



DOI: 10.22363/2312-9220-2022-27-2-414-424

УДК 070

Научная статья / Research article

Структурные и семиотические особенности виртуального нарратива в иммерсивных проектах РИА.Lab

О.Р. Самарцев¹, В.М. Латенкова², Н.А. Слепцов³¹ Ульяновский государственный университет,

Российская Федерация, 432970, Ульяновск, ул. Льва Толстого, 42

² Академия медиаиндустрии,

Российская Федерация, 127562, Москва, ул. Октябрьская, 105, корп. 2

³ Российский университет дружбы народов,

Российская Федерация, 117198, Москва, ул. Миклухо-Маклая, 10, корп. 2

✉ olegsamar@rambler.ru

Аннотация. Рассматриваются семиотические особенности виртуального нарратива в проектах РИА.Lab – иммерсивной платформы ведущего российского информационного агентства МИА «Россия сегодня». Целью является выявление и анализ структурных и семиотических элементов виртуального нарратива применительно к проектам иммерсивной журналистики. Выделены семиотические особенности VR-нарратива с учетом мультимодальной природы виртуальной реальности и симулятивного аспекта знаковой системы иммерсивных произведений. Выдвигается тезис о том, что виртуальное пространство является не только средой повествования с особым топосом, хронотопом и другими элементами нарратива, но и само по себе является смыслообразующим элементом, участвующим в процессе семиозиса, элементом виртуальной «языковой игры». Рассматривается модальная многомерность VR, которая, являясь элементом мультимодального информационно-коммуникационного универсума, в свою очередь, включает в себя другие модальности (телевидение, радио, кинематограф, печатные форматы). Рассматривается тезис о необходимости соблюдения баланса между моделированием и симуляцией в иммерсивной журналистике. Обозначена специфика конвенциональных условий интерпретации знаков-симулякров в виртуальном пространстве, зависящих от степени их тождества объектам реальной действительности. Отмечены возможности увеличения прагматической эффективности виртуального повествования за счет увеличения вариативности аффордансов, использования полимодальных эмфаз и других средств виртуальной реальности.

Ключевые слова: виртуальная реальность, цифровое пространство, симуляция, семиотика, иммерсивная журналистика, нарратив, аффордансы, сторителлинг, контент, семиозис



Заявление о конфликте интересов. Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

История статьи: поступила в редакцию — 24 февраля 2022 г.; откорректирована — 9 марта 2022 г.; принята к публикации — 10 апреля 2022 г.

Для цитирования: Самарцев О.Р., Латенкова В.М., Слепцов Н.А. Структурные и семиотические особенности виртуального нарратива в иммерсивных проектах RIA.Lab // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение. Журналистика. 2022. Т. 27. № 2. С. 414–424. <https://doi.org/10.22363/2312-9220-2022-27-2-414-424>

Structural and Semiotic Features of the Virtual Narrative in Immersive RIA.Lab Projects

Oleg R. Samartsev¹, **Vera M. Latenkova**², **Nikolai A. Sleptsov**³

¹ *Ulyanovsk State University,*

42 Leo Tolstoy St, Ulyanovsk, 432017, Russian Federation

² *Media Industry Academy,*

105 Oktyabrskaya St, bldg 2, Moscow, 127562, Russian Federation

³ *Peoples' Friendship University of Russia (RUDN University),*

10 Miklukho-Maklaya St, bldg 2, Moscow, 117198, Russian Federation

 olegsamar@rambler.ru

Abstract. The article examines the semiotic features of the virtual narrative in the projects of RIA.Lab platform of the leading Russian news agency “Russia Today”. The aim is to analyze the structural, linguistic and iconic elements of the virtual narrative in relation to the projects of immersive journalism, highlighting their features, taking into account the multimodal nature of virtual reality and the simulative aspect of the sign system of immersive works. Virtual space is not only a narrative environment with special topos, chronotope and other narrative elements, but is itself a semiotic element, participating in the process of semiosis, the space of virtual “language game”. The thesis is put forward that VR, being an element of the multimodal information and communication universe, contains in its structure other modalities (TV, radio, cinema, print formats), and is multidimensional, a kind of “modus in modus”. The thesis on the priority of the modeling approach to the creation of immersive mass-media content over the simulative one and the necessity of observing the balance between modeling and simulation in immersive journalism are discussed. The specifics of conventional conditions of interpretation of simulacra signs in virtual space, which depend on the degree of their identity to the signs of real reality and the “rules of the virtual game”, set by the authors, are outlined. The directions of increasing the pragmatic efficiency of virtual narrative through the variability of its affords, the use of emphases, haptics (tactile experience) and other means of VR are outlined.

Keywords: virtual reality, digital space, simulation, semiotics, immersive journalism, narrative, affordance, storytelling, content, semiosis

Conflicts of interest. The authors declare that there is no conflict of interest.

Article history: submitted: February 24, 2022; revised: March 9, 2022; accepted: April 10, 2022.

For citation: Samartsev, O.R., Latenkova, V.M., & Sleptsov, N.A. (2022). Structural and semiotic features of virtual narrative in immersive RIA.Lab projects. *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*, 27(2), 414–424. (In Russ.) <https://doi.org/10.22363/2312-9220-2022-27-2-414-424>

Введение

Единственная в России системная платформа иммерсивного контента RIA.Lab (экспериментальный проект МИА «Россия сегодня») использует для создания проектов технологии виртуальной и дополненной реальности (VR и AR). В современных исследованиях отмечается, что выработка новых приемов подачи информации, получивших название «инфотеймент», становятся естественным следствием трансформации творческих методов журналистики, способных «охватить новую аудиторию, изменить способ рассказывания историй и обеспечить большую интерактивность в новостной индустрии» (Uskali, Gynnild, Jones, Sirkkunen, 2021, p. 5). Несмотря на то, что иммерсивная журналистика находится в стадии эксперимента и не всегда доступна широкому потребителю в силу специфики технологии потребления (шлемы, VR-очки), возможность создания симулятивной реальности для журналистов имеет множество профессиональных перспектив (Замков, Крашенинникова, Лукина, Цынарева, 2017, с. 166–172). Одна из причин этого не только привлекательность игры как формата потребления информации, но и сам потенциал виртуальных технологий как инструмента осмысления сложных социальных процессов и ситуаций, транслируемых символической «новостной игрой» (Шитенко, 2015). В отличие от западных иммерсивных проектов, которые подробно рассматриваются в научных работах (проекты журналистики Нонни де ла Пеньи, *The New York Times* и др.), отечественные VR-проекты изучены недостаточно. Иммерсивный контент RIA.Lab, представляющий VR и AR-истории, дает возможность проанализировать семиотические и структурные особенности современного российского виртуального нарратива.

Мультимодальность

Несмотря на то, что термин «мультимодальность» еще полностью не осмыслен, а по мнению Гюнтера Кресса, «не существует никакого согласованного определения мультимодальности как таковой» (Кресс, 2016, с. 80), следует согласиться с тем, что виртуальная реальность онтологически мультимодальна, так как использует нескольких модусов (средств, способов представления информации) для создания культурного артефакта — медийного произведения, проекта, нарратива. При этом сама виртуальная реальность является особым модусом, основанным на технологической платформе, не имеющей аналогов в традиционных средствах массовой информации. При этом, как полагает И.М. Дзялошинский, в современном «информационно-коммуникационном универсуме» действия, которые совершает человек в коммуникационной сфере, «все чаще контролируются, подсказываются и

выполняются алгоритмами» (Дзялошинский, 2021, с. 30). Виртуальная реальность, характерное явление постмодерна, не просто формирует новые смыслы, она способна моделировать действительность, создавать симулякры, что можно рассматривать в качестве специфической характеристики постмодернистского мироощущения, которое с помощью виртуальных технологий вошло неотъемлемой деятельностной компонентой практически во все подсистемы информационного общества (Мадиану, Миллер, 2018).

Существенно, что модус виртуальной реальности многомерен, в нем, как «матрешка в матрешке», структурно реализованы другие медийные модусы, которые могут быть использованы вместе или сами по себе. Например, в популярной виртуальной среде *Second Life* участники имеют возможность слушать музыку и смотреть видео в интернет-трансляциях стриминговых сервисов и радиостанций, смотреть кинофильмы в виртуальных кинотеатрах, общаться в социальных медиа, и еще более широкие коммуникативные возможности предоставляет метавселенная *Facebook* (деятельность на территории Российской Федерации запрещена). Внутри виртуального мира РИА.Lab потребитель может воспользоваться текстом (газеты, книги), аудиовизуальными средствами (можно послушать радио, посмотреть телевизор или видеозапись) и более сложными, что, в свою очередь, приводит к формированию многослойной семиотической структуры. При этом мультимодальность виртуального нарратива, когда одно средство активизируется внутри другого («модус в модусе») либо совместно с другим, реализует эмфазис, акцентируя внимание на отдельных элементах повествования («*VR-расследование: Преступления главных нацистов Рейха против человечества*», «*Валерка встречает Гагарина. VR-история, случившаяся в Москве весной 61-го*»). Таким образом, игровое пространство иммерсивного нарратива РИА.Lab само по себе является смысловой частью семиотической системы и дальнейшее погружение в проект во многом зависит от того, насколько эффективно будет реализован потенциал заложенной в ее структуру мультимодальности.

Репрезентация и симуляция

Есть серьезные основания полагать, что сам факт интенсивного вхождения виртуальной реальности в СМИ является свидетельством превращения их в инструмент вытеснения отражения действительности ее симуляцией. В условиях, когда наравне с естественной культурной средой существует среда медиарельности, о которой пишут все чаще в последнее время, возникает «совершенно иной уровень отношений человека с окружающей действительностью», что тем самым «поднимает проблему соотношения реальности и ее символического отображения» (Пензина, Пархитко, 2019, с. 79).

Проблема замещения реальности виртуальной копией реальности в СМИ сама по себе не нова. О возникновении специфической формы символической среды массовой коммуникации писал Мануэль Кастельс, а на тео-

рию симулякров Жана Бодрийяра опирается большинство современных исследований виртуальной реальности. «Современная виртуальность в контексте информационализма есть система, в которой реальность материального и символического существования людей погружена в виртуальные образы, эти виртуальные образы не передают опыт, а сами становятся опытом» (Захарова, 2009, с. 8). Жан Бодрийяр утверждал, что массовая коммуникация в эпоху постмодерна тяготеет к симулятивным формам отражения действительности. «Именно в форме все изменилось: повсюду существует замена реальности „нереальностью“, целиком произведенной исходя из комбинации элементов кода» (Бодрийяр, 2020, с. 188). Это приводит к тому, что потребителя все чаще заставляют «разыгрывать событие, структуру или наступающую ситуацию», замещая симуляцией реальные структуры и реальные ситуации.

В работе «Симуляция и симулякры» Бодрийяр усиливает тезис о симуляционной природе современного информационного общества, отмечая, что «абстракция сегодня — это не абстракция карты, копии, зеркала или концепта», она может быть не связана с реально существующим, а «является порождением моделей реального без оригинала и реальности: гиперреальности» (Бодрийяр, 2015, с. 28), то есть образы современного нарратива могут быть нерепрезентативны реальной действительности, а нарратив не репрезентирует ее, а создает образ-симулякр. Бодрийяр выделяет четыре фазы создания образа действительности: от репрезентативного отражения фундаментальной реальности, через ее маскировку и искажение, далее через маскировку отсутствия фундаментальной реальности в образе и, далее, к полному отсутствию в образе какой бы то ни было реальности, то есть к чистому симулякру.

Выдвинем тезис о том, что применительно к иммерсивной журналистике процесс создания образов, как его видел Бодрийяр, не может сильно отклоняться от репрезентативного отражения фундаментальной реальности, используя не столько симуляцию, сколько моделирование. Как показывает практика РИА.Lab, журналисты зачастую вынуждены воссоздавать в VR не только существующие объекты (пожарная машина, аппарат уничтожения космического мусора, ледокол, ощущения аутиста), но и то, чего пока не существует («*Лунная станция 2038 года. Прогноз-реконструкция*»), либо реконструировать ситуации прошлого («*Валерка встречает Гагарина. VR-история, случившаяся в Москве весной 61-го*», «*Чудо на кукурузном поле. VR-расследование год спустя*», «*Неизвестный знаменосец*», «*VR-расследование: Преступления главных нацистов Рейха против человечества*»). Однако и в этих ситуациях реконструкции-симуляции проектов основаны на максимально точном исходном материале, что объективизирует их до степени репрезентативной модели. По степени допустимой симулятивности иммерсивная журналистика, так же как журналистика традиционная, ограничена профессиональными нормами, однако достаточно свободна в формах построения диалога с аудиторией правилами вариативной жанровой игры (на этом принципе, например, основаны классические жанры памфлета и фельетона).

Правила виртуальной «языковой игры» таковы, что, соглашаясь на погружение в виртуальную игровую среду вне зависимости от степени ее условности, аудитория далее воспринимает виртуальные элементы как тождественные реальным, то есть репрезентативные. Если следовать тезису о том, что виртуальное пространство само по себе является смыслообразующим элементом нарратива, то виртуальное игровое поле «становится тем местом, где могут быть удовлетворены потребности пользователей и которое генерирует эмоции благодаря уникальной комбинации условности и жизнеподобия» (Новикова, Кирия, 2018, с. 282). Внутреннее пространство виртуального мира семантически целостно и наполнено самостоятельным смыслом, подобно парку аттракционов, Диснейленду и т. д., перемещение в котором посетитель воспринимает как самостоятельную часть нарратива за счет эффекта присутствия.

В учебнике по иммерсивному сторителлингу отмечается, что «эффект присутствия убирает одну из основных проблем современного „плоского“ визуального опыта, будь то кино, игры или различные виды визуальных инсталляций: необходимость в каждый момент „перекрикивать“ предыдущий визуальный опыт зрителя и постоянно развлекать его, перегружая яркими мельтешащими картинками» (Уткин, Покровская, 2020, с. 143) в обособленном и чаще всего открытом виртуальном игровом пространстве.

При этом в виртуальных проектах симулированное легко монтируется с реальным (люди, фото и кинодокументы, бумажные носители и т. д.) без потери или искажения смысла подобно тому, как в проекте *Gone Gitmo*, созданном пионером иммерсивной журналистики и «крестной матерью виртуальной реальности» Нонни де ла Пеньи, реальные аудио- и видеоизображения из тюрьмы Гуантанамо соединяются с символами, созданными в VR. В проектах RIA.Lab этот прием используется в повествованиях о группе Дятлова и истории-расследовании «*Преступления главных нацистов Рейха против человечества*», в которых, при необходимости, легко объединяются в один смысловой паттерн игровые, постановочные или вымышленные эпизоды.

В проектах RIA.Lab баланс между моделированием и симуляцией соблюдается за счет полимодальной структуры, в котором традиционное линейное повествование (закадровый голос, текст, их комбинация) сопровождает и структурирует нелинейность сюжетной линии (расследование тайны гибели группы Дятлова, преступлений нацистов, изучение модели лунной станции и т. д.).

Структура

У игры, вариантом которой являются и иммерсивные проекты, всегда есть общие черты с нарративами (Юл, 2015). Для виртуального нарратива характерны особенности структуры, определяемые интерактивностью, которая предоставляет возможность нелинейного развития сюжета. Сохраняя основные структурные элементы традиционного повествования, виртуальный

нарратив в стадии «завязки» описывает героев, время действия (хронотоп, временные рамки), место действия (топос, внутриигровое пространство), конфликт, правила и законы, определяющие сюжетную линию, и, таким образом, «объясняет игроку правила виртуальной реальности» (Самойлова, Шаев, 2016, с. 172).

Американский исследователь виртуальной реальности и компьютерных игр Роберт Бюркли считает, что «компьютерная игра полагается именно на повествование с целью создания игрового пространства, и представляет собой особый „нарративный медиум“» (Buerkle, 2008, p. 167). Поскольку игровая логика в VR чаще всего нелинейна и зависит от поведения игрока и его реакции на предоставляемые аффордансы либо игровые стимулы, вариантов «прохождения» нарративного повествования у потребителя достаточно много («*Нюрнберг: VRдикт народов*», «*Музей исчезнувших картин. VR-пространство, где возрождаются утраченные шедевры*»).

Структурно авторы VR-проектов чаще всего выстраивают парадигмальную систему эпизодов, допуская свободный (или почти свободный) выбор действий героя внутри игровой среды, где элементами игровой стратегии являются различные «степени свободы», активности или допустимые действия внутри предложенной парадигмы. В иммерсивных проектах РИА.Lab, по преимуществу, реализуется именно такое автономно развивающееся повествование с некоторыми инвариантами. Таким образом, элементы интерактивности в проектах РИА.Lab реализуются не в качестве сюжетообразующего компонента, а в качестве средства увеличения степени «включенности» в атмосферу и процесс восприятия смыслов. Взаимодействие с игрой при таком построении сходно с чтением книги или иным способом восприятия нарратива, близкого к линейному, при этом «существует рефлексивная связь между проживанием истории жизни, рассказом истории жизни, пересказом истории жизни и повторным проживанием истории жизни» (Cowger, Tritz, 2021), воссозданных в виртуальной реальности.

Семиотика виртуальных аффордансов

Выдвигая тезис о том, что виртуальная реальность имеет двойственную природу интерфейса, опосредующего взаимодействие потребителя с сообщением, и семантического пространства, следует признать особую значимость аффордансов (affordance — ожидаемое назначение, возможность действия) применительно к виртуальному нарративу. Термин был сформулирован в когнитивной психологии Джеймсом Дж. Гибсоном как обозначение свойства объектов окружающей действительности подсказывать людям способ их использования. Позже дизайнер и когнитивист Дональд А. Норман использовал его в контексте взаимодействия человека и технического устройства, имея в виду воспринимаемые, зависящие от интерпретатора, а не присущие объектам свойства. Современное представление об аффордансах, ориентированное на взаимодействие пользователя и технологии, предполагает, что аф-

форданс — это интерпретационные отношения между пользователями и технологией, возникающие во время взаимодействия пользователей с технологией в среде обитания (Vyas, Chisalita, van der Veer, 2006), даже если эта среда виртуальна. А поскольку «любой элемент интерфейса обладает аффордансом, независимо от того, осознаем мы это или нет» (Лайкова, Логачева, 2016, с. 749), любой элемент виртуальной реальности, воспринимаемый нами как элемент интерфейса, в такой же степени является носителем аффордансов.

Аффордансы позволяют использовать объекты, в том числе и элементы интерфейса, интуитивно, без предварительного обучения, семантически подсказывая, для чего они предназначены. В широком смысле аффорданс — это свойство знаков сообщать о возможностях, предоставляемых пользователю объектами, которые они обозначают, посредством их интерпретант («*interperant*» следует отличать от «*интерпретатора*»). Если интерпретанта иконки-корзины на рабочем столе компьютера — место для ненужного мусора, уничтожитель файлов, то человек использует эту возможность при необходимости, не теряя времени на изучение деталей процесса. Нельзя не обратить внимание и на то, что с развитием медиатехнологий и их проникновением в социокультурную среду, аффордансы становятся не только технологическим, но и культурологическим объектом. Западные исследователи во все большей степени понимают, что культурный аспект аффордансов был недооценен и должен быть включен в теорию аффордансов, что требует определения культурных аффордансов, которое объединит исследования культуры и исследования социальных медиа (Sun, Suthers, 2021). Так, в проекте «Нюрнберг: VRдикт народов», такого рода знаками-возможностями становятся документы Нюрнбергского процесса, выполняющие роль и культурологического объекта (документа истории), и портала (аффорданса) в ответвлении сюжетной линии нарратива.

Следует отметить, что проекты RIA.Lab в целом ограниченно предоставляют потребителю диапазон аффордансов, что отчасти снижает их иммерсивный эффект. Визуальные компоненты семиотической системы виртуального повествования в рассматриваемых проектах зачастую играют роль ложных (имеющих иную функцию) либо негативных (не имеющих функции) аффордансов. При этом интерпретация их в качестве «неработающих», нефункциональных или дисфункциональных, тем не менее, требует от пользователя практического опыта, проб, взаимодействия, которые не приводят к ожидаемому результату. Предметы и объекты, узнаваемые визуально, либо не активны (их нельзя взять, переместить или совершить с ними иные ожидаемые действия), либо несут исключительно декоративную функцию в игровом пространстве. Следует предположить, что подобная практика характерна для медийных VR-проектов, поскольку они более функциональны и прагматичны, нежели компьютерные игры, и имеют более ограниченный бюджет. Удачным примером реализации свободы коммуникаций с миром VR можно считать иммерсивный проект Лувра *Mona Lisa: Beyond the Glass*, в котором ход повествования о знаменитом полотне Леонарда да Винчи и

его формат (вплоть до виртуальных диалогов с виртуальной Моной Лизой) полностью зависят от выбора потребителя.

Заключение

Проекты RIA.Lab следуют современной практике создания иммерсивных произведений для массовой коммуникации с достаточно большим охватом аудитории, отчасти используя международный опыт VR, отчасти вырабатывая собственную стилистику виртуального нарратива. Содержательной особенностью виртуального контента платформы является необходимость воссоздавать в VR не только существующие объекты, но и моделировать прошлое, будущее и гипотетическое. Именно это является основанием выбора виртуальной реальности как средства реализации авторского замысла, где необходимо соблюдать баланс между моделированием и симуляцией. Это достигается за счет использования полимодальной структуры, в которой традиционное линейное повествование структурирует нелинейность сюжета. Иммерсивные нарративы RIA.Lab реализуют наиболее прагматически эффективные аспекты виртуальной реальности — визуальность, мультимодальность, интерактивность и нелинейность структуры. Монтируя виртуальные семиотические элементы с реальным, авторы избегают потери или искажения смысла, доносят до аудитории сложные социокультурные послы, которые трудно или невозможно представить в других медиаформатах. В иммерсивных проектах RIA.Lab реализуется принцип автономно развивающегося повествования, структура которого нелинейна, но полностью зависит от замысла авторов. Элементы интерактивности в проектах RIA.Lab реализуются в качестве средства увеличения степени «включенности» в атмосферу и процесс восприятия смыслов.

Библиографический список

- Бодрийяр Ж.* Общество потребления / пер. с фр. М.: АСТ, 2020. 384 с.
- Бодрийяр Ж.* Симулякры и симуляции / пер. с фр. М.: ПОСТУМ, 2015. 240 с.
- Дзялошинский И.М.* Цифровые коммуникационные сервисы в эпоху формирования искусственного интеллекта // Журналист. Социальные коммуникации. 2021. Т. 41. № 1. С. 11–33.
- Замков А.В., Крашенинникова М.А., Лукина М.М., Цынарева Н.А.* Иммерсивная журналистика: подходы к теории и проблемам образования // Современные информационные технологии и ИТ-образование. 2017. Т. 13. № 1. С. 166–172.
- Захарова С.В.* Виртуальная реальность в смыслах и значениях языка // Вестник Челябинского государственного университета. 2009. № 29 (167). Философия. Социология. Культурология. Вып. 13. С. 7–11.
- Кресс Г.* Социальная семиотика и вызовы мультимодальности // Political science (RU). 2016. № 3. С. 77–100.
- Лайкова А.А., Логачева А.С.* Аффорданс в веб-интерфейсе // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. 2016. Т. 2. № 12. С. 748–750.
- Мадриану М., Миллер Д.* Полимедиа: новый подход к пониманию цифровых средств коммуникации в межличностном общении // Мониторинг общественного мнения: эко-

номические и социальные перемены. 2018. № 1. С. 334–356. <https://doi.org/10.14515/monitoring>. 2018.1.17.

Новикова А.А., Кирия И.В. Эстетика иммерсивности: особенности творческой деятельности журналиста в мультимедийных и трансмедийных проектах // Вестник Санкт-Петербургского университета. Язык и литература. 2018. Т. 15. Вып. 2. С. 276–288. <https://doi.org/10.21638/11701/spbu09.2018.210>.

Пензина А.И., Пархитько Н.П. Анализ концепции Жана Бодрийера в формировании гипер- и виртуальной реальности в СМИ // Социология. 2019. № 1. С. 78–81.

Самойлова Е.О., Шаев Ю.М. Компьютерные игры как виртуальный нарратив // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2016. Т. 64. № 2. С. 171–173.

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

Шитенко Ю.О. «Новостные игры» как феномен журналистики // Вестник Челябинского государственного университета. 2015. № 5 (360). Филология. Искусствоведение. Вып. 94. С. 350–356.

Юл Й. Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах // Философско-литературный журнал «Логос». 2015. Т. 25. № 1 (103). С. 61–78.

Buerkle R. Of worlds and avatars: a playercentric approach to videogames: Dissertation. University of Southern California Digital Library, 2008. 467 p.

Cowger T., Tritz J. (2021). Narrative Analysis Research: A Tool for Extension Educators // The Journal of Extension. Vol. 57. No. 6. URL: <https://tigerprints.clemson.edu/joe/vol57/iss6/1> (accessed: 25.01.2022).

Juul J. Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Naratives. LOGOS Philosophical and Literary Journal. 2015. Vol. 25(1–103). P. 61–78.

Sun Y., Suthers D. Cultural Affordances and Social Media // Proceedings of the 54th Hawaii International Conference on System Sciences. January 2021. P. 3017–3026.

Uskali T., Gynnild A., Jones S., Sirkkunen E. Immersive Journalism as Storytelling. Ethics, Production, and Design London and New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2021.

Vyas D., Chisalita C., Gerrit C. van der Veer. Affordance in Interaction // Proceedings of the 13th European Conference on Cognitive Ergonomics. 2006. P. 92–99. <https://doi.org/10.1145/1274892.1274907>.

References

Baudrillard, J. (2017). *Simulacra and simulations*. Translated from French. Moscow: POSTUM Publishing House. (In Russ.)

Baudrillard, J. (2020). *The Consumer Society*. Translated from the French. Moscow: AST Publishing House. (In Russ.)

Buerkle, R. (2008). *Of worlds and avatars: a playercentric approach to videogames*. (Dissertation). University of Southern California Digital Library. Retrieved from <https://digitallibrary.usc.edu/asset-management/2A3BF1FCF2QV>

Cowger, T., & Tritz, J. (2021). Narrative Analysis Research: A Tool for Extension Educators. *The Journal of Extension*, 57(6), article 1. Retrieved from <https://tigerprints.clemson.edu/joe/vol57/iss6/1>

Dzyaloshinsky, I.M. (2021). Digital communication services in the era of the formation of artificial intelligence. *Journalist. Social communications*, 41(1), 11–33. (In Russ.)

Juul, J. (2015). Games Telling Stories? A Brief Note on Games and Naratives. *LOGOS Philosophical and Literary Journal*, 25(1–103), 61–78.

Kress, G. (2016). Social semiotics and the challenges of multimodality. *Political science RU*, (3), 77–100. (In Russ.)

- Laikova, A.A., & Logacheva, A.S. (2016). Affordance in web interface. *Actual problems of aviation and astronautics*, 2(12), 748–750. (In Russ.)
- Madianou, M., & Miller, D. (2018). Polymedia: Towards a new theory of digital media in interpersonal communication. *Monitoring of Public Opinion: Economic and Social Changes*, 143(1), 334–356. (In Russ.) <https://doi.org/10.14515/monitoring.2018.1.17>
- Novikova, A.A., & Kiriya, I.V. (2018). Aesthetics of immersion: Creativity of the journalist in multimedia and transmedia projects. *Vestnik of Saint Petersburg University. Language and Literature*, 15(2), 276–288. (In Russ.) <https://doi.org/10.21638/11701/spbu09.2018.210>.
- Penzina, A.I., & Parkhitko, N.P. (2019). Analysis of the concept of Jean Baudrillard in the formation of hyper- and virtual reality in the media. *Sociology*, (1), 178–181. (In Russ.)
- Samoilova, E.O., & Shaev, Y.M. (2016). Computer games as a virtual narrative. *Historical, philosophical, political and legal sciences, cultural studies and art history. Questions of theory and practice*, 64(2), 171–173. (In Russ.)
- Shitenko, J.O. (2015). Newsgames as a new phenomenon of journalism. *Bulletin of Chelyabinsk State University, 360(5). Philology. Art History*, 94, 350–356. (In Russ.)
- Sun, Y., & Suthers, D. (2021). Cultural Affordances and Social Media. *Proceedings of the 54th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3017–3026.
- Uskali, T., Gynnild, A., Jones, S., & Sirkkunen, E. (2021). *Immersive Journalism as Storytelling. Ethics, Production, and Design*. London; New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Utkin, A., & Pokrovskaya, N. (2020). *White Mirror: A textbook on interactive storytelling in cinema, VR and immersive theater*. Moscow: Alpina Publ. (In Russ.)
- Vyas, D., Chisalita, C., & Van der Veer, G.C. (2006). Affordance in Interaction. *Proceedings of the 13th European Conference on Cognitive Ergonomics*, 92–99. <https://doi.org/10.1145/1274892.1274907>.
- Zakharova, S.V. (2009). Virtual reality in the senses and meanings of language. *Bulletin of Chelyabinsk State University. Philosophy. Sociology. Culturology*, 13(29), 5–11. (In Russ.)
- Zamkov, A.V., Krashennnikova, M.A., Lukina, M.M., & Tsynareva, N.A. (2017). Immersive journalism: approaches to theory and problems of education. *Modern Information Technologies and IT-Education*, 13(1), 166–172. (In Russ.)

Сведения об авторах:

Самарцев Олег Робертович, доктор филологических наук, профессор кафедры журналистики, Ульяновский государственный университет. ORCID ID: 0000-0003-1236-4410; e-mail: olegssamar@rambler.ru

Латенкова Вера Михайловна, кандидат филологических наук, ученый секретарь, Академия медиаиндустрии. ORCID ID: 0000-0003-2488-4712; e-mail: latenkova@gmail.com

Слепцов Николай Андреевич, аспирант кафедры массовых коммуникаций, Российский университет дружбы народов. ORCID ID: 0000-0002-3447-8008; e-mail: nicksleptsov@gmail.com

Bio notes:

Oleg R. Samartsev, Doctor of Philological Sciences, Professor of Journalism Department, Ulyanovsk State University. ORCID ID: 0000-0003-1236-4410; e-mail: olegssamar@rambler.ru

Vera M. Latenkova, Candidate of Philological Sciences, Scientific Secretary, Media Industry Academy. ORCID ID: 0000-0003-2488-4712; e-mail: latenkova@gmail.com

Nikolai A. Sleptsov, Post-Graduate Student, Department of Mass Communications, Peoples' Friendship University of Russia. ORCID ID: 0000-0002-3447-8008; e-mail: nicksleptsov@gmail.com