

## Секция «Журналистика»

### Современный эскапизм как основа создания виртуального общества и виртуализация СМИ.

*Коркина Е.Е.<sup>1</sup>, Семочко А.В.<sup>2</sup>*

*1 - ЮГУ, , 2 - Югорский государственный университет, Факультет журналистики, Ханты-Мансийск, Россия*

*E-mail: lelya\_korkina@mail.ru*

Интерес к данной проблеме возник в процессе изучения книги «Generations» Уильяма Штрауса и Нейла Хоува. Проанализировав изменения пользовательских предпочтений, мы задались вопросом о том, какое влияние на журналистику оказывает виртуализация современной медиа аудитории?

Проблема эскапизма. Побег в игровую реальность.

Виртуализация социальной активности пользователей вносит свои коррективы в реальную жизнь. Очевидно, что в играх отражается политическая, военная, культурно-общественная обстановка, а так же тенденции масс медиа. В игровом пространстве формируется так называемое «виртуальное общество», с помощью вебиграции, характерной для Digital Emigrants, и уже существующих там представителей Digital Natives, для которых виртуальность и реальность единое коммуникационное пространство. Довольно интересными явились данные опубликованные компанией Sony в честь 15-летия игрового семейства Play Station о владельцах домашней консоли Play Station 3, живущих в США [5]. Например, вряд ли кто-то знал, что у 30% владельцев PS3 в коллекции не меньше 20 игр (в среднем одна игра на данную консоль стоит около 63 долларов). Так же 40% владельцев PS3, проживающих в США, не станут встречаться с кем-то, кто будет ограничивать их игровые возможности, а каждый пятый владелец PS3 устраивал на своей консоли 10-часовые марафоны.

Виртуальный мир как необходимый ресурс для развития масс медиа

На вопрос о том, зачем журналистике игровая индустрия, ответить можно весьма определенно – чтобы жить. Сама цель журналистики – это добывать, обрабатывать и доносить информацию из общества для общества. Журналист – продавец, а информация его товар. Как социальный институт журналистика обязана идти за своей аудиторией. Если аудитория вебигрирует или уже там живет, то она обязана идти за ней. Так мы ушли сначала на телевидение, и так мы ушли в интернет. В реальном мире общество формируется определенными социальными институтами, правилами, законами. Одним из таких институтов является журналистика. Виртуальная реальность как пространство социальных связей ничем от объективной реальности принципиально не отличается. Вот только СМИ не спешат осваивать ее.

Журналистика + виртуальность. Понятие гейм-журналистики

Зачатки СМИ в виртуальных мирах пока малы, но все-таки существуют. В популярной видеоигре для Sony Play Station 3 – The Last of Us - есть одна очень интересная задумка. Обследуя игровую реальность, вы можете находить различные записки и газеты. Почему бы, играя онлайн и исследуя виртуальный мир не находить свежие новости из реальности, безусловно обработанные стилистически.

Уже сейчас блогеры застолбили за собой в кибер пространстве репортёрскую нишу. Комментаторы турниров по Dota2 ничем не отличаются от спортивных комментато-

ров. Так же может быть свой «репортер», отслеживающий события в прямом эфире. Работая в двух реальностях, появляется возможность увеличения аудитории и популяризации СМИ среди аудитории, далекой от традиционного медиапотребления. Нам показался очень интересным и наталкивающим на некоторые размышления недавний случай. Депутаты Госдумы захотели приравнять самых популярных блогеров к журналистам, тем самым взвалить на их плечи, соответствующие ограничения и обязанности [9]. Суть заключается в том, что если страницу автора блога ежедневно посещает более 10 тысяч пользователей, то он обязывается пройти регистрацию как СМИ. И соблюдать требования, предъявляемые к СМИ – нести ответственность за материалы, размещенные у себя на странице, пишет газета «Известия» [10]. «Каждый популярный блоггер должен отвечать за свои слова и работать в рамках правового поля. Ведь его читают тысячи, а может и десятки тысяч людей. Выражая свое мнение по тому или иному поводу становится личностью федерального масштаба» – считает депутат от ЛДПР, первый зампред того же комитета Вадим Деньгин [11].

Игровая индустрия тоже задумывается о медиаактивности. Таким образом, можно сделать вывод, что и игровая индустрия может с энтузиазмом воспринять идеи интеграции СМИ в игровые реальности, ведь это что-то новое. Подготовленный гейм-журналист сможет быть гидом по игровой вселенной, что облегчит освоение игры, нахождение интересных для себя локаций и групп, а так же будет являться компетентным связующим звеном, между социумом в реальном мире и «виртуальным обществом».

### **Литература**

1. Howe, Neil; Strauss, William (1991). Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069. New York: William Morrow & Company. 1991.
2. <http://kanobu.ru/news/direktor-po-marketingu-mailru-nazval-world-of-tanks-ofshornoj-igroj-370866/>
3. <http://ria.ru/economy/20140205/993202807.html>
4. <http://comments.ua/ht/451631-krazhu-tanku-world-tanks.html>
5. <http://www.gametech.ru/news/15333/>
6. Грин С. Конец виртуальности // сайт ЦИИО URL: <http://bit.ly/OuqITB> опубликовано 19.01.2012 (открытый доступ)
7. <http://www.johnwatsonblog.co.uk/>
8. <http://www.google.ru/trends/explore#q=sherlock%20blog>
9. [http://fedpress.ru/news/parlament/parlament\\_news/1392791590-smi-deputaty-gosdumy-predlagayut-priravnyat-populyarnykh-bloggerov-k-zhurnalistam](http://fedpress.ru/news/parlament/parlament_news/1392791590-smi-deputaty-gosdumy-predlagayut-priravnyat-populyarnykh-bloggerov-k-zhurnalistam)
10. <http://izvestia.ru/news/566048>
11. <http://www.ng.ru/news/458117.html>
12. [http://fedpress.ru/news/parlament/parlament\\_news/1392791590-smi-deputaty-gosdumy-predlagayut-priravnyat-populyarnykh-bloggerov-k-zhurnalistam](http://fedpress.ru/news/parlament/parlament_news/1392791590-smi-deputaty-gosdumy-predlagayut-priravnyat-populyarnykh-bloggerov-k-zhurnalistam)