

**Популяризация истории как медийная проблема: к постановке вопроса (на примере сценария игры к Успенско-монастырскому комплексу Красноярского края)**

**Научный руководитель – Богуславская Олеся Владимировна**

***Санарова Ангелина Анатольевна***

*Студент (бакалавр)*

Сибирский федеральный университет, Институт филологии и языковой коммуникации,  
Красноярск, Россия

*E-mail: sanarovaangel2205@icloud.com*

Популяризация науки принимает различные формы, включая публичные лекции на научные темы, музейные выставки и экспозиции, фильмы. Однако, в условиях информационного общества развитие современной науки невозможно без решения проблемы её популяризации в медиапространстве. Прослеживается заинтересованность в установлении парадигмы коммуникации между наукой, масс-медиа и обществом, поэтому популяризация науки — это медийная проблема.

Современная российская научно-популярная журналистика отвечает потребностям аудитории, интересующейся общественными и гуманитарными науками. История занимает особое место в популяризации научных знаний, поэтому этой сфере уделяется большое внимание, потому что журналисты, пишущие об истории «несут ответственность перед обществом не только за формирование в нём исторического сознания, исторической памяти, исторической культуры, но и в значительной степени за то, как Россия и русские, история страны воспринимаются за рубежом» [Рябова, 2012].

Одна из проблем популяризации в области истории состоит в том, что журналисты рассматривают историков только как поставщиков информации. В то же время историки обеспокоены тем, что журналисты, стремясь к сенсации, не прибегают к помощи экспертов и допускают серьёзные фактические ошибки, которые сильно искажают суть. Конечно, это более характерно для жёлтой прессы [Святенков, 2012].

В федеральных СМИ нет единой концепции и систематической популяризации исторических знаний. Несмотря на кажущийся большой объём исторических данных, существует лишь несколько медиа, которые занимаются популяризацией истории систематически. Например, Arzamas, «Дилетант».

Общая тенденция развития российской исторической науки такова, что делается акцент на изучении местной истории. Но научно-популярных проектов на эту тематику по-прежнему недостаточно, хотя такие материалы привлекательны для жителей. Так, проанализировав региональные СМИ Красноярского края и их публикации за последние два года, было обнаружено, что ни в одном средстве массовой информации не освещалась тема истории.

Для популяризации регионального научного знания представляется возможным создание собственного исторического цифрового медиапроекта об освоении Енисейской Сибири территориальной протяжённостью от города Красноярска до села Казачинское.

Перейдём к описанию проекта. Для того, чтобы приступить к работе, была определена миссия — межпоколенческая трансляция культурно-исторического наследия Красноярского края. Стоит пояснить, что повествование построено таким образом, чтобы интерес к проекту был, как у детей дошкольного возраста, так и пожилых людей. Именно поэтому проект имеет право называться межпоколенческим. Объекты культурного наследия, выбранные для репрезентации — Успенский мужской монастырь и Казачинский порог.

Так как работа посвящена истории в ней также присутствует 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 человеку, не интересующемуся археологией.

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, обывателю 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.

Если мы говорим о популяризации истории, как о медийной проблеме, то одним из оптимальных решений может стать создание цифровых проектов. Практика создания подобных материалов является положительной.

### Источники и 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.
- 2) Святенков П. Историки против жёлтой прессы // Столетие. Информационно-аналитическое издание Фонда исторической перспективы. 2012. 25 апреля. [Электр. ресурс] URL: [http://www.stoletie.ru/obschestvo/istoriki\\_protiv\\_zheltoj\\_pressy\\_377.htm](http://www.stoletie.ru/obschestvo/istoriki_protiv_zheltoj_pressy_377.htm) (дата обращения: 01.12.2020).