



СОЦИОЛОГИЯ КУЛЬТУРЫ/SOCIOLOGY OF CULTURE

DOI: <https://doi.org/10.60797/IRJ.2026.168.80> EDN: BMFHZFМЕДИАОБРАЗ ГОРОДА КАК ФАКТОР ФОРМИРОВАНИЯ МОРАЛЬНОЙ ПАНИКИ В ЭПОХУ
ИММЕРСИВНЫХ МЕДИА И ВИДЕОИГР

Научная статья

Даутова Р.В.¹, Белоусов Е.Д.^{2,*}, Евдокимова Н.В.³²ORCID : 0000-0001-9448-8438;^{1,2}Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань, Российская Федерация³Деловая электронная газета «Бизнес Online», Казань, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (egorka_belousov_2077[at]mail.ru)

Предложена: 22.03.2026; Принята: 01.06.2026; Опубликовано: 17.06.2026

Аннотация

В статье рассматривается роль медиаобраза города в формировании моральной паники в условиях современной медиасреды. Анализируется механизм, посредством которого стереотипные репрезентации городских пространств в СМИ тиражируются. Особое внимание уделяется трансмедийной природе современного urban imaginary («городского воображаемого»), где видеоигры выступают как активный участник конструирования городских стереотипов. Иммерсивная природа видеоигр усиливает этот эффект, трансформируя пассивного наблюдателя в исследователя криминального виртуального городского пространства. Делается вывод о том, что медиаобраз города становится триггером коллективной тревожности, а репрезентация города требует этически ответственного подхода. Результаты исследования имеют значение для понимания механизмов формирования общественного мнения и разработки стратегий медиаграмотности.

Ключевые слова: медиаобраз города, моральная паника, СМИ, видеоигры, иммерсивные медиа, стереотипы.

THE MEDIA IMAGE OF THE CITY AS A FACTOR IN THE FORMATION OF MORAL PANIC IN THE AGE OF
IMMERSIVE MEDIA AND VIDEO GAMES

Research article

Dautova R.V.¹, Belousov Y.D.^{2,*}, Yevdokimova N.V.³²ORCID : 0000-0001-9448-8438;^{1,2}Kazan (Volga region) Federal University, Kazan, Russian Federation³Business Online electronic newspaper, Kazan, Russian Federation

* Corresponding author (egorka_belousov_2077[at]mail.ru)

Suggested: 22.03.2026; Accepted: 01.06.2026; Published: 17.06.2026

Abstract

This article examines the role of the city's media image in shaping moral panic in the contemporary media environment. It analyzes the mechanisms by which stereotypical representations of urban spaces are disseminated in the media. Particular attention is paid to the transmedia nature of the contemporary urban imaginary, where video games actively participate in the construction of urban stereotypes. The immersive nature of video games enhances this effect, transforming the passive observer into an explorer of a criminal virtual urban space. It is concluded that the city's media image is becoming a trigger for collective anxiety, and its representation requires an ethically responsible approach. The study's findings have implications for understanding the mechanisms of public opinion formation and the development of media literacy strategies.

Keywords: media image of the city, moral panic, urban imaginary, media, video games, immersive media, stereotypes.

Введение

Понятие моральной паники, введенное в научный оборот Стэнли Коэном, описывает состояние общества, в котором «определенная группа людей или ряд событий начинает восприниматься как угроза общественным ценностям и интересам» [1]. Исследователи Омега Д. Адамс и Джошуа Бэл считают, что в современном мире эта угроза все чаще конструируется и усиливается именно через медиа, где даже намеренное искажение фактов или их преподнесение в определенном свете способно спровоцировать панику и массовые беспорядки [2].

В современном российском медиапространстве этот феномен приобретает новые черты, связанные с цифровизацией и гиперлокализацией угроз. По мнению Н.Ф. Пономарева, моральная паника сегодня — это зачастую результат «преднамеренных действий влиятельных акторов» среди которых ключевую роль играют масс-медиа [3]. Конструирование драматичных нарративов с четким противопоставлением жертвы и виновника во многом продиктовано практической логикой работы в цифровой среде. В условиях высокой конкуренции за аудиторию, ключевым критерием успеха становятся показатели вовлеченности зрителей (просмотры, комментарии, репосты). Зарубежные исследователи К. Прамод, Э. Гуд, Н. Бен-Иегуда, О.Л. Адамс, Дж. Бель обращают внимание на то, что материалы, построенные на узнаваемых стереотипах и простых оппозициях, гарантированно вызывают эмоциональный отклик и, как следствие, высокий трафик. Таким образом, редакционные решения часто бессознательно подчиняются этой «экономике клика», что ведет к постоянному воспроизводству упрощенных и

тревожных образов. В результате медиасистема сама превращается в машину генерации моральной паники, даже без намерения ее создать [4], [5], [2].

Цель нашего исследования — описать феномен медиаобраза города как фактора формирования моральной паники, а также выявить специфику его воспроизводства в СМИ и в пространстве видеоигр, как креативной среде, часто закрепляющей этот медиаобраз.

В медиаисследованиях отечественных учёных медиаобраз рассматривается с разных точек зрения: как реальность, передаваемая автором текста; как текст в форме набора знаков; как реальность, воспринятая аудиторией с учётом её индивидуальных особенностей [6], [7], [8], [9]. Подчёркивается двойственная природа медиаобраза: он создаётся в медиа, но окончательно формируется в сознании аудитории. Именно аудитория интерпретирует, адаптирует и перерабатывает поступающую информацию.

Медийная репрезентация города нередко подвергается редукции до доминирующего, зачастую негативного стереотипа. В этой связи целесообразно обратиться к концепту «urban imaginagy» («городское воображаемое») [10] — к собирательному, «коллективному» образу, конструируемому на пересечении личного опыта и влияния медиа. Медиаобраз города функционирует как универсальный когнитивный шаблон: для аудитории он упрощает восприятие сложной реальности мегаполиса, а для журналистов становится готовой нарративной схемой, гарантирующей высокий резонанс.

Выдвигается гипотеза, что в процессе медиапроизводства журналисты не просто воспроизводят/транслируют, но и усиливают устоявшийся образ. Ключевым механизмом здесь выступает взаимное усиление: события, соответствующие шаблону, получают гипертрофированное внимание, формируя замкнутый цикл воспроизводства смыслов: стереотип провоцирует моральную панику, а паника легитимизирует стереотип [11].

Наиболее наглядно описанный механизм проявляется в сложившихся медиаобразах крупных городов, особенно когда доминирующим стереотипом становится образ города как пространства повышенной криминогенности или морального упадка.

Методы и принципы исследования

Для исследования данной темы нами были проанализированы медиаобразы двух мегаполисов — Лондона и Нью-Йорка, конструируемые в ведущих зарубежных СМИ и популярных видеоиграх.

В качестве эмпирической базы были привлечены наиболее резонансные публикации изданий «Evening Standard», «The Guardian», «The New York Times», «NBC News» за 2024–2025 годы. Выбор видеоигр, в которых также представлены образы Нью-Йорка и Лондона, обосновывается прежде всего их популярностью среди геймеров разных стран. Шутер (жанр видеоигр, в котором основным средством взаимодействия с игровой средой и противниками выступает дальнобойное оружие) «Tom Clancy's The Division» (2016) и серия экшн-игр (видеоигр-боевиков, опирающихся на физические возможности игрока — реакцию, внимание, моторику и др.) «Marvel's Spider-Man» от Insomniac Games (2018–2023), видеоигра «Assassin's Creed Syndicate» (2015) в смешанном жанре, сочетающем элементы приключенческой игры и экшена, — являются яркими примерами того, как видеоигры, выступая частью единого культурного поля, заимствуют и тиражируют журналистские и кинематографические клише, придавая им новую устойчивость, благодаря интерактивности.

В основе методологии исследования лежат теория медиадискурса, а также нарративный метод (синтагматический и парадигматический подходы), который позволил сфокусировать внимание прежде всего на тех событиях в рассматриваемых городах, которые имели значительное влияние на конструирование их медиаобразов. Понятие нарратива определяется как «изображение реальных или вымышленных событий и ситуаций во временной последовательности» [12, С. 1]. При анализе учитывалась конструктивная стратегия понимания видеоигр, рассматривающая видеоигры как особый способ встраивания и выживания в этой реальности [13].

Основные результаты и обсуждение

Анализ публикаций в СМИ за последние два года позволяет выделить несколько ключевых тем, формирующих тревожные медиаобразы британской и американской столиц.

Кейс 1. Медиаобраз Лондона в СМИ

Медиаобраз Лондона в британских и мировых СМИ формируется вокруг двух полярных, но взаимосвязанных нарративов: с одной стороны, это образ глобального финансового центра и хранителя вековых традиций, с другой — пространство социального расслоения, этнических конфликтов и криминальных угроз.

Наиболее устойчивый нарратив составляют так называемые «knife crime» (дословно «преступление с применением ножа»). Британская пресса регулярно публикует статистику правонарушений с использованием холодного оружия, акцентируя внимание на том, что Лондон остается одним из лидеров по этому показателю. В апреле 2025 года в ежедневной вечерней газете «Evening Standard» вышел материал «Третий всех преступлений с применением холодного оружия в стране совершается в Лондоне, причем преступление совершается каждые 30 минут» [14], основанный на данных Управления национальной статистики (ONS). Согласно представленной статистике, в 2024 году столичная полиция зафиксировала 16 789 инцидентов с применением ножей — примерно 46 в день, что составляет 31% от всех подобных преступлений в Англии и Уэльсе. Материал также сопровождается ссылкой на конкретное резонансное убийство 45-летней женщины в Энфилде, совершенное соседом, что создает эффект персонализации угрозы.

Однако криминальный медиаобраз Лондона не исчерпывается только статистикой уличного насилия. Важнейшими событиями, актуализировавшими тему этнической напряженности, стали массовые беспорядки конца июля – начала августа 2024 года, спровоцированные трагедией в Саутпорте: 17-летний подросток с руандийскими корнями напал с ножом на участников детского танцевального мастер-класса. Хотя инцидент произошел за пределами столицы, волна протестов быстро докатилась до Лондона. Еще до того, как беспорядки охватили столицу, британские СМИ

сформировали эмоциональный фон трагедии через репортажи с места событий. В материале «The Guardian» приводятся эмоционально окрашенные свидетельства очевидцев: «маленькие девочки выбегали из здания с криками, истекая кровью»; «одна из пострадавших пыталась вывести детей и получила удар ножом в спину»; «местные жители до приезда скорой пытались реанимировать детей прямо на улице» [15].

Кейс 2. Медиаобраз Нью-Йорка в СМИ

Медиаобраз этого мегаполиса, пожалуй, самый противоречивый и поляризованный в западной прессе. Исторически образ Нью-Йорка как «криминальной столицы» США сформировался в 1970–1980-е годы благодаря таблоидам и кинематографу. В указанный период Нью-Йорк столкнулся с глубоким социально-экономическим упадком, что спровоцировало эскалацию преступности и атмосферу вседозволенности (значительный рост числа грабежей, нападений, убийств и масштабных хищений). Сегодня одним из наиболее устойчивых нарративов остается тема опасности в нью-йоркском метрополитене. В марте 2025 года газета «The New York Times» опубликовала материал, основанный на анализе данных центра «Vital City», в котором фиксируется важная тенденция: впервые за два десятилетия число тяжких нападений в «подземке» превысило число ограблений [16]. Журналисты Стефанос Чен и Мария Крамер отмечают, что если в 2009 году было зафиксировано 150 таких нападений, то в 2024 году их число выросло до 561. По мнению авторов, речь идет о смене самой природы преступности: на смену корыстным преступлениям приходит «импульсивное насилие», движимое психической нестабильностью и случайными конфликтами.

Особый резонанс в 2025–2026 годах получили нападения на знаменитостей, которые СМИ использовали как индикатор общего кризиса безопасности. В мае 2025 года актер Стив Бушеми был случайно ранен в лицо во время уличной драки в районе Кингс-Кросс. Пресс-секретарь актера в комментарии для СМИ назвал актера «еще одной жертвой случайного акта насилия в городе» [17]. Сама формулировка «еще одной» конструирует образ серийности. Примечательно, что всего за полтора месяца до этого коллега Бушеми по сериалу Майкл Стулбарг был атакован камнем в спину во время прогулки в Центральном парке.

Данные кейсы демонстрируют общую модель, характеризующуюся такими основными чертами, как инициирование и закрепление. Отдельное резонансное преступление, вписывающееся в потенциальный нарратив, освещается с акцентом на его «типичность» для города. А уже существующий стереотип становится критерием для последующего отбора новостей. Таким образом, криминальный стереотип позволяет медиаобразу города выступать в роли триггера моральной паники. Подчиняясь логике вовлечения, СМИ тиражируют шаблон, гиперболизируя угрозы.

Однако медийное пространство не ограничивается лишь пассивным потреблением контента, и понимание феномена «моральной паники» в современных условиях невозможно без обращения к трансмедийному контексту — среде, в которой нарратив или игровой контент разворачивается одновременно на множестве медиаплатформ, каждая из которых вносит уникальный, самостоятельный и значимый вклад в целостную вселенную произведения. В этом случае ключевым узлом формирования «городского воображаемого» выступают интерактивные медиа, где логика вовлечения достигает максимальной интенсивности. Рассмотрим в качестве примера несколько видеоигр.

Кейс 3. Медиаобраз Нью-Йорка в видеоиграх

Шутер от третьего лица «Tom Clancy's The Division» (2016 г.) и серия экшн-игр от третьего лица «Marvel's Spider-Man» от Insomniac Games (2018–2023 гг.) — обе франшизы (франшиза — коммерчески организованная серия взаимосвязанных медиатекстов, объединённых общим названием, сеттингом, персонажами или нарративной вселенной, выпускаемых под единым брендом) используют в качестве места действия игр Нью-Йорк. В «The Division» Нью-Йорк — реальный город, который пришел в упадок вследствие атаки биотеррористов. Игрок в качестве специального агента должен восстановить порядок в опустевшем городе, сражаясь с множественными преступными группировками, мародерами, защищая немногих выживших гражданских лиц. В условиях детально воссозданного города, включая штаб-квартиру ООН, игрок совмещает приятное (игровой процесс) с потенциально полезным (виртуальной прогулкой по гиперреалистичному городу, не выходя из собственной комнаты). К слову, игра оказалась настолько популярной, что позже к сиквелу 2019 года (Tom Clancy's The Division 2), действие которого происходило в Вашингтоне, вышло дополнение «Воители Нью-Йорка», возвращающее геймеров в декорации полубившегося города.

В дилогии игр «Marvel's Spider-Man» про Человека-Паука на улицах Нью-Йорка нет признаков апокалипсиса, а геймеры стремительно летают на паутине между небоскребами в поисках преступников. В обеих играх (2018 и 2023 года) Нью-Йорк — гибридное пространство: авторы воспроизводят город с максимальной точностью, добавляя вымышленные архитектурные объекты (в случае супергеройского экшна — добавлены здания, принадлежащие супергеройским организациям, например, Башня Мстителей). Обе франшизы иллюстрируют город, избегая акцентов на внутрисполитическую проблематику реально существующего Нью-Йорка. Внушительные финансовые показатели обеих франшиз позволяют предположить, что эти игры — косвенный вклад в создание видимости благополучия жителей и привлекательности города Нью-Йорка для геймеров по всему миру, которые выступают своеобразным антиподом алгоритма закрепления негативного стереотипа.

Кейс 4. Медиаобраз Лондона в видеоиграх

Видеоигра «Assassin's Creed Syndicate» в жанре action-adventure (жанр видеоигры, сочетающий элементы приключенческой игры и экшена), вышла в 2015 году. Действие игры разворачивается в Лондоне 1868 года, во времена Промышленной революции. По сюжету дуэт главных героев планирует перехватить власть над городом у Ордена Тамплиеров. Члены Ордена ответственны за эксплуатацию детского труда на фабриках, медицинские эксперименты над пациентами, контроль районов, осуществляемый бандой «Висельников», махинации с финансовой системой и прочие нелицеприятные стороны жизни столицы империи, «над которой никогда не заходит солнце». Главные герои — близнецы Джейкоб и Иви Фрай — планируют освободить город путем убийства всех высокопоставленных деятелей города, а также — развивать собственную преступную группировку «Грачи» для противодействия «Висельникам».



Натуралистично изображённый Лондон создает контрастную картину города, мчащегося по железнодорожным путям технического прогресса и ужасающих условий жизни всех, кто обеспечивает это движение. Помимо запоминающегося опыта, игра может послужить еще одной иллюстрацией стереотипов об алчности и безнравственности колонизаторов, что, в свете борьбы с неокOLONIALИЗМОМ, может быть весьма чувствительным для имиджа Великобритании.

Таким образом, данные примеры демонстрируют, что видеоигры функционируют как мощный инструмент конструирования «городского воображаемого». В совокупности с традиционными СМИ интерактивные медиа тиражируют и закрепляют стереотипные образы, выступая катализатором моральной паники. Урбанистические медиаобразы в видеоиграх демонстрируют преемственность с журналистской традицией «стигматизации»: девиантные репрезентации города транслируются в цифровую среду, обретая новую силу через интерактивную вовлеченность и глобальный охват игровой индустрии. Это подтверждает тезис о том, что медиаобраз города — результат трансмедийного взаимодействия, где каждый новый формат усиливает эмоциональную реакцию аудитории и повышает ее чувствительность к моральным угрозам.

Заключение

Проведенный анализ позволяет зафиксировать ключевой механизм: медиаобраз города, однажды сконструированный традиционными СМИ через криминальную или коррупционную повестку, закрепляется в массовом сознании как устойчивый стереотип. Однако в эпоху цифровых медиа этот процесс не ограничивается новостной повесткой. Видеоигры, будучи глобальным развлекательным форматом, подхватывают и транслируют схожие нарративы, но на ином уровне — уровне интерактивного погружения. Если в традиционных СМИ, «город скрытых угроз» конструируется через новостные сообщения, то в видеоиграх этот образ становится частью игрового опыта. Игрок не просто читает о городе, как о пространстве тотального криминала, он проживает этот опыт, исследует город, сталкивается с его «устройством» лично. И то, и другое медиа формируют у потребителя эффект присутствия, но если СМИ предлагают реципиенту наблюдать за происходящим, то видеоигры дают возможность участвовать в дальнейшем конструировании медиаобраза города. Это делает их не просто продолжателями, но усилителями тех тревожных нарративов, которые формируют моральную панику вокруг реальных городов.

В эпоху цифровых развлечений видеоигры становятся ключевой площадкой для закрепления городских стереотипов, предлагая пользователю не просто информацию о локации, а симуляцию пространства. Интерактивное освоение криминализованных игровых локаций трансформирует абстрактный медиаобраз в личный опыт, что потенциально усиливает эффект моральной паники через механику игрового взаимодействия.

Новостные издания ограничены в трансляции определенных нарративов границами страны/региона/города в соответствии с целевой аудиторией издания. Тогда как видеоигры, за счет использования художественных средств, аналогий и аллюзий, способны распространять негативно-окрашенную информацию и стигматизирующие образы, консолидирующиеся в устойчивые стереотипы, за пределы регионов и национальных границ. Видеоигры могут выступать инструментом для разжигания «моральной паники».

Данный факт необходимо учитывать в рамках внутригосударственного регулирования репутации проблемных зон и в отношении продолжающейся информационной геополитической борьбы для превенции враждебных атак и реализации собственной информационной стратегии в рамках защиты и продвижения государственных интересов.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Cohen S. Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers. — 3rd ed. / S. Cohen. — London; New York: Routledge, 2002. — 282 p.
2. Adams O.L. Dual panic theory: new Insight into moral panics / O.L. Adams, J. Behl // Russian Journal of Economics and Law. — 2024. — 18 (№2). — P. 401–415. — DOI: 10.21202/2782-2923.2024.4.954-970
3. Пономарев Н.Ф. Моральная паника и фобические нарративы / Н.Ф. Пономарев // E-Scio. — 2021. — №12. — С. 180–185.
4. Pramod K.Nayar Book Review: Moral Panics and the Media / K.Nayar Pramod // Discourse & Society. — 2006. — 17(3). — P. 416–418. — DOI: 10.1177/095792650601700306
5. Goode E. Moral Panics: The Social Construction of Deviance / E. Goode, N. Ben-Yehuda // Contemporary Sociology A Journal of Reviews. — 1996. — vol 25(1). — DOI: 10.2307/2076993
6. Власова Е.Д. Теоретико-методологические основы анализа медиаобраза / Е.Д. Власова // Век информации. — 2024. — №1(26). — С. 16–30. — DOI: 10.33941/2618-9291.2024.26.1.006
7. Галинская Т.Н. Понятие медиаобраза и проблема его реконструкции в современной лингвистике / Т.Н. Галинская // Вестник Оренбургского государственного университета. — 2013. — 11(160). — С. 91–94.



8. Глушкова Т.С. Медиаобраз как инструмент создания территориального имиджа: когнитивный аспект / Т.С. Глушкова, О.А. Зайцева // Наука о человеке: гуманитарные исследования. — 2017. — 3(29). — С. 50–57. — DOI: 10.17238/issn1998-5320.2017.29.50
9. Протасова М.Д. Медиаобраз: теоретические аспекты изучения понятия / М.Д. Протасова // Вестник науки. — 2025. — №3(84). — С. 668–674.
10. Спешилова Е.И. Urban Imaginary: образ города и медиасреда / Е.И. Спешилова // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. — 2023. — №2. — С. 215–232.
11. Еникеева Е.Э. Механизм формирования моральных паник в современном обществе и роль СМИ в этом процессе / Е.Э. Еникеева // Наука и современность. — 2010. — №6-2. — С. 14–18.
12. Prince G. *Narratology: The Form and Functioning of Narrative* / G. Prince. — Berlin: Mouton, 1982. — 184 p.
13. Галанина Е.В. Виртуальный мир видеоигры: культурфилософский анализ / Е.В. Галанина, Е.О. Акчелов // *Философская мысль*. — 2016. — 7. — С. 97–111. — DOI: 10.7256/2409-8728.2016.7.19313
14. France A. Revealed: Third of country's knife crime is happening in London with an offence every 30 minutes / A. France // *The Evening Standard*. — 2025. — URL: <https://www.standard.co.uk/news/crime/london-knife-crime-stats-onsenfield-murder-b1224005.html>. (дата обращения: 08.05.26)
15. «Absolutely shocked»: residents tell of horror after Southport stabbing attack // *The Guardian*. — 2024. — URL: <https://www.theguardian.com/uk-news/article/2024/jul/29/absolutely-shocked-residents-tell-of-horror-after-southport-stabbing-attack>. (дата обращения: 08.05.26)
16. Chen S. 'Sea Change' in the Subway: Assaults Outnumber Robberies / S. Chen, M. Cramer // *The New York Times*. — 2025. — URL: <https://www.nytimes.com/2025/03/14/nyregion/subway-crime-nyc.html>. (дата обращения: 08.05.26)
17. Actor Steve Buscemi is OK after being punched in the face in New York City // *The Hill*. — 2024. — URL: <https://thehill.com/homenews/ap/ap-entertainment/ap-actor-steve-buscemi-is-ok-after-being-punched-in-the-face-in-new-york-city/>. (дата обращения: 08.05.26)

Список литературы на английском языке / References in English

1. Cohen S. *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*. — 3rd ed. / S. Cohen. — London; New York: Routledge, 2002. — 282 p.
2. Adams O.L. Dual panic theory: new Insight into moral panics / O.L. Adams, J. Behl // *Russian Journal of Economics and Law*. — 2024. — 18 (№2). — P. 401–415. — DOI: 10.21202/2782-2923.2024.4.954-970
3. Ponomarev N.F. Moral'naya panika i fobicheskie narrativy' [Moral panic and phobic narratives] / N.F. Ponomarev // *E-Scio*. — 2021. — №12. — P. 180–185. [in Russian]
4. Pramod K.Nayar Book Review: *Moral Panics and the Media* / K.Nayar Pramod // *Discourse & Society*. — 2006. — 17(3). — P. 416–418. — DOI: 10.1177/095792650601700306
5. Goode E. *Moral Panics: The Social Construction of Deviance* / E. Goode, N. Ben-Yehuda // *Contemporary Sociology A Journal of Reviews*. — 1996. — vol 25(1). — DOI: 10.2307/2076993
6. Vlasova E.D. Teoretiko-metodologicheskie osnovy' analiza mediaobraza [Theoretical and methodological foundations of media image analysis.] / E.D. Vlasova // *Information Age*. — 2024. — №1(26). — P. 16–30. — DOI: 10.33941/2618-9291.2024.26.1.006 [in Russian]
7. Galinskaya T.N. Ponyatie mediaobraza i problema ego rekonstrukcii v sovremennoj lingvistike [The concept of a media image and the problem of its reconstruction in modern linguistics] / T.N. Galinskaya // *Bulletin of Orenburg State University*. — 2013. — 11(160). — P. 91–94. [in Russian]
8. Glushkova T.S. Mediaobraz kak instrument sozdaniya territorial'nogo imidzha: kognitivnyj aspekt [Media Image as a Tool for Creating a Territorial Image: The Cognitive Aspect] / T.S. Glushkova, O.A. Zajceva // *Human Science: Humanitarian Studies*. — 2017. — 3(29). — P. 50–57. — DOI: 10.17238/issn1998-5320.2017.29.50 [in Russian]
9. Protasova M.D. Mediaobraz: teoreticheskie aspekty' izucheniya ponyatiya [Media image: theoretical aspects of studying the concept] / M.D. Protasova // *Bulletin of Science*. — 2025. — №3(84). — P. 668–674. [in Russian]
10. Speshilova E.I. Urban Imaginary: obraz goroda i mediasreda [Urban Imaginary: City Image and Media Environment] / E.I. Speshilova // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. — 2023. — №2. — P. 215–232. [in Russian]
11. Enikeeva E.E'. Mexanizm formirovaniya moral'ny'x panik v sovremennom obshhestve i rol' SMI v e'tom processe [The mechanism of forming moral panics in modern society and the role of the media in this process] / E.E'. Enikeeva // *Science and modernity*. — 2010. — №6-2. — P. 14–18. [in Russian]
12. Prince G. *Narratology: The Form and Functioning of Narrative* / G. Prince. — Berlin: Mouton, 1982. — 184 p.
13. Galanina E.V. Virtual'nyj mir videoigry: kul'turfilosofskij analiz [The Virtual World of Video Games: A Cultural and Philosophical Analysis] / E.V. Galanina, E.O. Akchelov // *Philosophical thought*. — 2016. — 7. — P. 97–111. — DOI: 10.7256/2409-8728.2016.7.19313 [in Russian]
14. France A. Revealed: Third of country's knife crime is happening in London with an offence every 30 minutes / A. France // *The Evening Standard*. — 2025. — URL: <https://www.standard.co.uk/news/crime/london-knife-crime-stats-onsenfield-murder-b1224005.html>. (accessed: 08.05.26)
15. «Absolutely shocked»: residents tell of horror after Southport stabbing attack // *The Guardian*. — 2024. — URL: <https://www.theguardian.com/uk-news/article/2024/jul/29/absolutely-shocked-residents-tell-of-horror-after-southport-stabbing-attack>. (accessed: 08.05.26)
16. Chen S. 'Sea Change' in the Subway: Assaults Outnumber Robberies / S. Chen, M. Cramer // *The New York Times*. — 2025. — URL: <https://www.nytimes.com/2025/03/14/nyregion/subway-crime-nyc.html>. (accessed: 08.05.26)



17. Actor Steve Buscemi is OK after being punched in the face in New York City // The Hill. — 2024. — URL: <https://thehill.com/homenews/ap/ap-entertainment/ap-actor-steve-buscemi-is-ok-after-being-punched-in-the-face-in-new-york-city/>. (accessed: 08.05.26)