloomington : Indiana University Press, 1976. – 354 p.
- Ernst W. Digital Memory and the Archive / ed. J. Parikka. – Minneapolis, MN : University of Minnesota Press, 2013. – 256 p.
- Hartley J., Ibrus I., Ojamaa M. Emergent self-mediating classes in the digital semiosphere : covid-19 conspiracies and the climate justice movement // Nordic Journal of Media Studies – 2021. – N 3(1). – P. 118–140. – URL: <https://www.doi.org/10.2478/njms-2021-0007>
- Hartley J., Ibrus I., Ojamaa M. On the Digital Semiosphere. Culture, Media and Science for the Anthropocene. – N.Y : Bloomsbury Publishing Inc, 2020. – 351 p.
- Lenartowicz M. Creatures of the semiosphere a problematic third party in the “humans plus technology” cognitive architecture of the future global superintelligence // Technological Forecasting and Social Change. Elsevier. – 2017. – Vol. 114(C). – P. 35–42. – DOI: 10.1016/j.techfore. 2016.07.006
- Leone M. Chronillogicalities : Déjà vus and hallucinations in the digital semiosphere // Cognitive Semiotics. – 2019. – Vol. 12, N 2. – P. 1–10. – DOI: 10.1515/cogsem-2019–2012
- Madisson M.-L., Ventsel A. Strategic Conspiracy Narratives : a Semiotic Approach. – London ; N.Y. : Routledge, 2021. – 134 p.
- Volkova A.A. From dialogical ontology to the theory of semiosphere: the idea of the dialogue of cultures in the philosophical concepts of M. Buber and Yu.M. Lotman // RUDN Journal of Philosophy. – 2020. – N 24(2). – P. 276–285. – DOI: 10.22363/2313–2302–2020–24–2–276–285

References

- Grinenko, G.V. (2013). Semiosfera i semiotika kul'tury [Semiosphere and semiotics of culture]. In *Kul'tura i obrazovanie* [Culture and education], (1 (10), (pp. 32–39).
- (Anonymous). Dobrovol'cy ochistili indijskij plyazh ot 5000 tonn musora [Volunteers have cleared an Indian beach of 5,000 tons of garbage]. – URL: <https://fishki.net/2303171-dobrovolcy-ochistili-indijskij-pljazh-ot-5000-tonn-musora.html>

- Lotman, Yu.M. (1992). *Kul'tura i vzryv* [Culture and explosion]. Moscow : Gnozis : Progress.
- Lotman, Yu.M. (2014). *Vnutri myslyashchih mirov* [Inside the thinking worlds]. Saint Petersburg : Azbuka : Azbuka-Attikus.
- Lotman, Yu.M. (2010). *Semiosfera* [The semiosphere]. Saint Petersburg : Iskusstvo-SPb.
- Smirnov, D.G. (2011). Semioticheskie osnovaniya evolyucii universuma [Semiotic foundations of the evolution of the universe]. In *Vestnik KGU im. N.A. Nekrasova* [Bulletin of the N.A. Nekrasov KSU], (3), (pp. 80–84).
- (Anonymous) (2018). Fitnes-braslety raskryli mestopolozhenie voennyyh baz SShA [Fitness bracelets revealed the location of US military bases]. In *Rossiyskaya gazeta*. 29.01.2018. Retrieved from : <https://rg.ru/2018/01/29/v-internet-popala-informaciia-o-voennyyh-bazah-ssha.html>
- Epshtejn, M. (2012). Slava i semiosfera. Famicheskaya funkciya znakov [Glory and the semiosphere. The family function of signs]. In *Kritika i semiotika* [Criticism and semiotics]. Issue 17, (pp. 95–99).
- Chrzanowska-Kluczevska, E. (2017). «Possible Worlds – Text Worlds – Discourse Worlds and the Semiosphere». In *Tyumen State University Herald. Humanities Research. Humanities*, vol. 3. (3), (pp. 35–57). DOI: 10.21684/2411–197 X-2017-3-3-35–57
- Eco, U. (1976). *A theory of semiotics*. Bloomington : Indiana University Press.
- Ernst, W. (2013). *Digital Memory and the Archive*, J. Parikka (ed.). Minneapolis, MN : University of Minnesota Press.
- Hartley, J., Ibrus, I. & Ojamaa, M. (2021). Emergent self-mediating classes in the digital semiosphere: Covid-19 conspiracies and the climate justice movement. In *Nordic Journal of Media Studies*, (3(1)), (pp. 118–140). Retrieved from : <https://www.doi.org/10.2478/njms-2021-0007>
- Hartley, J., Ibrus, I. & Ojamaa, M. (2020). *On the Digital Semiosphere. Culture, Media and Science for the Anthropocene*. New York : Bloomsbury Publishing Inc.
- Lenartowicz, M. (2017). Creatures of the semiosphere a problematic third party in the ‘humans plus technology’ cognitive architecture of the future global superintelligence. In *Technological Forecasting and Social Change*. Elsevier. Vol. 114(C). (pp. 35–42). DOI: 10.1016/j.techfore.2016.07.006
- Leone, M. (2019). Chronillogicalities: Déjà vus and hallucinations in the digital semiosphere. In *Cognitive Semiotics*, Vol. 12, (2), (pp. 1–10). DOI: 10.1515/cogsem-2019–2012
- Madisson, M.-L. & Ventsel A. (2021). *Strategic Conspiracy Narratives: A Semiotic Approach*. London ; New York. : Routhledge.
- Volkova, A.A. (2020). From dialogical ontology to the theory of semiosphere: the idea of the dialogue of cultures in the philosophical concepts of M. Buber and Yu.M. Lotman. In *RUDN Journal of Philosophy*. (24 (2)), (pp. 276–285). DOI: 10.22363/2313–2302–2020–24–2–276–285