



# РЕГИОНАЛЬНОЕ ИГРОВОЕ КИНО КАК АЛЬТЕРНАТИВА МАССОВОЙ КУЛЬТУРЕ

УДК 791.43/45

<http://doi.org/10.24412/1997-0803-2025-3125-141-149>

**А. А. Гук**

Кемеровский государственный институт культуры,  
Кемерово, Российская Федерация,  
e-mail: guk56mai@mail.ru

**Аннотация.** Всплеск в развитии регионального игрового кино в настоящее время не случаен, он обусловлен многими факторами, главным из которых является расширение экспансии массовой культуры вследствие развития информационного общества и средств массовой коммуникации, а также процессов цифровизации. Автор выделяет две группы факторов, ставших важнейшими триггерами активизации регионального кино. Первая группа – это внутренние факторы, определяющие совершенствование кинематографической технологии, развитие организационно-финансовых инструментов и увеличение творческих ресурсов, которые существенно облегчили производство игровых кинокартин на местах. Существенными в становлении и развитии регионального кино стали и внешние (социокультурные) факторы. Это потребность устранить возникшую дисгармонию между централизованным и периферийным (региональным) кинематографом на ценностном уровне, удовлетворяя запросы людей на реализацию местной культурной идентичности. Данному процессу способствовали диверсификация каналов распространения региональных фильмов и формирование «своего» зрителя, проведение региональных конкурсов и фестивалей игровых фильмов.

**Ключевые слова:** региональное кино, игровое кино, массовая культура, факторы развития, культурная идентичность.

**Для цитирования:** Гук А. А. Региональное игровое кино как альтернатива массовой культуре // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2025. №3 (125). С. 141–149. <http://doi.org/10.24412/1997-0803-2025-3125-141-149>

## REGIONAL FEATURE FILMS AS AN ALTERNATIVE TO POPULAR CULTURE

**Aleksey A. Guk**

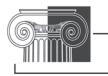
Kemerovo State Institute of Culture,  
Kemerovo, Russian Federation,  
e-mail: guk56mai@mail.ru

ГУК АЛЕКСЕЙ АЛЕКСАНДРОВИЧ – доктор философских наук, доцент, профессор кафедры

фотовидеоискусства, Кемеровский государственный институт культуры

GUK ALEKSEY ALEKSANDROVICH – DSc in Philosophy, Associate Professor, Professor at the Department of Photovideoart, Kemerovo State University of Culture

© Гук А. А., 2025



*Abstract.* The surge in the development of regional feature films is currently not accidental, it is due to many factors, the main of which is the expansion of the expansion of mass culture, due to the development of the information society and mass media, as well as the processes of digitalization. The author identifies two groups of factors that have become the most important triggers for the activation of regional cinema. The first group consists of internal factors that determine the improvement of cinematographic technology, the development of organizational and financial instruments and the increase in creative resources, which have significantly facilitated the production of feature films on the ground. External (socio-cultural) factors have also become significant in the formation and development of regional cinema. This is the need to eliminate the disharmony that has arisen between centralized and peripheral (regional) cinema on a value level, satisfying people's demands for the realization of local cultural identity. This process was facilitated by: the diversification of channels for the distribution of regional films; the formation of an "own" audience, the holding of regional contests and festivals of feature films.

*Keywords:* regional cinema, feature films, mass culture, development factors, cultural identity.

*For citation:* Guk A. A. Regional feature films as an alternative to popular culture. *The Bulletin of Moscow State University of Culture and Arts (Vestnik MGUKI)*. 2025, no. 3 (125), pp. 141–149. (In Russ.). <http://doi.org/10.24412/1997-0803-2025-3125-141-149>

Игровой кинематограф появился практически одновременно с изобретением кинематографической технологии, обеспечивающей коллективный просмотр фильмов. Его прародителями можно считать игровые ролики братьев Люмьер, которые были продемонстрированы в Париже на бульваре Капуцинов 28 декабря 1895 года. С тех пор, в течение почти 130 лет, игровой кинематограф усложнялся и совершенствовался, превратившись в мощную индустрию по производству зрелищных блокбастеров, поражающих воображение зрительской аудитории.

Региональное игровое кино – относительно новое явление в культурной жизни современного общества. Его география постоянно расширяется, а значение как художественно-творческого феномена неизменно возрастает. При этом количество фильмов, снимаемых в регионах, составляет достаточно внушительный массив: например, за период с 2013 по 2018 год было выпущено 146 кинокартин [6, с. 140]. Среди основных кинематографических регионов России Якутия, Татарстан, Башкирия, Калмыкия, Бурятия, Чечня, Екатеринбург, Новосибирск, Иркутск, Сахалин и другие [там же, с. 140]. С одной стороны, появление и развитие регионального кино связано со становлением информационного общества и внедрением компьютерных

технологий во все сферы интеллектуально-творческой деятельности человека. С другой стороны, процесс регионализации игрового кино обусловлен рядом факторов социально-культурного характера, в частности, глобальным распространением так называемой «массовой культуры».

Говоря о региональном кино, важно обозначить его характерные черты как понятия. Региональное кино – это фильмопроизводство, функционирующее в регионах, то есть вне центра, на периферии. При этом необходимо иметь ввиду, что если тот или иной фильм снимается где-то на периферии за пределами центра, то это еще не означает что мы имеем дело с региональным кино. Дело в том, что субъектами производственно-творческого процесса в этом случае могут быть люди (специалисты) из центра, имеющие централизованную материально-техническую и иную «подпитку».

Точно также региональный статус не могут получить фильмы, в которых на центральных студиях воссоздается обстановка определенной региональной агломерации, то есть по своему содержанию в них наличествует региональный материал. Таким образом, в понятии «региональное кино» существенным оказывается не столько признак географической принадлежности, сколько качество



региональной *субъектности*. Региональное кино – это местное фильмопроизводство, организуемое субъектами из периферии, это «высказывание не столько о территории, сколько о людях эту территорию наделяющих смыслом» [7, с. 121].

Региональное кино как понятие вбирает в себя все виды и жанры кинематографа. Это и документальное, и игровое, и учебно-познавательное, и анимационное кино. Предметом данного исследования является только игровое региональное кино.

Региональному игровому кино посвящен ряд научных публикаций. Наибольшее внимание исследователей привлекает, естественно, феномен якутского кино. Это третий регион в современной России по масштабу производства игровых фильмов. Вообще в Якутии функционируют 23 кинокомпании и продакшн-студии [8, с. 99]. Якутский кинематограф изучается в различных аспектах: с позиции философских, культурологических, социологических, филологических и других научных дисциплин, образуя отдельное исследовательское направление. Выделим лишь некоторые публикации этого направления. В частности, У. В. Охлопкова, рассматривая эволюцию якутского кино, выделяет четыре этапа его исторического функционирования (с 1992 по 2023 год) [9, с. 226–230]. К. В. Филиппова и А. А. Находкина также обращаются к истокам возникновения якутского кино, пытаясь обозначить отличительные черты российского и национального, тюркоязычного и азиатского кино [13]. И. З. Борисова подчеркивает роль якутского кино в формировании этнически маркированной идентичности [1].

В исследовательское поле зрения попали и другие региональные кинематографии. Так, например, Н. В. Левченко и А. В. Роговая изучают проявление этнокультурных ценностей в татарском и башкирском кино [10]. И. В. Шестакова описывает стилистические особенности первого игрового фильма республики Алтай [14]. Е. Н. Савельева анализирует жанрово-видовую и тематическую специфику региональных фильмов Сибири [11].

Исследовательская проблематика регионального кино включает в себя темы и более общего характера. Достаточно обозначить инициативу К. А. Кравченко по проблематизации термина «региональное кино» [6]. Заслуживают внимания и актуальные вопросы продвижения (проката) игровых фильмов в условиях региона. Об этом, в частности, пишут Л. Н. Кошетарова и Е. А. Крикунова [5], а также А. М. Кокорин [3] и У. В. Охлопкова [8].

В исследованиях, обозначенных выше, рассматриваются отдельные вопросы функционирования регионального кино. Важнейший из них – регионально-культурная идентичность. Но не менее актуальными можно считать вопросы истории возникновения регионального кино, художественной специфики региональных фильмов, их продвижения (проката) в современном культурном пространстве и так далее. В комплексе (системно) данная проблематика пока еще не проработана, в том числе важнейший, на наш взгляд, вопрос о причинах бурного роста отечественного регионального игрового кино в первой четверти XXI века. Исходя из этого, цель нашего исследования заключается в том, чтобы выявить внутренние и внешние факторы, способствующие интенсификации регионального игрового кино как новой формы культурно-творческого процесса. Реализуя поставленную цель, мы опирались, прежде всего, на методологию функционализма, в которой общество и культура рассматриваются как системы структурных элементов, функционально взаимосвязанных между собой и подчиняющихся единому целому.

Региональное кино в нашей стране наиболее весомо представлено документальными фильмами. Их производством в нашей стране стали заниматься студии кинохроники, учрежденные на местах в начале 30-х годов XX века. Эту эстафету в середине 50-х – начале 60-х годов подхватили бурно развивающиеся региональные студии телевидения. Что касается игрового кино, то его производство было организовано лишь в столицах союзных республик бывшего СССР и, как исключение,



в центре России (Свердловская киностудия). Это была монополия Центра.

Ситуация сложилось именно таким образом по следующим причинам:

- 1) производство игровых фильмов представляло собой затратное предприятие, для которого необходимы были мощные материально-технические ресурсы (студии, лаборатории, техника, оборудование), которых не было в регионах;
- 2) отсутствовали в регионах и уникальные специалисты (творческие работники) в области фильмопроизводства, их готовил в столице только Всесоюзный государственный институт кинематографии (ВГИК);
- 3) в региональных бюджетах изначально не предусматривались какие-либо финансовые ресурсы для местного кинопроизводства. Такое положение дел максимально соответствовало принципам социалистической централизованной экономике и ее плановой системе, где все должно быть под контролем со стороны столичных чиновников.

Ситуация стала кардинально меняться в начале 90-х годов, когда в нашей стране стали внедряться механизмы рыночной экономики и резко возросли информационно-коммуникативные возможности общества. Центробежные силы нарастающей глобализации и массовизации проникли во все сферы жизнедеятельности человека. Культура и искусство также оказались вовлечены в эти процессы. Унификация сознания людей в эпоху массовой культуры и искусства продолжала нарастать. Это привело к тому, что человек стал терять свою индивидуальность, его духовно-мотивационная сфера оказалась полностью зависимой от средств массовой коммуникации, по каналам которых транслировались усредненные образцы массовой культуры и искусства. Наиболее сложные для интеллектуального усвоения артефакты либо не попадали в поле зрения ретрансляторов,

либо примитивизировались в угоду массовой аудитории.

Локальная (региональная) культура, включая искусство, естественным образом отреагировала на эти вызовы: она стала «отстаивать» свою значимость. Говоря о локальной культуре, мы имеем в виду культурные формы, существующие в рамках определенной региональной общности, которые не получают широкой распространенности и резонанса. В отдельных случаях региональная общность совпадает с национальной. В исторической ретроспективе локальную (национально-региональную) культуру было принято называть *народной* культурой, в том числе художественной. В советское время большая часть этой культуры превратилась в *художественную самодеятельность и любительство*. Сегодня данные формы культуры нередко отражаются в понятиях *вернакулярного* в культуре [2] и культурных практик *просьюмеризма* [12; 4].

Если вернуться к отечественному игровому кинематографу, то его региональная принадлежность в XX веке отражалась главным образом через функционирование такого явления, как любительский кинематограф или любительское кинотворчество. Доля собственно игровых короткометражных фильмов в нем была ничтожно мала. Доминирующее положение в любительском кино того времени занимала кинодокументалистика. Такое положение дел соответствовало организационно-экономическим, техническим, финансовым, художественно-творческим возможностям любительских киностудий, а также запросам, исходившим от кураторов кинолюбительского движения. Их вклад в художественно-игровой кинематограф советского времени полностью нивелировался, а создание игровых любительских фильмов расценивалось чаще всего как «игра в кино».

Однако в начале XXI века ситуация стала постепенно меняться. В региональном кино стали появляться игровые фильмы, претендующие на статус профессиональных и по-



лупрофессиональных. Большинство среди них составляли короткометражные фильмы, но эпизодически начали встречаться и полнометражные работы. Что же значимого произошло в сфере регионально игрового кино? Причин несколько, и они все взаимосвязаны.

1. *Технологическая*. В течение двух с половиной десятилетий XXI века технический прогресс и цифровизация достигли такого уровня, что сделали средства фото-, кино- и видеофиксации не только доступными для широкого круга людей, но и высококачественными для широкой демонстрации изображений на большом экране. До недавнего времени доступ к профессиональному кинооборудованию в нашей стране был ограничен государством, производство кинофильмов было его уделом. С начала 90-х годов XX века эта монополия была разрушена формирующими рыночными отношениями. У заинтересованных индивидов и коллективов появилась возможность не только приобретать съемочное и вспомогательное оборудование, но и брать его в аренду у соответствующих организаций.

2. *Организационно-финансовая*. Цифровые съемочные видеотехнологии существенно удешевили процесс производства фильмов. Дорогостоящая кинопленка ушла в прошлое, стали ненужными процессы её обработки, хранения и монтажа посредством склейки. То же самое можно сказать и о записи звука. Здесь тоже стали использоваться цифровые технологии. Миниатюризация цифрового видеооборудования, в том числе и осветительного, предоставила съемочной группе максимальные удобства для съемки. Высокая чувствительность матрицы видеокамеры уже не требовала большого количества света на съемочной площадке, время установки компактных осветительных приборов существенно сократилось. Просмотр отснятого материала стал возможен непосредственно на съемочной площадке, что значительно сократило время его качественной оценки.

3. *Творческая*. Увеличилась вариативность творческого процесса при съемке игровых

сцен, можно было уже не заботиться о количестве съемочных дублей. Это относится не только к съемочному процессу непосредственно, но и к проведению актерских проб во время кастинга. Однако наибольшую творческую свободу авторам игровых фильмов обеспечили процессы постобработки отснятого видеоматериала. Если раньше при пленочной технологии эти процессы включали в себя склейку пленки, наложение звука на изображение, создание титров, иногда – создание каких-либо эффектов, то сегодня – это цифровой процесс трансформации и генерирования выразительного экранного изображения. Цифровое изображение представляет собой необычайно пластичный материал, который можно подвергать любой степени обработки и не только. Его можно относительно легко соединять с другими типами изображений, управлять им по своему усмотрению. При желании можно закамуфлировать какие-либо недочеты изобразительного характера, придать изображению любой изобразительный стиль, дополнить существующую реальность виртуальными образами и т. д.

Приход цифровых технологий в сферу экранного творчества обогатил и расширил возможности не только субъектов кинематографических центров, но и регионально-национальных объединений и творческих инициатив. Новые технологии как бы уравняли в правах *центр* и *периферию*, дали возможность последней в большей степени проявить свой креативный потенциал на поприще игрового кино. Правда, для регионального кино оставалась нерешенной одна важнейшая проблема – отсутствие собственных профессиональных кадров. Она и сегодня остается наиболее актуальной. Тем не менее желание, энтузиазм местного сообщества способствовал привлечению в ряды регионально кинематографа специалистов из смежных областей творчества – телевидения, театральной сферы, радио и других. Подтянулись продвинутые кинолюбители прошлого, художники, просто креативные люди, для которых это занятие становилось важным элементом жизни. Мно-



гие из них учились кинематографическому ремеслу, что называется, по ходу дела, недостающую профессиональную информацию черпали из Интернета, осваивали различные приемы съемки, перенимая соответствующий опыт из фильмов отечественных и зарубежных режиссеров.

Обозначенные выше трансформации игрового регионального кинематографа относятся к его *внутренней* сфере, его внутренним *факторам* и состоянию. Вместе с тем интенсификация в развитии игрового кино на местах в не меньшей мере стимулировалась изменившимся в 21 веке социальным и культурным контекстом. Становление информационного общества и бурное распространение средств массовой коммуникации привели к доминированию *массовой культуры*. С одной стороны, этот процесс имел позитивное значение, потому что большое количество людей, не имеющих непосредственного доступа к культурным, в том числе художественным, ценностям, обрели возможность их освоения. В природе массовой культуры заложено качество диалогичности. Она обеспечивает трансляцию основных смыслов культуры, как бы «переваривая» противоречия между национальными культурами, между высокой и специализированной культурой, между обыденным и научным знанием, между различными субкультурами и т. д. Массовая культура формирует единый культурный формат и единое культурное пространство.

С другой стороны, эти позитивные эффекты оборачиваются для общества и культуры своими негативными последствиями. В частности, общество массовой культуры способствует становлению усредненного языка общения, унифицирует поведение людей, формирует пассивное восприятие действительности, так как продукты этой культуры не стимулируют личность на ее рефлексивное постижение. Чаще всего в них даются готовые ответы (рецепты) на всё, что происходит в обществе. Система ценностей людей в результате воздействия массовой культуры деформируется в сторону развлекательности

и занимательности. Соответственно, в произведениях массовой культуры и искусства наблюдается опора на стереотипные образы, идеи, сюжеты (кич-культура). В них становятся популярными не реальные образы, а симулякры – образы, созданные воображением и фантазией. Задача произведений массового искусства состоит не в том, чтобы развивать сферу человеческой духовности, а в том, чтобы угодить вкусам и потребностям публики, выдвигая на первый план гедонистическое начало. Отсюда век произведений массовой культуры и искусства недолговечен, они исчезают по мере снижения интереса к ним.

В конечном итоге массовизация сознания и унификация вкусов людей создали угрозу разрушения локальной (национально-региональной, личностной) культуры. В любой системе должна быть гармония её элементов. Регионально культура является частью общей системы культуры. В ситуации, когда одна ее часть (массовая культура) начинает доминировать над другой (локальной), возникает дисгармония, которая, в свою очередь, запускает механизмы противодействия. По нашему мнению, именно данная ситуация стала основным культурологическим фактором становления и развития игрового регионального кинематографа в начале XXI века.

Отечественный региональный кинематограф стал альтернативой проявлениям массовой культуры в игровом кино, создаваемом в центральных агломерациях. Эта альтернативность проявляется, прежде всего, на ценностном уровне. Естественно, что общечеловеческие ценности важны для любой культуры, но их интерпретация в локальных культурных образованиях может быть весьма своеобразной. Национально-региональный кинематограф отражает эти особенности наиболее точно и убедительно. Мы можем наблюдать их в фильмах на уровне разговорного языка персонажей, манеры их поведения, стиля одежды, через отношение к природе, детям и т. д., то есть через весь комплекс регионально-национальных форм жизнедеятельности. Именно регионально-национальная субъект-



ность игровых фильмов дает возможность ощутить культурное многообразие людских сообществ, понять уникальность их бытия. Все это составляет наиболее сильную сторону игрового регионального кинематографа и выступает триггером его успешного развития в настоящее время.

Актуализация проблемы культурного многообразия, вызванная функционированием регионального кинематографа, неизменно связана с проблемой культурной идентичности. Это еще один культурологический фактор, стимулирующий повышенную витальность данного культурно-творческого образования. Повсеместное распространение массовой культуры в современном обществе не способствует укреплению процессов культурной самоидентификации. Наоборот, массовая культура разрушает идентичность как таковую, формируя у человека представление об окружающем его мире как временном местожительстве. В результате формируется личность, оторванная от своих корней и традиций, и возникает образ некого «человека-мира».

Культурная идентичность может проявляться как на индивидуально-личностном, так и на социально-групповом уровне. Она предполагает потребность человека отождествлять себя с определенной группой людей, следование их нормам и ценностям. Российскому обществу, чрезвычайно разнообразному по своему географическому местоположению и национальной принадлежности, присущи, тем не менее, единые культурные маркеры, позволяющие ощущать себя как одно целое. Это и есть универсальная (всеобщая) культурная идентификация, которая ассоциируется с понятием Большой Родины. Однако не менее важно для индивида чувствовать причастность к Малой Родине. В этом случае начинают работать механизмы регионально-национальной идентичности, связанные с особенностями конкретной местности, с людьми, которые в ней проживают. На первый план выходят особенности их мироощущения и местной культуры.

Игровой региональный кинематограф, с его визуально-звуковой конкретикой, наиболее точно, полно и убедительно отражает эти особенности, противопоставляя себя массовой культуре и способствуя выражению культурной идентичности на местном уровне. Этот факт касается не только создателей игровых региональных фильмов, но и аудитории, на которую они прежде всего ориентированы.

До сих пор мы говорили об игровом регионально-национальном кинематографе как о творческо-производственной системе, но это только одна его часть. Кинематограф не может существовать сам по себе, ему нужен зритель, вовлеченный в систему потребления фильмов, то есть в систему проката. Трансформации, произошедшие в системе проката фильмов за последние три десятилетия, также повлияли на становление и развитие регионального кинематографа в нашей стране. Прежде всего следует обозначить процесс диверсификации всей системы потребления игровых фильмов. Если раньше единственными каналами их распространения были кинотеатральный прокат и телевидение, то сегодня к ним добавились – онлайн-кинотеатры и другие коммерческие платформы (сетевые структуры).

Развитие цифровой инфраструктуры, которую используют все онлайн-кинотеатры, позволило производителям региональных игровых фильмов размещать их на таких наиболее популярных видеосервисах как Ivi, Okko, Wink, Кинопоиск и т. д. Это дало возможность расширить зрительскую аудиторию региональных фильмов и, хотя бы частично, окупить финансовые затраты на их производство. Свою роль в механизме финансового стимулирования производства регионального игрового кино стал играть и такой инструмент, как рибейт (с англ. – скидка). С его помощью можно было вернуть часть затраченных в регионе денег через специальные кинокомиссии. Формирующиеся в регионах сервисные компании и кинокомиссии взяли на себя функции институциональных и экономических агентов, помогающих как



производству, так и прокату региональной кинопродукции. Обозначенная активность вызвала необходимость в разработке региональных программ в сфере культуры, в которых учитывались бы в том числе запросы регионального кинематографа.

Однако наиболее весомым социокультурным фактором в этом плане стал повышенный интерес местной публики к своему регионально-национальному кино. Отображение в нём знакомых мест, узнаваемых лиц актеров, привычного уклада жизни, местной истории и мифов способствовало постепенному формированию именно «своего» зрителя, настроенного благожелательно и патриотично. Потребность местной публики в региональном кино позволила, в свою очередь, обеспечить самоокупаемость игровых фильмов, имеющих достаточно скромный бюджет.

Еще одним социокультурным фактором, влияющим на статусность регионального кино, можно считать проведение в регионах собственных конкурсов и фестивалей. Сегодня практически каждый субъект Российской Федерации проявляет инициативу в этом плане. Фестивальная форма дает возможность расширить зрительскую аудиторию региональных фильмов, стимулирует их авторов к творческому поиску и духовному обогащению.

Таким образом, сказанное выше подводит нас к следующим выводам и обобщениям.

- 1) Всплеск регионального кино не случаен, он обусловлен многими факторами, главным из которых является расширение экспансии массовой культуры вследствие развития информационного общества и средств массовой коммуникации, а также – процессов цифровизации.
- 2) Важнейшим триггером активизации регионального кино явились внутренние факторы, определяющие совершенствование кинематографической технологии, развитие организационно-финансовых инструментов и увеличение творческих ресурсов, которые существенно облегчили производство игровых кинокартин на местах.
- 3) Существенными в становлении и развитии регионального кино стали и внешние (социокультурные) факторы. Это потребность устранить возникшую дисгармонию между централизованным и периферийным (региональным) кинематографом на ценностном уровне, удовлетворяя запросы людей на реализацию местной культурной идентичности. Данному процессу способствовала диверсификация каналов распространения региональных фильмов, а также – формирование «своего» зрителя, проведение региональных конкурсов и фестивалей игровых фильмов.

### Список литературы

1. Борисова И. З. Современное якутское кино – культурологический аспект // Культура и цивилизация. 2022. Том 12. № 5 А. С. 597–602.
2. Володина А. В. Вернакулярное в культуре: общий язык локального опыта // Актуальные проблемы теории и истории искусства. 2022. Том 12. С. 642–653.
3. Кокорин А. М. Социально-экономические процессы развития региональной кинокомпании // Вестник московского университета. Серия 21: управление (государство и общество). 2019. № 3. С. 58–76.
4. Конева А. В. Культурные практики просьюмеризма // Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. 2021. № 1. С. 54–64.
5. Кошетарова Л. Н., Крикунова Е. А. Проблемы и перспективы продвижения полнометражных художественных фильмов в условиях региона // Вестник Тюменского государственного института культуры. 2017. № 2 (8). С. 19–24.



6. Кравченко К. А. Региональное кино России: к проблеме определения // Парадигма: философско-культурологический альманах. 2022. № 36. С. 139–149.
7. Кравченко К. А., Московчук Л. С. Традиции и современность в региональном кинематографе (на примере женских образов) // Парадигма: философско-культурологический альманах. 2023. № 39. С. 120–126.
8. Охлопкова У. В. Возможности продвижения регионального кино в условиях развития ОТТ-сервисов // Динамика медиасистем. 2024. № 1. Т. 4. С. 97–105.
9. Охлопкова У. В. Этапы развития региональной кинематографии России / Культура Дальнего Востока России и стран АТР: Восток-Запад (Владивосток, 15–17 ноября 2023 года). Материалы XXVIII Международной научной конференции. Владивосток: Дальнаука, 2023. С. 225–232.
10. Роговая А. В., Левченко Н. В. Этнокультурные ценности в татарском и башкирском современном кинематографе: материалы VI Всероссийской научно-практической конференции (Казань, 26–29 июня 2024 г.) Казань: Институт истории им. Ш. Марджани АН РТ. 2024. 224 с. URL: [http://www.tataroved.ru/publicat/books/pozitiv\\_opit2024.pdf](http://www.tataroved.ru/publicat/books/pozitiv_opit2024.pdf)
11. Савельева Е. Н. Кино в Сибири и кино о Сибири: проблема тематической специфики регионального кинематографа // Вестник Томского государственного университета. 2007. № 304. С. 81–85.
12. Савельева Е. Н., Буденкова В. Е., Преснякова А. В. Кинопроизводство томских режиссеров-любителей как просьюмерская практика // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2020. № 39. С. 103–116.
13. Филиппова К. В., Находкина А. А. Современное якутское (саха) кино в контексте российской и мировой киноиндустрии. Сборник материалов научно-практической конференции студентов Северо-Восточного федерального университета имени М. К. Аммосова. Якутск, 2021. С. 225–232.
14. Шестакова И. В. Этнопоэтические особенности первого игрового фильма в Республике Алтай // Культура и текст. 2024. № 3 (58). С. 103–122.

\*

Поступила в редакцию 23.04.2025