

3. Проблематика СМИ: Информационная повестка дня : учеб. пособие для студентов вузов / Под ред. М. В. Шкодина, Г. С. Вычуба, Т. И. Фроловой. – Москва : Аспект Пресс, 2008. – 316 с.

4. Страницы прошлого: Избранные материалы краевед. Смышляевских чтений в Перми / сост. Т. И. Быстрых. – Пермь : Пермская обл. б-ка им. А. М. Горького, 2003. – Вып. 5. – 244 с.

5. Фролова Т. И. Человек и его мир в информационной повестке дня. Гуманитарные технологии в журналистике / Т. И. Фролова. – Москва : АСИ, 2009. – 288 с.

*Санарова А.А.
Сибирский федеральный университет*

ИСТОРИЧЕСКИЕ ЦИФРОВЫЕ МЕДИАПРОЕКТЫ КАК ФОРМАТ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ (НА ПРИМЕРЕ СЦЕНАРИЯ ИГРЫ К УСПЕНСКО-МОНАСТЫРСКОМУ КОМПЛЕКСУ КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ)

Аннотация: В данной статье делается попытка осмысления значимости научно-популярной журналистики в обществе. В частности, речь идёт о популяризации истории. Также описывается одна из частей научно-популярного проекта, посвященного истории освоения Сибири. Говорится о замысле, аудитории, значимости и миссии, описываются некоторые этапы. В заключении даётся сценарий игры, которая является одной из составных частей проекта. В сценарии говорится об использованных форматах мультимедиа, описывается инструментарий и задумка игры на конкретном примере.

Ключевые слова: популяризация науки, научно-популярная журналистика, историческая журналистика, цифровой медиапроект, сценарий медиапроекта.

HISTORICAL DIGITAL MEDIA PROJECTS AS A FORMAT OF POPULAR SCIENTIFIC JOURNALISM (ON THE EXAMPLE OF THE GAME SCENARIO)

Abstract: In this article an attempt is made to understand the significance of popular science journalism in society. In particular, we are talking about the popularization of history. It also describes one of the parts of a popular science project dedicated to the history of the development of Siberia. It talks about the idea, audience, significance and mission, and describes some of the stages. The conclusion describes the scenario of the game, which is one of the components of the project. The script describes the multimedia formats used, the toolkit and the idea of the game.

Key words: popularization of science, popular science journalism, historical journalism, digital media project, the script of media project.

В XXI веке человеческая цивилизация вступила в новую эпоху своего развития — информационную, где ключевым ресурсом является не материальный ресурс, а именно знание. Отсюда появляется потребность в популяризации науки. Этим должны заниматься именно журналисты, создавая различные коллаборации с учёными и другими деятелями культуры, потому что в массовом сознании наука, тем более, история, является скучной и непонятной.

Фактически, исторические знания — это капитал и достояние страны: журналисты играют огромную роль в привлечении внимания читателей к исторической науке, причём они «несут ответственность перед обществом за формирование в нём исторического сознания, исторической памяти, исторической культуры» [1, с. 315].

Для популяризации регионального научного знания представляется возможным создание собственного исторического цифрового медиапроекта об освоении Сибири, который в своей концепции имеет несколько

смысловых блоков. Один из которых — освоение территории от города Красноярска до села Казачинское. Объекты культурного наследия, выбранные для репрезентации — Успенский мужской монастырь и Казачинский порог.

Перейдём к детальному описанию проекта. Для того, чтобы приступить к работе, была определена миссия — межпоколенческая трансляция культурно-исторического наследия Красноярского края. Стоит пояснить, что уникальность таких проектов заключается в том, что они ориентированы как на аудиторию дошкольного возраста, так и на пожилых людей.

Так как работа посвящена истории (в развитии от неолита до современности), в ней присутствует и археологическая информация. Для получения достоверного знания в полном объёме, было решено вступить в сотрудничество с музеем Сибирского федерального университета. Это позволит обращаться к его фонду, артефактам, экспертному составу. Музей СФУ — один из основных археологических фондов Красноярского края. Такая коллаборация позволит сделать максимально точный и информативный проект. Главной задачей становится переработка предоставленных музеем материалов — эти данные должны быть интересными и понятными обывателю. Для этого активно используются формы геймификации и мультимедиа. Игровые форматы в данном случае необходимы как вспомогательный, удерживающий внимание аудитории, фактор. На этапе подготовки и сбора информации были найдены эксперты и документы (книги, монографии, учебники по истории, археологические статьи и т.п.).

Когда основной теоретический пласт информации подготовлен, следует переходить к его переработке. Для этого информацию необходимо сгруппировать и выделить несколько отдельных модулей (или — «кадров»). На этом этапе начинает формироваться мультимедийная история. Далее набором кадров можно оперировать: комбинировать, менять местами,

сочетать между собой. Это делается для определения ритма повествования — проект, описанный в этом исследовании, выстроен хронологически.

Значимость работы обусловлена возрастающей популярностью таких проектов в последние годы. Также исторические проекты всегда актуальны для населения, так как они содержат информацию о культурном наследии. Что касается данного проекта, он актуален для жителей Красноярского края, и всем россиянам, которые любознательны к истории, потому что речь идёт об освоении Сибири — одном из главных процессов в развитии России.

Перейдём к описанию одной из частей проекта — сценария научно-популярной игры. В качестве темы были выбраны археологические находки на территории успенско-монастырского комплекса. Так как они относятся к разному времени, по ним можно проследить историю заселения Сибири. Материалы по раскопкам опубликованы в научных изданиях, соответственно, простому обывателю, человеку, которому не интересна археология, они непонятны. Именно поэтому был отмечен вариант геймификации материала, как наиболее удачный. Кроме научных статей эмпирическую базу составили фотографии с раскопок, 3D-модели/рисунки артефактов.

Игра называется «Археолог». Её суть состоит в прохождении головоломок и получении информации об археологических находках в игровой форме. В качестве основной формы были выбраны пазлы, так как они имеют средний уровень сложности и будут доступны, как взрослой, так и молодой аудитории.

Рассмотрим механизм подробнее на примере. В 2019-2020 гг. при полевых работах в подворье летнего архиерейского дома были обнаружены различные артефакты, в том числе, стеклянные изделия конца XIX-XX вв. Они подробно описаны, указаны их размеры, есть фотографии. Все эти материалы перерабатываются следующим образом: фотографии необходимо откорректировать так, чтобы они соответствовали единому стилю, но при этом нельзя существенно нарушать внешний облик объекта (менять цвет,

размер), далее необходимо сделать рисунки, которые соответствуют тени каждой находки, следующим шагом подготавливаются пазлы из фотографий. Затем создаётся макет, на котором отражается план раскопок, на него помещаются «заготовки» артефактов.

Процесс игры происходит так: человек видит перед собой «карту сокровищ» (план раскопок) с некими неопределёнными объектами (тенями). Когда он нажимает на один из таких объектов, ему предлагается сыграть в головоломку. Он собирает пазл и получает краткую информацию об этом артефакте в виде пояснительной карточки. Он может продолжать собирать другие пазлы, при этом как бы участвуя в раскопках. В качестве дополнительного стимула собрать все пазлы может выступить уникальная информация об архиерейском доме по завершению всех головоломок, а также нарисованный сертификат дипломированного археолога, который принял участие в полевых работах в рамках проекта.

Литература

1. Рябова Л.К. Историческое знание и проблемы социальной ответственности журналиста // Средства массовой информации в современном мире. Материалы 51-й межд. научн.-практ. конф. / СПб.: Филол. ф-т СПбГУ, 2012. С. 314-317.

Семилетова А.А.

Уральский федеральный университет

РАБОТА СОЦИАЛЬНО-ОРИЕНТИРОВАННЫХ НКО ВО ВРЕМЯ ПАНДЕМИИ: ИНФОРМАЦИОННЫЙ (МЕДИЙНЫЙ) АСПЕКТ

Аннотация: Деятельность социально ориентированных НКО всегда была главным объектом внимания социальной журналистики, но за время пандемии 2020 года и СМИ, и НКО изменили как собственные методы работы, так и направления сотрудничества. В статье рассматриваются новые форматы информационной деятельности федеральных и локальных медиа, в