

## КУЛЬТУРОЛОГИЧЕСКИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ МЕДИАДИСКУРСА

## CULTURAL STUDIES OF MEDIA DISCOURSE

Научная статья

УДК 741.5:008

DOI: 10.21209/1996-7853-2024-19-3-104-111

К проблеме определения комикса на медиакультуру и медиаисследования

*Ян Олегович Давиденко*

*Санкт-Петербургский государственный университет, г. Санкт-Петербург, Россия  
yan391998@mail.ru, <https://orcid.org/0009-0002-8757-9379>*

Актуальность работы определяется возрастающей популярностью комиксов, которая формирует определённую необходимость в качественных исследованиях данного феномена. Цель статьи заключается в выявлении доминирующих исследовательских точек зрения, посвящённых понятию «комикс» в медиаисследованиях, а также последующем определении проблемных аспектов в вопросе исследования влияния комиксов на современную медиакультуру и общество в целом. Методология исследования в определённом смысле является традиционной для работ, посвящённых изучению комикса, и основывается на структурно-семиотическом подходе. Необходимость использования данной методологии определяется повествовательной спецификой комикса, основанной на его семиотике, сочетающей вербальные и невербальные повествовательные элементы в рамках одной системы. Содержательно исследование сосредоточено на раскрытии специфики двух доминирующих позиций относительно определения комикса и выделении общей проблематики, характерной для большинства исследований, опирающихся на упомянутые точки зрения. Одна из исследовательских позиций определяет комикс как жанр, а другая относит его к категории повествовательного формата. Результаты проведённого исследования показали, что из-за ключевых расхождений в вопросе определения природы комикса существующие точки зрения по-разному оценивают влияние комикса на культуру и общество. Позиция, определяющая комикс как жанр, в основном концентрируется именно на социальных аспектах комикса как культурного явления, не беря в расчёт аспекты, связанные с его повествовательной спецификой и формой. В свою очередь точка зрения, рассматривающая комикс как повествовательный формат, наоборот, смещает фокус внимания в сторону лингвистических свойств комикса без учёта его социальных и культурных характеристик. Притом что каждая из обозначенных позиций применима к конкретной области знания, названные расхождения не позволяют сформулировать исчерпывающее определение для комикса и соответственно в полной мере оценить его влияние на общество и культуру.

**Ключевые слова:** комикс, массовая культура, трансмедийный сторителлинг, повествовательный формат, креолизованный текст

Original article

To Problem of Defining the Influence of Comics on Media Culture and Media Studies

*Yan O. Davidenko*

*St. Petersburg State University, St. Petersburg, Russia  
yan391998@mail.ru, <https://orcid.org/0009-0002-8757-9379>*

The relevance of the article derives from increasing popularity of comics, which forms a certain need for qualitative research of this phenomenon. The purpose of the article is to identify the dominant research points of view on the concept of “comics” in media studies, as well as to spot out problematic aspects in the issue of evaluating the influence of comics on modern media culture and society. The research methodology can be considered as traditional for works which are devoted to the study of comics and is based on a structural-semiotic

© Давиденко Я. О., 2024



approach. The need to use this methodology is determined by the narrative specifics of comics, based on its semiotics, which combines verbal and non-verbal narrative elements within a single system. The study focuses on revealing the specific aspects of the two dominant positions regarding the definition of comics and spotting out problematic aspects which are common for the most studies based on these points of view. The first position defines comics as a genre, while the second identifies it as a narrative format. The results of the study showed that due to the key differences in the definition of nature of comics, existing points of view assess the impact of the comics on culture and society differently. The position which defines comics as a genre mainly concentrates on the social aspects of comics as a cultural phenomenon, without taking into account aspects related to the narrative specifics and the form of this phenomenon. Meanwhile the point of view which considers comics as a narrative format, on the contrary, shifts the focus of attention towards the linguistic aspects of comic books without taking into consideration its social and cultural characteristics. Despite the fact that each of the defined positions is applicable to a specific field of knowledge, these gaps in modern studies do not allow to formulate comprehensive definition for comics and properly assess its impact on society and culture.

**Keywords:** comics, popular culture, transmedia storytelling, narrative form, creolized text

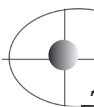
**Введение.** В современном мире комиксы продолжают укреплять свои позиции, а также определённый авторитет в рамках массовой культуры, приобретая всё большую популярность и узнаваемость среди аудитории потребителей медиаконтента. Помимо того, что комиксы продолжают выпускаться сравнительно большими тиражами по всему миру, на основе их оригинальных историй снимаются крупнобюджетные блокбастеры, популярные сериалы, а также видеоигры от именитых студий и разработчиков. При этом, несмотря на существование определённых предрассудков в отношении комиксов, с недавних пор им удалось выбраться за пределы индустрии развлечений. Элементы комиксов стали использоваться в рекламе и даже журналистике, что в свою очередь сформировало конкретную исследовательскую задачу определения проблематики комиксов в рамках медиаисследований. Таким образом, актуальность данной работы исходит из повышающейся популярности комиксов в современной медиакультуре, а цель исследования заключается в раскрытии упомянутой проблематики определения влияния комиксов на современную медиакультуру, а также медиаисследования.

**Обзор литературы.** Комикс в качестве вида искусства и отдельного повествовательного формата изучался американскими исследователями У. Айснером [1] и С. Макклаудом [2]. Работы зарубежных специалистов носят как исследовательский, так и прикладной характер и составляют идейно-теоретическую основу для академического подхода "Comics studies", часто использующегося для изучения комиксов. Среди русскоязычных работ выделяются публикации Л. Столяровой [3], В. Корончика [4], М. Скаф [5] и В. Бейненсон [6], которые

в разной степени посвящены исследованию жанровой специфики комикса, его повествовательных особенностей и изучению отдельных повествовательных компонентов. В целом анализ литературы показал недостаточную изученность феномена, а также выявил исследовательскую проблематику в отношении определения природы комикса и оценки его влияния на культуру и общество, раскрытию которой посвящено основное содержание данной статьи.

**Методология и методы исследования.** На данный момент существует несколько исследовательских позиций и точек зрения в отношении того, как следует определять комикс применительно к исследованиям медиа. Большая часть этих точек зрения использует методологию, относящуюся к структурно-семиотическому исследовательскому подходу, данная работа не будет исключением в этом вопросе и продолжит уже существующую исследовательскую традицию. Аргументацией в пользу использования упомянутой методологии также выступает повествовательная специфика комикса, одновременно совмещающая в себе вербальный и иконический компоненты.

**Результаты исследования и их обсуждение.** Прежде чем приступить к раскрытию основной для данной работы проблематики имеет смысл сначала обозначить формальные признаки комиксов, которые могут быть определены без полноценного погружения в область медиаисследований. Комиксы чаще всего представляют собой произведения, повествование в которых ведётся посредством кадров, расположенных в определённой последовательности. Упомянутые кадры, также часто называемые на зарубежный манер фреймами (от англ. *frame* – «кадр»), в большинстве случаев состоят из художественных иллюстраций,



дополненных текстом. В отношении повествовательных элементов комиксов специалисты, занимающиеся их созданием, используют специальную терминологию, которую также очень часто можно встретить в англоязычных и реже русскоязычных исследованиях.

Так, основными терминами и по совместительству повествовательными элементами комикса являются [7] (рис. 1):

1. Иллюстрация или какое-либо другое изображение, рассказывающее историю с помощью языка визуальной коммуникации.

2. Текст любого содержания и формы, также направленный на передачу информации в комиксе. Текстовое наполнение в комиксах является вербальным повествовательным элементом.

3. Фрейм – кадр, представляющий собой ограниченное пространство, в которое помещаются другие повествовательные элементы комикса. Именно фреймы выступают основной смысловой единицей в семиотической системе комикса, так как единая композиция элементов, помещённых в кадр, представляет собой обстоятельство или действие, происходящее в комиксе.

4. Панель (термин также может переводиться как «страница» (англ. *page*) ввиду отсутствия общепринятого перевода с английского языка). Панель состоит из нескольких кадров, которые объединены в последовательность, представляя собой отдельную визуальную композицию. Композиция страницы в комиксе (наряду с повествованием сюжетных событий) также способна контролировать динамику их развития.

5. Речевое облако (англ. *word balloon*, *speech balloon*, *bubble*), на профессиональном сленге также называется баблом – способ визуализации словесной речи персонажей комикса, их мыслей, а также авторских комментариев путём изображения простых геометрических фигур, наполняющихся текстом. Для визуализации диалогов в комиксах чаще всего используются эллипсы, а мысли персонажей изображаются с помощью баблов в виде облаков. В филологических исследованиях данный повествовательный элемент также именуют филиактером.

6. Ономатопис (англ. *onomatopoeia*) – способ изображения звуков в комиксе, берущий за основу феномен звукоподражания.

7. Линия действия (англ. *actionline*) – нарисованная линия или совокупность линий,

призванная решить проблему отсутствия динамики внутри кадров комикса. Линия действия изображает как динамику действия (движение персонажа или объекта), так и его направление.



Рис. 1. Повествовательные элементы комикса © Давиденко Ян

Fig. 1. Narrative elements of comics © Davidenko Yan

Ознакомившись с основной терминологией и формальными признаками комиксов, следует обратить внимание на проблему отсутствия какого-либо исследовательского консенсуса в вопросе определения комиксов.

Прежде всего, стоит отметить, что в медиаисследованиях комиксы рассматриваются как в качестве продукта современной медиакультуры, так и полноценного медиа, использующегося в рамках массовой и не только коммуникации.

Так, первой точки зрения в основном придерживаются исследователи, занимающиеся изучением трансмедийного сторителлинга, а также специалисты, причисляющие комикс к жанру массовой культуры. В работах Г. Дженкинса, посвящённых трансмедиа, зарубежный исследователь рассматривает комикс как побочный продукт или платформу, направленную на расширение уже созданной медиафраншизы или вселенной [8]. Схожей с Г. Дженкинсом позиции придерживаются Дж. Лонг [9, с. 14] и Т. Вивер [10, с. 8], которые считают комикс дополнительным средством привлечения аудитории в рамках

трансмедийного сторителлинга. В качестве аргументации своих точек зрения зарубежные исследователи опираются на практический опыт создания и развития крупных медиафраншиз, которые постоянно дополняются сопроводительными медиапродуктами. Нередко в категории этих медиапродуктов попадают комиксы (рис. 2). Так, например, кинофраншиза «Джон Уик» была дополнена серией комиксов, сюжет которых

расширял историю персонажей из кино. Отечественные исследователи Ю. Булдакова и Д. Шишкин в свою очередь отмечают, что при рассмотрении комикса в качестве формы трансмедийного сторителлинга специалисты обращают особое внимание на такие его аспекты, как системный перенос признаков и функций визуальных искусств, а также эстетических практик в вербальный текст и мультимедийность [11, с. 117].

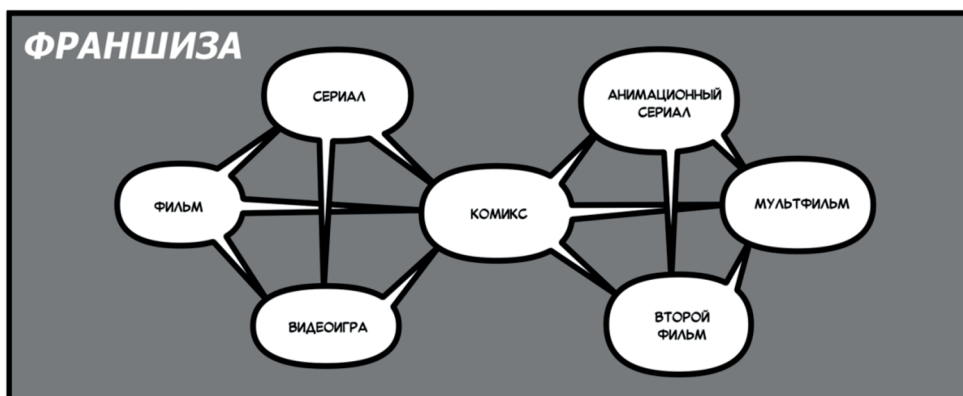


Рис. 2. Комикс в трансмедиа © Давиденко Ян

Fig. 2. Comics in transmedia © Davidenko Yan

Позиции определения комикса в качестве жанра массовой культуры также придерживается Л. Г. Столярова, изучающая комикс с несколько иной перспективой. Заявляя, что комикс является особым жанром массовой культуры, отечественная исследовательница апеллирует к простоте восприятия языка комиксов, которая как раз и отвечает за их массовость [3, с. 5]. Аргументируя свою точку зрения, Л. Г. Столярова указывает на массовый характер повествовательной специфики комиксов, которая в большей степени опирается на язык визуальной коммуникации, понятный и доступный более широкому кругу лиц. Также она отмечает высокую популярность комикса в качестве средства досуга и развлечения среди людей разных возрастов, статусов и других социальных характеристик. Исходя из указанного ранее, становится понятным, что в этом контексте наиболее исследуемыми аспектами комиксов выступают их доступность, массовость и маргинальность, проявляющиеся в условном размывании границ стилевых и жанровых повествовательных особенностей комиксов.

С другой же стороны, в современных медиаисследованиях существует совершен-

но иная позиция, согласно которой комикс определяется в качестве повествовательного формата, обладающего своей спецификой и особенностями. По большому счёту данная точка зрения исходит из относительно популярного академического подхода "Comics studies", в котором комикс понимается как отдельный вид искусства. Один из основоположников "Comics studies" американский иллюстратор и исследователь У. Айснер называет комикс последовательным искусством (англ. *sequential art*) [1, с. 12]. С идеями Айснера соглашается и С. Макклауд – другой зарубежный исследователь комиксов, считающий комикс самостоятельным видом искусства, в котором органично сосуществуют иконические и вербальные элементы повествования [2, с. 14]. В определённой степени точку зрения зарубежных специалистов разделяют и некоторые отечественные исследователи. М. Скаф тоже относит комиксы к отдельному виду искусства, а точнее виду визуальной литературы [5, с. 64]. В свою очередь В. Бейненсон рассматривает комикс как формат, использующийся в журналистике [6, с. 47]. Опираясь на теоретические наработки уже упомянутого У. Айснера, отечественная исследователь-





ница относит комикс к форматам мультимедийной журналистики, обращая внимание на аспект взаимодействия его вербальных и невербальных повествовательных элементов, предусматривающий определённую мультимодальность повествования.

Идея исследования комикса в рамках журналистики также развивается и в зарубежном академическом сообществе, в котором нередко исследователи называют комикс полноценным медиа. Вероятнее всего, впервые эта исследовательская точка была озвучена известным коммуникативистом М. Маклюэном. Причисляя комикс к группе холодных медиа, канадский исследователь отметил, что из-за сравнительно слабой информационной наполненности, повествование в комиксе вынуждает читателя быть более вовлечённым в процесс чтения [12, с. 27]. В свою очередь Я. Баэтенс относит комикс к постмодернистским медиа из-за его необычной формы повествования [13, с. 31].

Наряду с причислением комикса к повествовательному формату, этот вид произведений также довольно часто относят к отдельному типу текстов. Нередко между этими точками зрения ставится знак условного равенства, так как в рамках одной работы исследователь обращается к терминологии из области филологии и называет комикс типом креолизованного текста с целью последующего определения его коммуникативной специфики уже в качестве повествовательного формата.

Позиция обращения к креолизованным текстам в рамках изучения филологических аспектов комиксов является традиционной, можно сказать общепринятой, для сравнительно большого круга представителей современного академического сообщества. К ней прибегали как уже упомянутые, Ю. В. Булдакова, Д. А. Шишкин, В. А. Бейненсон, В. Г. Корончик, а также другие исследователи в лице Ю. В. Щуриной [14, с. 83], В. В. Тугаревой [15] и остальных. Данная исследовательская позиция предлагает понимать комикс как синкретическую семиотическую среду, называемую креолизованным текстом.

Креолизованность комикса проявляется в том, что его повествовательные элементы, принадлежащие к разным семиотическим системам, вполне успешно сосуществуют друг с другом и справляются со своей повествовательной задачей. Стоит отметить, что

в контексте данных исследовательских позиций наиболее исследуемыми аспектами комиксов являются их семиотика, синтаксис и повествовательная специфика. Также для комикса как формата и типа текста характерен подход, при котором изучается проблема взаимодействия художественности и документальности в рамках одного произведения. В зарубежных исследованиях часто обращаются к этой проблеме при попытке исследовать повествовательные возможности комиксов в рамках журналистики и документалистики. Так, Н. Миквиц, опираясь на обозначенную позицию, указывает на определённые повествовательные преимущества комикса, который можно использовать в качестве формата для адаптации или создания историй, носящих документальный характер [16, с. 133]. В свою очередь другой зарубежный исследователь Б. Ву тоже руководствуется позицией определения комикса в качестве формата для изучения феномена комикс-журналистики [17], который зародился в конце XX в. с публикацией работ Дж. Сакко и Арта Шпигельмана, созданных в формате комикса.

Подводя промежуточный итог, следует отметить, что разнородность существующих подходов и позиций в отношении изучения комиксов приводит к появлению целого ряда исследовательских проблем, самой явной из которых выступает проблема определения природы комикса. Этот этап можно назвать начальным для всех исследований, посвящённых комиксу, и уже на нём специалисты сталкиваются с проблемой отсутствия единого, а также исчерпывающего определения.

Кроме того, на проблему исследования комикса также оказывает влияние и его репутация в обществе и даже академических кругах. Несмотря на то, что комикс как средство повествования уже давно выбрался за пределы индустрии развлечений и связанного с ней дискурса, в общественном сознании он по-прежнему воспринимается как нечто несерьёзное, что не заслуживает полного изучения. Кроме того, разнородность обозначенных исследовательских позиций не позволяет выработать какого-либо компромиссного мнения по вопросу определения комикса, так как каждая точка зрения воспринимает комикс по-своему без каких-либо точек соприкосновения.

В одном случае комикс – это продукт или жанр массовой культуры, и соответ-



ственно те аспекты, которые в данном контексте представляют наибольший исследовательский интерес, по большей части относятся к области культурологии, социологии и политологии. В другом же случае комикс понимается как повествовательный формат, тип текста или даже медиа, что выдвигает на первый план совершенно иные исследовательские аспекты, относящиеся к области филологии, литературоведения и теории журналистики. Таким образом, сам факт существования ряда обозначенных проблем по вопросу определения комикса оказывает негативное влияние на процесс изучения этого феномена исследователями вне зависимости от уровня их компетентности, так как существующие исследования по теме не являются в полной мере структурированными и приведёнными к условному академическому согласию.

**Заключение.** В рамках данной работы уже не раз упоминалось, что комиксы имеют сравнительно большую популярность и распространённость практически по всему миру. С учётом того, что комикс не является каким-то новым феноменом в медиакультуре, а его история развития составляет примерно сто лет, в академическом сообществе он всё ещё остаётся недостаточно изученным. Проблема недостаточной изученности в свою очередь порождает ряд других трудностей в исследованиях, одной из которых выступает проблема определения комикса, за ней следуют определённые сложности в оценке степени влияния комикса на современную культуру и общество соответственно.

В первую очередь упомянутые проблемы проявляются из-за отсутствия исчерпывающего определения комикса, раскрывающего все его социокультурные и лингвистические свойства. Кроме того, наиболее популярные из существующих исследовательских подходов в силу своей разнонаправленности не позволяют выработать

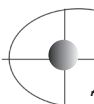
какую-либо компромиссную позицию для его разработки, а также последующего создания специальной методологии, необходимой для оценки степени влияния комиксов на медиакультуру и социум.

Однако, несмотря на разницу между исследовательскими точками зрения, обозначенными в рамках данной работы, всё же они не являются антагонистическими по отношению друг к другу. В медиаисследованиях, которые в определённом смысле являются междисциплинарной областью знаний, каждая из упомянутых позиций применяется и может в дальнейшем применяться для исследования отдельных аспектов комикса (точка зрения, определяющая комикс жанром массовой культуры, используется для исследования влияния комикса на общество, культуру и политику, а позиция, относящая комикс к формату, подходит для изучения повествовательной специфики, синтаксиса, а также семиотики комиксов и т. п.). Поэтому отсутствие консенсуса по вопросу определения комикса ни в коем случае не свидетельствует о бесперспективности уже существующих академических подходов, а скорее наоборот – формирует для них новые исследовательские задачи.

Кроме того, отметим, что ни один из исследовательских подходов, упомянутых в данной статье, не ставит под сомнение тот факт, что комикс является самостоятельным феноменом, существующим в рамках медиакультуры и оказывающим на неё непосредственное влияние. Таким же образом обозначенные исследовательские позиции не отрицают и факт влияния комиксов на современное общество, культуру и даже политику. Но при этом каждая из позиций по-разному оценивает степень этого влияния, изучая комикс с разных исследовательских перспектив и концентрируя своё внимание лишь на некоторых его аспектах.

#### Список литературы

1. Eisner W. Comics and sequential art. Tamarac, Fl.: Poorhouse press, 1985. 166 с.
2. Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. М.: Белое яблоко, 2016. 216 с.
3. Столярова Л. Г. Анализ структурных элементов комикса // Известия Тульского государственного университета. Гуманитарные науки. 2010. № 1. С. 1–6.
4. Корончик В. Г. Характеристика комикса как формы визуальной коммуникации // Мир науки, культуры, образования. 2023. № 2. С. 553–555.
5. Скаф М. К. Традиция последовательного визуального повествования в США: этапы, жанры, поэтика // Детские чтения. 2013. № 2. С. 64–82.
6. Бейненсон В. А. Комикс как формат в отечественной мультимедийной журналистике // Челябинский гуманитарий. 2020. № 3. С. 47–58.



7. Байчик А. В., Давиденко Я. О. Американский комикс: история развития, коммуникативные особенности формата. Текст: электронный // Медиаскоп. 2023. Вып. 3. URL: <http://www.mediascope.ru/2826> (дата обращения: 18.01.2023).
8. Jenkins H. Transmedia Storytelling. URL: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling> (дата обращения: 20.01.2024). Текст: электронный.
9. Long G. A. Transmedia Storytelling – Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2007. 185 p.
10. Weaver T. Comics for Film, Games, and Animation – Using Comics to Construct Your Transmedia Storyworld. Burlington, MA: Focal Press, 2013. 272 p.
11. Булдакова Ю. В., Шишкин Д. А. Комикс в России: трансмедийный нарратив и издательские стратегии // Текст. Книга. Книгоиздание. 2020. № 23. С. 115–128.
12. Маклюен Г. М. Понимание медиа. Внешние расширения человека. М.: Центр фундаментальной социологии, 2007. 462 с.
13. Baetens J. Stories and Storytelling in the Era of Graphic Narrative. Stories. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2018. 288 p.
14. Щурина Ю. В. Комические креолизованные тексты в Интернет-коммуникации // Вестник Новгородского государственного университета. 2010. № 57. С. 82–86.
15. Тугарева В. В. Комиксы как разновидность креолизованных текстов // Наука и образование. 2022. № 4. С. 1–7.
16. Mickwitz N. Comics and/as documentary: the implications of graphic truth-telling. PHD thesis. London, 2014. 302 p.
17. Woo B. Reconsidering comics journalism: information and experience in Joe Sacco's Palestine. URL: <https://www.yumpu.com/en/document/read/5250249/reconsidering-comics-journalism-information-and-experience-in-> (дата обращения: 23.01.2024). Текст: электронный.

#### Информация об авторе

Давиденко Ян Олегович, аспирант, Санкт-Петербургский государственный университет; 199034, Россия г. Санкт-Петербург, Университетская набережная, д. 7/9; [yan391998@mail.ru](mailto:yan391998@mail.ru); <https://orcid.org/0009-0002-8757-9379>.

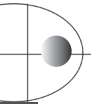
#### Для цитирования

Давиденко Я. О. К проблеме определения комикса на медиакультуру и медиаисследования // Гуманитарный вектор. 2024. Т. 19, № 3. С. 104–111. DOI: 10.21209/1996-7853-2024-19-3-104-111.

**Статья поступила в редакцию 15.03.2024; одобрена после рецензирования 27.04.2024; принята к публикации 28.04.2024.**

#### References

1. Eisner, W. Comics and sequential art. Tamarac, FL: Poorhouse, 1985. (In Eng.)
2. Makklud, S. Understanding of comics Invisible art. M: Beloe yabloko, 2016. (In Rus.)
3. Stolyarova, L. G. Analysis of structural elements of comics. News of TulGU. Humanitarian sciences, no. 1, pp. 1–6, 2010. (In Rus.)
4. Koronchik, V. G. The characteristics of comics as a form of visual communication. MNKO, no. 2, pp. 553–555, 2023. (In Rus.)
5. Skaf, M. K. The tradition of consistent visual storytelling in the USA: stages, genres, poetics. Children's readings, no. 2, pp. 64–82, 2013. (In Rus.)
6. Beynenson, V. A. Comics as a format in Russian multimedia journalism. Chelyabinsk Humanities, no. 3, pp. 47–58, 2020. (In Rus.)
7. Baychik, A. V., Davidenko, Ya. O. American comic book: history, narrative specifics of format. Mediascope, no. 3, 2014. Web. 18.01.2023. <http://www.mediascope.ru/2826>. (In Rus.)
8. Jenkins, H. Transmedia Storytelling. Web. 20.01.2024. <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling> (In Eng.)
9. Long, G. A. Transmedia Storytelling – Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company. Cambridge : Massachusetts Institute of Technology, 2007. (In Eng.)
10. Weaver, T. Comics for Film, Games, and Animation – Using Comics to Construct Your Transmedia Storyworld. Burlington, MA: Focal Press, 2013. (In Eng.)
11. Buldakova, Yu. V., Shishkin D. A. Comics in Russia: transmedia storytelling and strategies of publishers. Text, Book, Publishing, no. 23, pp. 115–128, 2020. (In Rus.)
12. McLuhan, H. M. Understanding the media. External human extensions. M: Czentr fundamental'noy socziologii, 2007. (In Rus.)



13. Baetens, Ya. Stories and Storytelling in the Era of Graphic Narrative. Stories. Amsterdam: Amsterdam University, 2018. (In Eng.)
14. Shchurina, Yu. V. Comic creolized texts in Internet communication. Bulletin of NovGU, no. 57, pp. 82–86, 2010. (In Rus.)
15. Tugareva, V. V. Comics as a type of creolized texts. Science and Education, no. 4, pp. 1–7, 2022. (In Rus.)
16. Mickwitz, N. Comics and/as documentary: the implications of graphic truth-telling. PHD thesis. London, 2014. (In Eng.)
17. Woo. B. Reconsidering comics journalism: information and experience in Joe Sacco's Palestine. Web. 23.01.2024. <https://www.yumpu.com/en/document/read/5250249/reconsidering-comics-journalism-information-and-experience-in>. (In Eng.)

**Information about the author**

Davidenko Yan O., Postgraduate Student, St. Petersburg State University; 7/9 Universitetskaya emb., St. Petersburg, 199034, Russia; yan391998@mail.ru; <https://orcid.org/0009-0002-8757-9379>.

**For citation**

Davidenko Yan O. To Problem of Defining the Influence of Comics on Media Culture and Media Studies // Humanitarian Vector. 2024. Vol. 19, no. 3. P. 104–111. DOI: 10.21209/1996-7853-2024-19-3-104-111.

**Received: March 15, 2024; approved after reviewing April 27, 2024;**

**accepted for publication April 28, 2024.**