

**СЕЛЮТИН АЛ. А.**

Челябинский государственный университет

## **ПОТЕНЦИАЛ ГЕЙМ-ЖУРНАЛИСТИКИ В АСПЕКТЕ АКТУАЛИЗАЦИИ КУЛЬТУРНО-КОММУНИКАТИВНОЙ ПАМЯТИ**

**Аннотация:** Статья посвящена гейм-журналистике как потенциальному полю актуализации культурно-коммуникативной памяти. Автор статьи обращает внимание на бивалентность данной отрасли: аккумулированный багаж межпоколенческой памяти в совокупности с актуальными новостными поводами, касающимися описываемых в играх исторических реалий. Автор подчеркивает важность использования всего инструментария гейм-журналистики для установления межпоколенческой интеракции.

**Ключевые слова:** гейм-журналистика, компьютерная игра, культурно-коммуникативная память, межпоколенческая интеракция, историческая реальия.

**SELYUTIN AL.A.**

## **GAME JOURNALISM POTENTIAL IN ACTUALIZING THE CULTURAL CAN COMMUNICATIVE MEMORY**

**Abstract:** The article is devoted to game journalism as the potential field for actualizing the cultural and communicative memory. The author of the article pays attention to bivalency of the given area: accumulated luggage of cross-generation memory and topical news matters of the historical realities in games. The author stresses the importance of using all the tools of game journalism in setting the cross-generation interaction.

**Keywords:** game journalism, computer game, cultural and communicative memory, cross-generation interaction, historical reality.

История отечественной гейм-журналистики берет свое начало в 70-х годах прошлого столетия; именно тогда происходит первая письменная фиксация коммуникативной памяти, касающаяся советского опыта интеракции с видеоиграми. Такие научно-популярные журналы, как «Знание — сила», «Техника — молодежи», «Радио» начинают публиковать статьи о развлекательном применении ЭВМ, в частности для игры. Например, одной из первых статей подобного рода была публикация в журнале «Знание — сила» под заголовком «Четыре победы Каиссы», повествующая об участии СССР в международном шахматном турнире между электронными машинами, при этом советский аппарат «Каисса» одержал убедительную победу, завоевав первенство чемпионата.

В статьях тех времен, уже забытых современным читателем, мы не просто видим описание прохождения видеоигры или характеристику ее качества (как это происходит в современных рецензиях на видеоигры); мы видим отражение эпохи и жизненного уклада, мы наблюдаем социальные процессы, мы чувствуем мысли, надежды и опасения автора публикации — другими словами, советская гейм-журналистика становится для нас своеобразным «окном» для знакомства с Советским Союзом второй половины 70-х — первой половины 80-х гг. Таким образом, описание видеоигр в советских журналах становится триггером актуализации культурно-коммуникативной памяти, особенно актуальной в аспекте межпоколенческого взаимодействия.

В последнее время наблюдается рост интереса к событиям той эпохи и, в частности, к советской журналистской практике. Попытки систематизировать исторический опыт, обратиться к культурно-коммуникативной памяти, отследить диахронические тенденции формирования современного состояния отечественной журналистики демонстрируют актуальную потребность в наличии сложного процесса межпоколенческой интеракции, способствующего самоидентификации отечественного журналиста не только в масштабе международном, но и в аспекте историческом. При этом история отечественной гейм-журналистики находится в фокусе внимания как научных исследователей, так и публицистов. Так, например, в 2013 году известный отечественный ученый А. В. Федоров публикует статью «Краткая история компьютерных игр в России» с детальным рассмотрением такого неоднозначного для российской журналистики периода, как 90-е годы (включая советское начало десятилетия) [3]; отечественный блогер Святослав Торик (torick) в 2017 году создает содержательный обзор «История отечественной игровой журналистики» в 2 частях, подробно анализируя советский период в части 1 [2]. Подобная актуализация культурно-коммуникативной памяти позволяет современным журналистам, ученым и потребителям контента проследить эволюцию данной отрасли журналистики и произвести обратную трансформацию культурной памяти в коммуникативную.

Следует отметить, что подобную тенденцию мы наблюдаем не только в средствах массовой информации, но и смежных полях. Например, в Москве в 2007 году открылся музей советских игровых автоматов — первый опыт историко-эмпирического осмысления наследия прошлого. В дальнейшем подобные музеи компьютерных игр возникают в других городах (Санкт-Петербург, Екатеринбург, Калининград). Опыт «погружения» в атмосферу игр того времени, безусловно, является значимым, однако не обладает таким потенциалом раскрытия сопутствующих факторов, как лингвистически оформленный сюжет (что становится возможным лишь благодаря СМИ).

На наш взгляд, гейм-журналистика обладает огромным потенциалом по сравнению с другими видами журналистики по актуализации культурно-коммуникативной памяти в связи с существованием исторических игр в качестве новостного повода, позволяющих столкнуться с реалиями прошлых времен. Рецензии на подобные игры изобилуют словами соответствующих эпох, что является триггером для познавательного процесса и, как следствие, аккумуляцией исторических знаний. Примерами таких игр могут служить «Rome: Total war» (римская эпоха), «Mafia:

the city of lost heaven» (Америка в период «сухого» закона 30-х годов прошлого столетия), «IL-2 Sturmovik: 1946» (окончание Великой Отечественной войны), «Valiant Hearts: the Great War» (Франция времен Первой мировой войны), «Napoleon: Total War» (время наполеоновских завоеваний) и многие другие. Описание подобных игр в игровых журналах изобилует терминами и фактами эпохи, поставленной в игре. Например, в журнале «Игромания» №1 за 2018 год в статье «Главные злодеи: нацистская верхушка в мире Wolfenstein II: New Colossus», рассказывая о главных антигероях игры (верхушке нацистского офицерского штаба), автор приводит не только разнообразные воинские звания немецкой армии, но также и описывает прототипов компьютерных героев с включением некоторых биографических данных (например, прототипом злодея Ирэн Энгель послужила реальная женщина Ильза Кох, нацистка, жена руководителя концлагеря) [1, с. 24-25]. Подобные рецензии помогают молодому поколению познать и осознать исторические реминисценции, которые были реалиями для их предков.

Помимо этого, многие игры и игровые элементы стали нарицательным явлением, часто используемым в современных мемах и журналистских текстах. Например, легкоузнаваемый старшим поколением геймеров образ Марио из компьютерного цикла «Братья Супер Марио» (занесенного в книгу рекордов Гиннеса) хорошо знаком и более молодому поколению и становится своеобразным межпоколенческим мемом-символом. В свою очередь, знаменитая игра «Тетрис» часто вспоминается как образ терпеливости, трудолюбия, усердия, логики, скорости мышления на страницах СМИ и за их пределами.

Таким образом, мы видим бивалентность гейм-журналистики в части актуализации культурно-коммуникативной памяти: статьи об играх ушедшей эпохи могут поведать нам о политике, социуме, культуре тех времен, с одной стороны, а с другой — современные статьи об играх могут отражать реалии далеких времен, которые познаются современным поколением в интерактивно-развлекательном формате. Использование многообещающего потенциала гейм-журналистики в аспекте актуализации культурно-коммуникативной практики становится одной из ключевых задач современных журналистов — как теоретиков, так и практиков.

## Литература

1. Ассесеров Е. Главные злодеи: нацистская верхушка в мире Wolfenstein II: New Colossus / Е. Ассесеров // Игромания. — 2018. — №1. — С. 24–25.

2. История отечественной игровой журналистики. — Текст: электронный // Игровая индустрия. — 2017. — 2 окт. — URL: <https://torick.ru/istoriya-otechestvennoj-igrovoj-zhurnalistiki/> (дата обращения: 10.02.2020).

3. Федоров А. В. Краткая история компьютерных игр в России / А.В. Федоров // Медиаобразование. — 2013. — №4. — С. 137–149.