DOI 10.15826/izv1.2021.27.3.050

УДК 070.1:316.7 + 004.032.6 + 94:159.953 + 316.346.36

Е. В. Выровцева**С. И. Симакова**

ИГРОВОЙ СТОРИТЕЛЛИНГ В ФОРМИРОВАНИИ ИСТОРИЧЕСКОЙ ПАМЯТИ: ПОТЕНЦИАЛ НОВЫХ МЕДИАФОРМАТОВ

Исследование посвящено изучению актуальной темы формирования и развития коммуникативно-культурного диалога в условиях непрерывной сегментации общества, о которой предупреждал еще Э. Тоффлер и которая усиливает как вертикальный (межпоколенческий), так горизонтальный (социальный) разрыв. Эта проблема тесно связана с еще одной актуальной темой — формирование исторической памяти, без чего невозможно представить единство страны и общественный диалог. Создатели современных мультимедийных проектов предложили новый формат коммуникации, новый способ разговора о прошлом страны и мира. Игровой сторителлинг смело можно назвать новым востребованным типом медиатекста. Исследование проектов «1917. Свободная история» (<https://project1917.ru/>), «Карта истории» (<https://kartaistorii.ru/>), «1968Digital. Год, когда все началось» (<https://1968.digital/ru/main>) с точки зрения их жанрово-функциональных особенностей, способов организации интерактивной коммуникации и средств воздействия на аудиторию позволяет выявить особенности их функционирования в контексте заявленной проблемы.

К л ю ч е в ы е с л о в а: игровой сторителлинг; историческая память; медиатекст; сторителлинг

В современной медиапрактике сторителлинг (рассказывание истории, изначально устной) оказался одним из самых востребованных и популярных форматов: представление события в заметке как увлекательной истории, интервью как история жизни, обозрение как история взаимоотношений субъектов и объектов действительности. Важно отметить, что это превратилось в определенный прием, штамп, обязательное требование к медиатексту. Причин такой популярности сторителлинга много, укажем лишь некоторые из них. Во-первых, рассказывание истории — это знакомая с детства структура, освоенная на сказках, притчах, романах. Во-вторых, как справедливо заметила в книге «Сторителлинг. Как использовать силу историй» А. Симмонс, «рассказывание историй — широко распространенная на Западе техника убеждения» [Симмонс]. В условиях борьбы за реципиента и в ситуации непрерывных дискуссий потенциал воздействующей, убеждающей функции сторителлинга трудно переоценить. В-третьих,

ВЫРОВЦЕВА Екатерина Владимировна — доцент, кандидат филологических наук, доцент кафедры медиалингвистики Института «Высшая школа журналистики и массовых коммуникаций» Санкт-Петербургского государственного университета (e-mail: vyrovcevaev@gmail.com). ORCID: 0000-0002-6882-2479

СИМАКОВА Светлана Ивановна — доцент, кандидат филологических наук, доцент кафедры журналистики и массовых коммуникаций Челябинского государственного университета (e-mail: simakovi@mail.ru). ORCID: 0000-0001-5248-9459

© Выровцева Е. В., Симакова С. И., 2021

рассказывание истории — это способ представления информации, который оказался необходим сегодня, когда накоплена пророчески определенная в книге А. Симмонс усталость от новостей: «Людам не нужна новая информация. Они сыты ею по горло» [Симмонс]. И современные цифровые, мультимедийные технологии обеспечили создателей медиатекстов универсальными и бесконечно разнообразными средствами и приемами представления истории, которая «в данном случае — во многом объект, представляющий собой практически бесконечный материал для различного рода “экспериментов с форматами”» [Маркасов, Маркасова, с. 168]. В частности, мультимедийная среда позволила «персонализировать контент» [Уткин, Покровская, с. 24], что сделало очень значимой возможность погружения в историю и для игрового сторителлинга.

Таким образом, объектом исследования стали популярные проекты в формате игрового сторителлинга. На основе методов текстового анализа, интент-анализа, опроса и фокус-групп (участвовали студенты Института «Высшая школа журналистики и массовых коммуникаций» СПбГУ) предпринята попытка определить функционально-коммуникативные особенности новых медиаформатов, их роль в формировании исторической памяти. Исследование опирается на научные работы о коммуникативно-культурной памяти [Саймонс и др.], о феномене исторической памяти [Леона; Тюкина], о роли медиа в современном обществе [Гладкова, Вартанова, Рагнелда], о современных мультимедийных форматах [Barashkina, Virovtseva, Maslenkova], о возможностях и особенностях коммуникации в цифровых медиа [Manovich].

О новых способах существования массовой коммуникации и ее возможностях пишет М. Кастельс, назвавший новую форму социальной коммуникации *mass self-communication*: «Это массовая коммуникация, потому что она связывает потенциально глобальную аудиторию посредством пиринговых сетей и интернета <...> само-генерируема в содержании, само-направлена в распространении, само-избирательна в потреблении многими, коммуницирующими со многими. Поистине мы в новом коммуникативном царстве и в абсолютно новом медиуме, плоть от плоти компьютерных сетей, чей язык есть цифра, чьи носители заселяют весь мир и могут общаться друг с другом глобально <...> он (медиум. — *Авт.*) делает возможным бесконечное разнообразие и растущую автономность коммуникативных потоков, которые создают и пересоздают каждую секунду глобальное и локальное производство смыслов публичного пространства» [Castells, p. 248]. Эти новые коммуникативные условия влияют на особенности формирования исторической памяти и предлагают новые методы организации общественного диалога.

Сторителлинг сегодня активно изучается [Антакова; Paniukova], ученые обращают внимание на особенности предоставления информации, на суггестивный потенциал сторителлинга [Симакова, Енбаева; Енбаева, Топчий].

Проблема исторической памяти остается дискуссионной, современные исследователи предлагают разные подходы к определению этого феномена. Обзору научных публикаций посвящена статья Т. Г. Шумкиной [Шумкина]. Л. А. Тюкина акцентирует внимание на отношениях коллективной и индивидуальной памяти:

«Историческая память социально предопределена, она генерируется из различных источников, в том числе опирается на личный опыт, то есть включает субъективную точку зрения, связанную с индивидуальными особенностями восприятия, интерпретацией исторического опыта, особенно событий “живой” истории, свидетелем и участником которой был человек. Индивидуальный опыт каждого отдельного человека очень обрывочен, поэтому исключителен и неповторим и охватывает относительно непродолжительный период исторического времени, а значит, не может составлять основу исторической памяти» [Тюкина, с. 185]. А. И. Леопа определяет, вслед за другими исследователями, историческую память как необходимое условие самопознания народа, его душу: «...в ней — выношенные в веках идеалы будущего. Интерес к истории всегда отражает потребность человека проникнуть в смысл бытия, и только такой путь ведет к человеку духовному», ученый обращает внимание на то, «что историческую память нельзя понять и представить вне эмоциональной сферы жизнедеятельности человека» [Леоп, с. 26, 58]. Различия в понимании исторического прошлого представителями разных поколений и разных социальных групп обусловлены обращением к тем или иным источникам, которых с каждым годом становится все больше: глобализация общего контекста затрудняет общение, всегда основанное на совпадении или хотя бы пересечении фоновых знаний. На основе результатов социологического исследования такой вывод делает В. Э. Бойков: «...историческая память, являясь интеллектуальным и эмоциональным отражением событий минувших веков, обращена к опыту текущей жизни и будущему народа, страны и государства. Именно поэтому в совокупности представлений, оценок, настроений и других форм проявления общественной психики, связанных с восприятием отечественной и мировой истории, наблюдается широкое многообразие суждений. Это выражается, в частности, в особенностях понимания исторического прошлого и настоящего представителями разных возрастных групп» [Бойков]. Все это обусловило актуальность разговора о возможностях участия современных медиа в процессе формирования исторической памяти.

Развитие идей Маклюэна, Тоффлера, Рашкоффа реализуется в изучении медиатизации и панмедиатизации современного общества: «Если медиатизация — процесс, то панмедиатизация — завершение стадии этого процесса, ведущее к новому состоянию мира — инкорпорирование медиа не только в социальную жизнь, но и собственно в человеческое тело <...> Термин “панмедиатизация” обозначает конкретный и исторический феномен возвращения массмедиа к человеку» [Загидуллина, с. 33–34]. Игровой сторителлинг, на что обращают внимание принявшие участие в опросе студенты, позволяет выбирать время, место и способ знакомства с историческими фактами: это может быть любой формат — от просмотра (скроллинга) и увлекательной игры до внимательного изучения и полного погружения, формирующего желание обратиться к другим источникам.

Современные исследователи также акцентируют внимание на функционирование интересубъективной коммуникации many-to-many [Crosbie]. В условиях постоянной смены позиций адресанта и адресата, обеспеченной возможностью «перевоплотиться из субъекта воспринимающего в субъект воспроизводящий»

[Левшаков, с. 131], особое значение приобретают способы и средства установления контакта, эффективного диалога, так как для каждого участника коммуникации очень важно, чтобы его услышали и его позицию дифференцировали в разветвленном тексте полилога, что уже освоено цифровыми медиа и что лежит в основе исследуемых проектов: «...коммуникативный мир опирается на то, что сообщения в нем отправлены, восприняты и поняты» [Назарчук, с. 303].

Предоставленная создателями проектов «1917.Свободная история» и «Карта истории» возможность, пусть и в игровом формате, стать участником исторических событий, прожить жизнь знаменитых и обычных людей из прошлого, вступить с ними в контакт, а также организация обратной связи в проекте «1968Digital. Год, когда все началось» как раз обеспечивают необходимый диалог, формируют историческую память.

Некоторые из новейших форматов медиатекста можно назвать экспериментальными, на это указывает и их автор Михаил Зыгарь: «Мы создаем сайты, мобильные приложения, анимационные фильмы, но главное — мы придумываем новые способы рассказывать истории и постоянно экспериментируем с форматами» (<https://project1917.ru>). При обращении к указанным темам такие форматы оказались наиболее востребованными не случайно: именно сторителлинг позволил, с одной стороны, реализовать интенции авторов, а с другой стороны, вовлечь в процесс осознания исторического прошлого людей разного возраста и разных социальных групп. Проведенный среди студентов, будущих журналистов, опрос позволяет понять, как воспринимаются история и ее оценки современной молодежью, для которой привычным оказывается выбранный создателями проектов «1917.Свободная история», «Карта истории», «1968Digital. Год, когда все началось» вид медиатекста, но у которых фоновые знания — политические, культурные, социальные, исторические — не совпадают с фоновыми знаниями не только свидетелей и участников исторических событий, но и тех, кто изучал историю по иным источникам.

Особого внимания заслуживает оценка молодыми пользователями коммуникативных эффектов игрового сторителлинга. Они объясняют его востребованность как способа предоставления фактов развитием цифровых технологий и конвергенцией, которые не только приучили современного потребителя информации к скроллингу и так называемой журналистике заголовков, но и вернули в медиа «длинные тексты», сформировали новый тип реципиента — активного, участвующего в создании медиаобраза, реагирующего на предложенные автором-адресантом факты, мнения, оценки. С этой точки зрения трудно представить более удобный и эффективный формат диалога об истории и о исторической памяти. Для «проживания» судеб известных и неизвестных людей на сайте «Карта истории» были выбраны три эпизода: «Семья Окорочковых — выжившие» (<https://kartaistorii.ru/okorokovy>), «Юрий Гагарин — звездный путь» (<https://kartaistorii.ru/s5/gagarin/>), «Иосиф Бродский — так называемый поэт» (<https://kartaistorii.ru/s5/brodsky/>). Студентам было необходимо принять решение, выбрав один из предложенных авторами путей выхода из сложной (иногда конфликтной) ситуации.

Семья Окорочковых: *Добравшись до Ильинки, Алексей узнает, что жена с детьми под Нарымом. Придется возвращаться назад, но пока надо перевести дух. От ОГПУ Алексей укрывается на чердаке в доме у своей сестры Фроси и ее мужа Баталова. Фрося или опасается наказания за помощь ссыльному, или одобряет политику советской власти. Она идет в сельсовет донести на брата.*

Как поступить Алексею: 1. Пока Фрося не вернулась, добраться до ближайшего леса и переждать. 2. Прятаться поздно. Нужно надеяться, что Фрося передумает по дороге.

Юрий Гагарин: *Осенью 1954 года вы узнаете, что в местный аэроклуб набирают курс летчиков. Вы уже два раза пытались поступить в другие летные училища, но оба раза вас не принимали. В заявлении на прием надо рассказать о себе и близких родственниках. Во время войны вы жили на оккупированной территории, а ваши брат и сестра были угнаны в качестве остарбайтеров в Германию — привлекать к этому дополнительное внимание может быть опасно. С другой стороны, времена изменились, и, возможно, это не имеет большого значения.*

Как поступить: 1. Рассказать о родственниках. 2. Скрыть компрометирующие факты.

Иосиф Бродский: *Друзья предлагают вам лечь в психиатрическую больницу, чтобы получить диагноз, который может смягчить приговор суда. Есть вариант устроиться на работу — любую, даже простым рабочим, лишь бы к вам было неприменимо обвинение в тунеядстве.*

Как поступить: 1. Лечь в психиатрическую больницу. 2. Устроиться на работу.

Студенты отмечали, что сделать выбор очень трудно всегда, и основывались прежде всего на своем личном жизненном опыте. Во время обсуждения главной задачей стало формирование представлений о конкретной исторической эпохе, которые невозможно получить без осознания политической, экономической, социальной ситуации, а также существовавшей в тот период системы ценностей. Игровой формат позволяет понять конфликт советского воспитания идеального кандидата в покорители космоса Ю. Гагарина и некоторых его несоветских поступков. Исторический контекст (документы, кадры кинохроники, фотографии) позволяет понять, почувствовать живущему в благополучном XXI в. человеку трагичность, даже катастрофичность любого выбора в эпизоде о раскулачивании семьи Окорочковых. История страны через историю конкретного человека или семьи «проживается» в игровом формате как более реальная, поэтому точнее и острее осознается. Однако остается актуальным вопрос: не замещает ли игра «серьезную рефлексия — субъективными эмоциями» [Выровцева, с. 28], не превращаются ли реальные факты и реальные герои в художественные образы. Интересно, что именно формат игр вызвал противоположные оценки у будущих журналистов:

Игра — это лучший способ изучения и освоения нового материала. В процессе игры лучше усваивается материал, так как интерес к игре намного выше интереса к обычному учебному процессу;

Недостаточно просто запустить проекты об истории — нужно сделать их удобными и привлекательными для публики. Также нужно объяснить, почему история — это важно. А до тех пор, пока люди заходят на сайты, чтобы поиграть и заодно “узнавать” историю, проекты не работают на сто процентов.

Выбранные в качестве объекта исследования проекты — это попытка представить исторические факты в самых актуальных форматах. Опрошенные студенты подтверждали эффективность игрового сторителлинга, но при этом отмечали, что им очень трудно воспринимать такой объем новой информации об истории, особенно в первом сериале для мобильных телефонов «1968Digital. Год, когда все началось». В этом проекте большая скорость смены кадров и совмещение одновременно на экране разных знаковых систем обусловили восприятие «рассказанной» мультимедийными средствами истории скорее как аттракциона, а не как познавательного текста, хотя все опрошенные уверены, что это публицистическое произведение. В подтверждение этого приводились следующие аргументы: опора на факт, совмещение информационной и воздействующей функций (стандарта и экспрессии), актуализация информации (связь истории и современности), авторская позиция. Затрудняет восприятие и отсутствие необходимых фоновых знаний, так как, в отличие от проектов «1917.Свободная история» и «Карта истории», сериал для мобильных телефонов не дает времени на погружение в исторический контекст, хотя, безусловно, все факты, события, герои вписаны в него.

Важнейшей, с точки зрения молодых людей, характеристикой рассматриваемых проектов становится включение адресата в процесс не только восприятия текста, но и его формирования — от пользователя зависит, каким в конечном результате предстанет то или иное историческое событие, та или иная историческая личность. Игровой сторителлинг рассчитан на «человека играющего» (Й. Хейзинга), т. е. такого адресата, который уже освоил цифровые технологии и привык взаимодействовать с мультимедийным текстом. Концепция потенциального адресата Л. Р. Дускаевой [Дускаева] получает развитие в современных новых формах коммуникации: интерактивный характер массмедиа превратил потенциального адресата в реального собеседника, что, безусловно, повлияло на способы организации медиатекста. Его диалогичность на всех уровнях можно назвать важнейшим принципом: «...рассуждающий как бы раздваивается на “высказывающего” и “оценивающего”, ищет аргументы “за” и “против”» [Блохин, с. 196]. Таким образом, коммуникация manу-to-manу в целом и игровой сторителлинг в частности изменили статус гипотетического другого — любой потенциальный адресат благодаря цифровым технологиям становится реальным, и уже не только адресатом, вступающим в диалог с создателем основного текста (производителем обращенной к аудитории речи), но и адресантом — таким же производителем речи, автором нового, собственного, медиатекста. В изучаемых проектах это можно назвать в определенном смысле присвоением исторического события, исторического факта, без чего невозможно формирование исторической памяти.

Рассказывание истории, «оформленной в самостоятельную коммуникативную единицу» [Минаева, с. 118], становится частью общей системы представлений

о мире, в котором реальное событие воспринимается как событие, только когда оно становится медиасобытием (достаточно вспомнить, как весь мир сутки обсуждал событие, которого не было, — «убийство» Аркадия Бабченко). Таким образом, представление о событии и о личности, в том числе и исторических, формируется медиатекстами, в которых действия и качества конкретного человека тщательно структурированы, семантически оформлены, грамматически выражены. Важно отметить, что игровой сторителлинг с этой точки зрения практически не ограничен в способах и средствах представления информации. Так, в проекте «1917. Свободная история» освоение исторического материала основано в том числе и на комментировании описываемых событий, и на «общении» с участниками революционных потрясений в блогах.

Сегодня зачастую самыми обсуждаемыми событиями становятся публичное/публицистическое высказывание и цитата. В структуре проектов «1917. Свободная история», «Карта истории», «1968Digital. Год, когда все началось» цитаты, высказывания, комментарии играют ключевую роль: адресат слышит голоса исторических персонажей, имеет возможность вступить с ними в полемику. Можно сказать, что игровой сторителлинг стал убедительным доказательством идеи Н. Лумана о том, что информация становится «событием, которое меняет состояние системы» [Luhmann, p. 102], меняет картину мира.

На это указывали и принявшие участие в опросе студенты. Так, самым пространственным ответом на вопрос «На какую аудиторию рассчитаны проекты в формате игрового сторителлинга?» оказался такой: «Проекты рассчитаны в основном на молодое поколение, юношей и девушек 15–25 лет, так как именно такой формат способен привлечь рожденных в век информации людей к изучению истории». При этом наиболее трудным для восприятия в целом и для понимания исторических событий оказался проект «1968Digital. Год, когда все началось»: респондентам не хватало знаний, поэтому многие фотографии, архивные записи,

артефакты не работали на создание общего медиаобраза а стремительная смена кадров не позволяла уточнить информацию. Погружение в конкретное событие в проекте «1917. Свободная история» и в личную историю в проекте «Карта истории», напротив, заставляло задуматься, обеспечивало возможность сравнить поведение человека в условиях XX в. с сегодняшней системой представлений о нормах и ценностях.

Наиболее важными моментами в проектах «1917. Свободная история» и «Карта истории» студенты называли следующие:

— большое количество ранее не известных (не указываемых в учебниках и других источниках) фактов, которые позволяют увидеть и понять конкретную историческую эпоху: *«Я узнала очень много нового, и именно сжатость информации важна для сегодняшнего поколения, находящегося в постоянном потоке информации»;*

— способ представления архивных источников, формирующий уважительное отношение к информации у поколения, привыкшего к фейкам: *«Крутой графический дизайн и анимация способны привлечь внимание современной аудитории»;*

— реальное «погружение», основанное на возможности сравнить разные точки зрения на одно и то же событие, на одну и ту же личность в «1917. Свободная история» и на личном участии в сложном выборе в «Карте истории»: *«Дело в возможности почувствовать себя участником изучаемых исторических событий и пережить их лично»;*

— возможность сравнить свои представления о событиях и исторических личностях с представлениями других пользователей, в том числе сравнить отношение к тому или иному факту людей разного возраста: *«Игровой сторителлинг дает возможность выразить свою точку зрения на развитие тех или иных исторических событий»;* *«Проекты формируют уважение к прошлому народа, к его жизненному и культурному опыту».*

Особого внимания заслуживают рефлексивные оценки студентов, в которых указывается на роль игрового сторителлинга в организации диалога между поколениями: *«Интерактив позволяет стать участником исторического события, поставить себя на место героев эпохи и обнаружить сходство между собой и ими, убедиться, что, несмотря на огромные исторические перемены, нас с предыдущими поколениями многое объединяет».* Не случайно почти все участники фокусированного опроса, пытаясь определить, что такое историческая память народа, говорили про связь поколений, про преемственность: *«это важный пласт менталитета государства, который помогает связывать поколения между собой»;* *«это знания, воспоминания, факты, события прошлого, которые передаются из поколения в поколение»;* *«это то наследие, которое передается из поколения в поколение».*

Контекстное восприятие, предложенное в исследуемых проектах, разрушает устоявшиеся границы и правила, трансформируя норму и предлагая при встрече с каждым новым адресатом новый вариант прочтения уже опубликованного высказывания, в том числе и высказывания исторической личности, и высказывания об историческом событии. Интерактивность позволяет тиражировать

субъективно оцениваемые модусы до бесконечности, однако успех и эффективность коммуникации всегда зависит от понимания правил и согласия им следовать, от знания средств (де)кодирования информации, представленной в тексте с помощью разных знаковых систем: «...диалог должен оставаться декодируемым. Журналист создает систему символов, которые вкупе дают определенное направление. Читатель должен понять, что стоит за содержанием. А для этого сам журналист должен понять, какой читатель стоит перед ним» [Левшаков, с. 130]. Игровой сторителлинг как востребованный мультимедийный формат обладает огромным потенциалом для организации диалога с молодой аудиторией, которой предлагается тот способ кодирования, который ею освоен и который она считает привычным и актуальным. Это так называемая *mass self-communication*, обеспечившая «бесконечное разнообразие и растущую автономность коммуникативных потоков, которые создают и пересоздают каждую секунду глобальное и локальное производство смыслов публичного пространства» [Castells, p. 248]. Однако актуализируется вопрос и о том, насколько востребованы и каким образом воспринимаются заложенные адресантом смыслы, если потоки информации привели к усталости от нее и активному сопротивлению транслируемой новости, если исторические знания не позиционируются как ценность, если по-прежнему остается открытым вопрос о том, как именно правильно формировать историческую память. Очевидно, что «систематическая актуализация исторического самосознания нации и обсуждение возможных вариантов будущего развития страны сегодня помещаются в медийное пространство» [Байдина, с. 55].

В этих условиях функционирование журналистики со-участия, погружения, вовлечения оказывается наиболее эффективным способом представления прошлого, его осмысления и закрепления в памяти адресата.

Антакова Е. В. Сторителлинг в пространстве современной журналистики // Научный альманах. 2018. № 6–2 (44). С. 171–174. DOI: 10.17117/na.2018.06.02.171

Байдина В. С. Проблема социальной памяти в структуре телевизионного образа социального времени // Вестн. Челяб. гос. ун-та. Филология. Искусствоведение ; вып. 80. 2013. № 21 (312). С. 51–55.

Блохин И. Н., Выровцева Е. В., Коняева Ю. М. и др. Личность в координатах медиа : монография. СПб., 2020. 280 с.

Бойков В. Э. Историческая память в современном российском обществе: состояние и проблемы формирования // Социология власти. 2001. № 5. С. 44–52.

Выровцева Е. В. Эдьюмент как способ формирования исторической памяти в мультимедийном проекте «1917. Свободная история» // Век информации. 2018. Т. 1, № 2. С. 26–28.

Гладкова А. А., Вартанова Е. Л., Рагнедда М. Digital divide and digital capital in multiethnic russian society // Journal of Multicultural Discourses. 2020. Vol. 15, № 2. P. 126–147. <https://doi.org/10.1080/17447143.2020.1745212>

Дускаева Л. Р. Диалогическая природа газетных речевых жанров : дис. ... д-ра филол. наук. СПб., 2004. 359 с.

Ембаева А. П., Топчий И. В. Сторителлинг — тренд современной журналистики // Медиасреда. 2018. № 2. С. 27–31.

Загидуллина М. В. Панмедиатизация: закат вербальной коммуникации : монография. Челябинск, 2019. 225 с.

Левшаков В. С. Роль субъекта в публицистическом диалоге // Вестн. ВГУ. Сер. : Филология. Журналистика. 2017. № 1. С. 129–131.

Леона А. И. Историческое сознание в условиях социокультурного кризиса : монография. Красноярск, 2011. 178 с.

Маркасов М. Ю., Маркасова О. А. Историческая игра как современный массмедийный продукт // Вестн. НГУ. Сер. : История, филология. 2019. Т. 18, № 6 : Журналистика. С. 166–176.

Минаева Л. В. Сторителлинг в политическом дискурсе // Стратегические коммуникации в бизнесе и политике. 2017. № 3. С. 118–121.

Назарчук А. В. Теория коммуникации в современной философии. М., 2009. 320 с.

Саймонс Г. Д., Мухин М. Ю., Олешко В. Ф., Сумская А. С. Цифровизация коммуникативно-культурной памяти и проблемы ее межпоколенческой трансляции: методика междисциплинарного исследования // Коммуникативные исследования. 2019. Т. 6, № 4. С. 906–939. DOI: 10.24147/2413-6182.2019.6(4).906–939

Симакова С. И., Енбаева А. П. Мультимедийный сторителлинг: проблемы и перспективы // Изв. Урал. федер. ун-та. Сер. 1 : Проблемы образования, науки и культуры. 2019. Т. 25, № 3 (189). С. 91–98.

Симмонс А. Сторителлинг. Как использовать силу историй. М., 2013. URL: http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=5024483 (дата обращения: 20.05.2021).

Токина Л. А. Память и историческая память: соотношение понятий // Верхневолж. филол. вестн. 2020. № 1 (20). С. 181–187. <https://www.doi.org/10.20323/2499-9679-2020-1-20-181-187>

Уткин А., Покровская Н. Белое зеркало : учебник по интерактивному сторителлингу в кино, VR и иммерсивном театре. М., 2020. 236 с.

Шумкина Т. Г. Проблема исторической памяти в современной российской историографии (По материалам сборника научных трудов «История и историческая память») // Вопр. всеобщей истории. 2014. № 16. С. 282–293.

Barashkina E., Virovtseva E. & Maslenkova N. Media Text Of A City Online Newspaper: Functional Capabilities // The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences. Vol. 66. P. 515–523. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2019.08.02.60>

Castells M. Power and Counter-power in the Network Society // International Journal of Communication. 2007. № 1. P. 238–266.

Crosbie V. What is New Media? // Rebuilding Media. 2006. URL: https://www.academia.edu/37596635/What_is_New_Media_April_27_2004_ (accessed: 20.05.2021).

Luhmann N. Soziale Systeme. Frankfurt, 1987. 684 p.

Manovich L. The Language of New Media. The MIT Press, 2002. 400 p.

Paniukova S. Storytelling method in popular science journalism // 14th Annual International Scientific Conference on Megatrends and Media — Digital Universe / Z. Buckova, L. Rusnakova, M. Solik (eds.). Trnava, 2019. P. 112–118.

Toffler A. The Third Wave: the classic study of tomorrow. N. Y., 1980. 560 p.

Статья поступила в редакцию 28.06.2021 г.