В.А. Савицкий, аспирант кафедры периодической печати факультета журналистики МГУ имени М.В. Ломоносова; e-mail: vsmedia@yandex.ru

НОВЫЙ ФОРМАТ ИГРЫ ИЛИ НОВЫЙ ЖАНР ПУБЛИЦИСТИКИ?

В статье рассматривается игровой подход в работе с журналистской информацией. На примере видеоигры исследуется новый формат игрового моделирования реальности. Анализируется публицистический потенциал технологии видеоигры как нового метода журналистского творчества.

Ключевые слова: *жанры, игра, публицистика, интерактивность, виртуальность.*

The paper discusses the game approach to working with reporter's information. Using a video game as an example, the author analyses a new format of game modeling of reality and investigates the publicistic potential of the video game technology as a new method of creative journalism.

Key words: *genres, game, political journalism, interactivity, virtuality.*

Осенью 2009 г. в русскоязычном сегменте Интернета на сайте информационного агентства Атмосфера[1] (новости Алтайского края и Барнаула) появилась довольно необычная однопользовательская браузерная игра “Охота на аргали” (на мультимедийной платформе Adobe Flash). По своей структуре эта игра формально не отличалась от множества подобных игр (стандартный способ управления, система выигрышных очков), если бы не одна особенность — ее сюжет. В меню игры был включен текст, выполняющий функцию игровой предыстории: “Давным-давно, в некотором царстве, в некотором государстве жили-были бараны. И люди тоже там жили, говорят. И вот взяли люди вертолет и полетели в горы охотиться на баранов, так что ж добру пропадать... Особенно, если за это ничего не будет. Кто ж откажется!”[2]. Далее следовала инструкция управления игровым вертолетом, а в самом конце предупреждение о том, что на большой высоте вертолет попадает в разреженный воздух и падает. Уже в самой игре действительно выяснялось, что вертолет рано или поздно обязательно разобьется (условия управления в игре специально были рассчитаны на это), однако если потренироваться, то можно какое-то время “продержаться”. Цель игры собственно и заключалась в этом: как можно больше продержаться на лету, убив максимальное количество баранов. Такая

[1] Видеоигра “Охота на аргали” // Сайт информационного агентства Атмосфера. http://asfera.info/hunt/

[2] http://asfera.info/hunt/

необычная виртуальная охота выглядит довольно странно, если не знать ее реальный контекст.

В основу содержания игры положены драматические события, связанные с крушением вертолета Ми-171 на Алтае 9 января 2009 г. Тогда в результате падения вертолета семь человек погибли, в том числе полпред президента в Госдуме Александр Косопкин. Четверо, включая вице-губернатора Республики Алтай Анатолия Банных, получили травмы. Выжил также второй пилот вертолета Максим Колбин.

Возможно, об этом происшествии быстро бы забыли, если бы не скандальная подоплека. На фотографиях, сделанных с места катастрофы, среди обломков вертолета были запечатлены тела мертвых животных, занесенных в Красную книгу — горных баранов (архары или, по-другому, аргали). Тут же возникло подозрение о браконьерстве, причем не обычном браконьерстве, а с участием высокопоставленных чиновников. По факту крушения возбудили два дела — по ч. 3 ст. 263 УК РФ (нарушение правил безопасности движения и эксплуатации железнодорожного, воздушного или водного транспорта) и по ст. 258 УК РФ (незаконная охота), которые потом объединили в одно. Как выяснилось позже, следователи прекратили делопроизводство 11 августа 2009 г. Официально об этом стало известно лишь спустя три месяца. Вскоре расследование под давлением общественности возобновилось.

Из расшифровки бортовых самописцев следовало, что первый пилот потерял из виду одного из убитых архаров, а кто-то из пассажиров (кто именно — не сообщается) потребовал снизиться и найти его. "После отстрела очередного животного при выполнении форсированного правого разворота с целью захода для зависания и взятия на борт туши вертолет столкнулся со склоном горы"[3]. СКП (Следственный комитет при прокуратуре) установил, что ответственные за катастрофу находились как раз в списке погибших, не разъясняя, почему ответственность за катастрофу и истребление архаров не несут выжившие пассажиры вертолета.

Столь подробный отчет об этом происшествии приводится в данной работе не случайно. Это делается для того, чтобы лучше понять смысл игры "Охота на аргали" и ту ситуацию, при которой такая игра могла появиться. А ситуация довольно привычная и ставшая сегодня почти что нормой: сколько бы журналисты не писали, сколько бы не возмущалась общественность по поводу беспредела высокопоставленных лиц, никакого положительного эффекта это не дало. Напротив, бесконечное повторение одной и той

[3] Окончательный отчет по результатам расследования авиационного происшествия // Официальный сайт Межгосударственного авиационного комитета. http://www.mak.ru/russian/investigations/2009/report_ra-22463.pdf

же темы, отсутствие новых поворотов в расследовании нивелировало остроту проблемы. Тема браконьерства потеряла актуальность и стала неинтересной, как для многих журналистов, так и для аудитории. Сработал принцип: о чем не говорят журналисты — того и нет в действительности. Забыли о проблеме СМИ, забыло о проблеме и общество. И вот вдруг появилась игра “Охота на аргали”. Она оказалась намного лаконичней и самодостаточней, чем любой журналистский пересказ случившегося... Эта игра не приуменьшает проблему, а наоборот, каждый раз призывает снова и снова задуматься о случившемся. В отличие от журналистских материалов, игра “Охота на аргали” острее поднимает вопрос о безнаказанности браконьерства, подчеркивая тем самым и проблему бесконечного торможения уголовного дела. В игре есть специфические особенности. При крушении вертолета рядом с обломками обязательно появляется мертвый баран. А если во время полета нажать на определенную кнопку, то из вертолета выкидывается пустая бутылка из-под спиртного, что является намеком на наличие нетрезвых людей внутри салона. Как только скандальные подробности катастрофы стали известны, в СМИ, и особенно в интернет-сообществах, стали выдвигаться предположения об алкогольном факторе трагедии. В игре это особо подчеркивается.

Когда стало известно о подробностях ЧП, СМИ и общественность стали обсуждать возможность уголовной ответственности, которую могли бы понести выжившие чиновники. Больше всего общество в тот момент беспокоила безнаказанность браконьеров[4].

Особенностью игры “Охота на аргали” является ее содержание, ее контекст. По сути, это уже совершенно новый формат игры. Играя, человек работает не с отвлеченной от реальной действительности информацией, а с актуальной информацией. Игровой мир из замкнутой структуры превращается в открытую. Цель игры не ради самой игры, а игровой контекст не отвлечен от действительности, он пересекается и взаимодействует с ней. Например, в простой игре-головоломке цель определяется замкнутым пространством игры — решить отвлеченную задачу, в азартной игре — добиться комбинаторного совпадения. В такой игре, как “Охота на аргали”, цель — вовсе не убить большее количество животных и как можно дольше продержаться, цель здесь иная. Пожалуй, можно аккуратно сказать, что у данной игры совсем не игровая цель, или по-другому, — ее цель и вся ее суть лежит не в игре, а в реальности. И это уже принципиально новый формат игры. Здесь мы приближаемся к одной из главных особенностей любой игры — ее отвлеченности от реальности, что часто направлено на удовлетво-

[4] Полная хронология событий после катастрофы вертолета Ми-171 // Информационный портал Алтапресс. http://www.altapress.ru/story/39724

рение потребностей в развлечении. Всегда отношение к игре, по большому счету, было как к чему-то отвлеченному, поэтому часто все игровое ассоциируется с чем-то развлекательным, не имеющим прямого отношения к реальной действительности. А раз развлекательное, значит, отвлеченное, или даже лучше сказать, — отвлекающее от насущной действительности. Когда говорится, что игра — это вид непродуктивной деятельности[5], где мотив лежит не в результате, а в самом ее процессе, прежде всего подразумевается, что игра не функциональна и не эффективна по отношению к реальности. Здесь как раз и возникает дихотомия серьезное/несерьезное. По отношению к реальности игра может только отвлекать, ее непрактичность, невозможность взаимодействовать с действительностью умаляет ее ценность. Радикальный подход к игре с такой позиции — это эскапизм.

В связи с этим, если отнестись к игре "Охота на аргали" со стандартной позиции, то игра предстанет перед нами как довольно странное развлечение, сутью которого является событие в реальности. Однако если посмотреть на игру как на открытую игровую систему, цель которой лежит не в самом игровом процессе, а в осмыслении этого процесса, то игра перестает быть развлечением. Она становится по сути большим, чем обычная игра. Существенным образом изменяется ее формат. Целью игры, как было сказано, становится не процесс игры, а осмысление ее контекста, ситуации, представленной в игре и напрямую связанной с реальными событиями. Эти самые реальные события осмысляются с помощью игры, возникает игровой подход в работе с информацией. Причем следует сказать, что игра основана не просто на реальных событиях, а на событиях общезначимых, конфликтных, актуальных и достоверных, о которых уже год говорят журналисты. Игра предстает в виде некоторого обобщения всего того, что уже известно (в фактологическом смысле) и того, какова доминирующая журналистская оценка и оценка общества на произошедшее. Игра "Охота на аргали" выступает, словно индикатор отношения общества к чиновникам (их безнаказанность, "их нравы"). Она — своего рода, собирательный образ отношения определенной части общества, как к конкретной ситуации браконьерства, так и к общей проблеме беззакония и самовластия высокопоставленных чиновников. Все это говорит о ее характерной публицистической окраске.

Эта игра по сути чрезвычайно памфлетна, она содержит в себе и конкретный фактологический уровень, и обличительную гротескную типизацию. Ко всему прочему эта игра своего рода еще и комментарий комментариев, она обобщает тысячи комментариев,

[5] См. напр.: определение понятия "игра" (Советский энциклопедический словарь / Под ред. А.М. Прохорова. 4-е изд., испр. М., 1984).

накопившихся за долгое время в обществе. Таким образом, игра, с одной стороны, типизирует ситуацию, с другой стороны — обобщает уже освоенный, накопившийся жизненный материал. С третьей стороны, игра сама по себе становится символичной, ведь, по мнению многих журналистов, а также представителей разных фондов защиты природы и просто обычных граждан, охота эта была для людей, ее организовавших, не чем иным, как забавой, игрой, за которую, как написано в игровой предыстории, — ничего не будет. В этой связи особенно примечательно то, что виртуальным браконьерам (как были названы в одной журналистской публикации все, кто пробовал играть в эту игру[6]) за эту игру также ничего не будет. Или все-таки будет? Со стороны властей официальных комментариев по поводу этой игры пока нет. Впрочем, саму игру в Интернете можно найти только лишь на двух-трех порталах, многие сайты по очевидно предосудительным причинам отказываются размещать ее у себя. Ее посчитали неинтересной, несерьезной, лишь развлекательной, возможно, даже циничной, не желая почему-то говорить о ее откровенно острополитическом, оппозиционном характере, о ее провокационной правдивости.

"Охота на аргали" задумана как нечто большее, чем просто игра, она разработана не столько для развлечения, сколько для осмысления ситуации. Эта игра публицистична уже хотя бы потому, что в ней заложены острые, злободневные темы, это и тема экологической обстановки в России, тема беспредела, который устраивают подчас высокопоставленные лица, тема, связанная с проблемой ответственности за браконьерство. Неслучайно, что после окончания игры, когда вертолет разбивается, игровое меню, где расположены данные о скорости "полета", о количестве убитых баранов, становится "кликабельным". Кликнув на меню, игрок по ссылке попадает на страницу портала yandex-картинки, где создана подборка фотографий с места крушения вертолета. Здесь же и фотографии найденных мертвых животных. Это особенно интересно с точки зрения "разомкнутости" игры, когда игра интегрирована (пусть виртуально) в актуальную реальность еще и с помощью гиперссылок (а не только контекста). В этом отношении такого рода "кликабельность" становится символообразующей, она объединяет две реальности: игровую и действительную. Попадая на страницу реальных фотографий, человек окончательно переступает грань, как могло показаться, несерьезного, при этом, не теряя контекстную нить. Эффект получается шокирующим: виртуальное убийство (с подсчетом количества убитых животных) превращается в реальное событие.

[6] Статья об игре "Охота на аргали" // Официальный сайт газеты "Комсомольская правда". http://kp.ru/daily/24384/563951/

Много публикаций написано по данному событию, однако игра, рассматриваемая в данной работе, на наш взгляд, гораздо содержательней и ярче обобщает позицию, сложившуюся в массовом сознании, и намного дольше сохраняется в памяти. Примечательно, что на вопрос, чья это игра, который был задан на форуме портала информационного агентства Атмосфера, кто-то написал: "Ничья... народное достояние". Это еще раз демонстрирует обобщенность игры, ее символичность в массовом сознании.

Игра "Охота на аргали" предстает как новый жанр работы с журналистской информацией. Такой жанр основан на "разыгрывании" актуальной информации при помощи ее интерактивного виртуального моделирования. Эта игра не ради игры и не ради превращения серьезного в несерьезное (хотя такой особый метод, базирующийся прежде всего на философии постмодернизма, заслуживает отдельного исследования), игра здесь выступает как новый формат публицистического осмысления действительности.

Возникают вопросы, насколько сегодня понятен человеку такой формат игры и такой подход в работе с информацией? Насколько адекватно выглядит такая игровая форма в современных средствах массовой коммуникации? Как выясняется, принципы подобной игровой формы в работе с информацией используются уже довольно широко.

"Разыгрывание информации" происходит за счет конкретного игрового контекста, неотвлеченного и неабстрактного. Происходит игра с конкретной актуальной информацией. Следует сказать, что в культуре с еще незапамятных времен прослеживается такое разыгрывание, взять хотя бы театральные постановки исторических событий. Однако отличительной особенностью разыгрывания является то, что у спектакля нет интерактивности, и об игре можно говорить применительно лишь к актерам.

Один из способов "разыгрывания" информации можно рассмотреть на примере игровой рекламы (advergames), распространяемой в Интернете. Этот жанр появился относительно недавно и в России сейчас набирает все больше оборотов. Как правило, это флеш-игры (технология, что и в случае с игрой "Охота на аргали") от разных известных рекламных компаний. Это может быть что угодно: реклама жевательный резинки или нового блокбастера. Рассмотрим коротко пример игровой рекламы жевательной резинки Orbit[7]. Войдя в игру, человек узнает ее сюжет: "Итак, Вы босс. В Вашем подчинении находятся пять сотрудников. Кто-то из них только что украл пачку жевательной резинки Orbit Professional с вашего стола. Ваша задача — найти воришку! Используйте все свою наблюдательность, азы дедуктивного метода и подсказки на

[7] Сайт рекламной игры жевательной резинки Orbit. http://www.orbitpro.ru/

мониторе своего компьютера (в нижней части экрана). Игра идет на время, так что, чем быстрее Вы найдете вора, тем лучше для Вас!"[8]. Далее игрок попадает в виртуальный офис, где находятся упомянутые пять сотрудников. В виде подсказок дается текст об отличительных особенностях жевательной резинки. Как видно, рекламная информация в этой игре не просто преподносится человеку для пассивного восприятия, напротив, человек активно погружен в разыгрывание рекламного бренда. Главное здесь то, что реклама не просто интегрирована в игру (с успехом можно было придумать какую-нибудь отвлеченную игру и время от времени давать логотип рекламной компании), а сама является игрой с продуманным рекламным сюжетом. Наверное, процент вовлеченности в такой рекламе будет гораздо выше любых, пускай самых ярких и креативных интернет-баннеров. Впрочем, жанр рекламного интернет-баннера также приобретает сегодня игровое лицо. Как правило, игровой баннер — это интерактивный контент с которым пользователь, наведя на баннер мышь, может по-разному играть.

Конечно это не полноценная игра, как в случае с жевательной резинкой, однако интерактивное управление, к примеру, новой моделью машины, которую рекламирует игровой баннер, безусловно, привлекает внимание.

Стоит сказать, что в отличие от рекламы, где сюжет необязательно должен иметь аналог в реальности, а основная привязка к реальности идет через сам товар, игровое моделирование происшествия в "Охоте на аргали" опирается на конкретные факты (место, действие и т.д.). Это говорит о том, что происходит виртуальное моделирование реальности через игру. Здесь можно провести некоторую параллель с приемом, часто используемым в журналистике: так называемый прием — мысленный эксперимент, где журналист предлагает аудитории вместе с ним либо воссоздать какое-либо событие, либо создать вымышленное событие, дабы проверить то или иное утверждение. В этом отношении на современном телевидении и особенно в Интернете (в периодике реже) часто встречается так называемый виртуальный мысленный эксперимент на основе инфотейнмента (от англ. information и entertainment — развлечение информированием[9]) — визуальное (как правило, компьютерное) воссоздание ситуации того, как это было. К примеру, крушение над Атлантическим океаном аэробуса А-330 летом 2009 г. Тогда многие телевизионные каналы демонстрировали созданные с помощью компьютера анимационные ролики момента катастро-

[8] Там же.

[9] Официальный сайт виртуальной библиотеки EUNnet. http://virlib.eunnet.net/metod_materials/jdictionary/?xsln=article.xslt&id=a81

фы. Выглядело это следующим образом: летит нарисованный самолет, попадает в грозу, далее загорается двигатель, самолет теряет высоту, падение и крушение. Раньше подобный мысленный эксперимент мог лишь воображаться сознанием. Журналисты по понятным причинам не могут показать весь ход трагедии (в этом отношении 11 сентября, когда камеры фиксировали весь ход событий, СМИ было проще, однако при расследовании, когда потребовалось детальное воссоздание событий без эмоций, было востребовано именно анимационное воссоздание ситуации). Здесь важно заметить, что "отрисованный" этап трагедии на порядок менее эмоционален, чем демонстрация реальных кадров.

Характер анимации игры "Охота на аргали" полностью схож с анимированным мультиком. Но появись такой мультик на экранах ТВ или в том же Интернете, привлек бы этот мультфильм к себе внимание? Возможно, но эффект был бы совсем другим.

В данном случае игра "Охота на аргали" со стороны чем-то напоминает своеобразный минималистический игровой симулятор от третьего лица. Во многих образовательных центрах, связанных с авиацией, понятие симулятора — это не какая-нибудь забава. Симулятор экипажного самолета — это прежде всего обучающий тренажер, где все максимально приближено к реальности. Вот штурвал, вот панель управления, — все то же самое, что и в жизни. Только в реальности потерять управление равнозначно смерти, а в виртуальности — лишиться работы. В случае с игрой "Охота на аргали" — это симулятор не столько самой ситуации, сколько симулятор определенного общественного мнения, отношения общества и журналистов к случившемуся происшествию. На сайте, где была размещена игра, один пользователь написал комментарий, что логичней было бы управлять несчастными баранами, на которых нападают, и дать им возможность отстреливаться и сбивать вертолет. Такое пожелание приводится здесь не случайно. Если бы, как подметил пользователь, игра действительно была бы от лица баранов, то она была бы похожа уже не на симулятор общественного мнения и отношения к ситуации, а на симулятор общественной активности, общественного сопротивления (что также заслуживало бы отдельного исследования). В этом отношении интересно, что после появления игры "Охота на аргали" многие пользователи в Интернете стали иронично замечать, что, неровен час, и появится игра про майора Евсюкова, расстрелявшего в прошлом году в супермаркете невинных людей. Но, похоже, в действительности, никакой иронии здесь нет: как и в случае с браконьерством, дело майора Евсюкова точно также тормозилось, а общественности и СМИ оставалось лишь об этом бесконечно говорить. Такая игра, безусловно, шокировала бы, но, быть может, именно это и нужно

сегодня, когда традиционные способы воздействия на власть часто неэффективны.

Возникает вопрос: почему появилась именно игра, а, например, не анимационный мультфильм? Возможно, рисовать мультфильм было бессмысленно. Зачем нужно воссоздавать событие той трагедии заново, достаточно было бы ограничиться только визуальной "отрисовкой" момента крушения вертолета для более наглядной демонстрации. Однако игра в данном случае не столько воссоздает событие, сколько разыгрывает саму его суть в контексте общественного резонанса. Привлечение внимания к этой непростой проблеме — лишь малая толика того, что дает формат игры.

Возможно, никакой игры и не появилось, если бы дело о браконьерстве было сразу доведено до конца, и общественное волнение таким образом было бы снижено. Но до сих пор у этой трагической истории нет конца. Дело вновь открыто, вновь идут расследования...

Главный герой этой игры — сам игрок. Он вступает в игровой процесс, не зная, то ли отчаянно стрелять, то ли спасать вертолет, но дело даже не в этом.

С одной стороны, игровой процесс дает (своим подражанием) почувствовать себя, пусть в минималистической форме, в роли браконьера, с другой стороны — игра позволяет проявить внутренние морально-этические принципы играющего. Возможно, здесь как раз и важно почувствовать себя виртуальным браконьером, почувствовать виртуальность происходящего, когда "все позволено", когда в реальности поступки осуществляются, как в игре. Главное, что игра позволяет человеку выработать личную позицию, лучше осознать суть происходящего.

Сегодня в средствах массовой информации и коммуникации наблюдается формирование особого типа интерактивной игры, которая оперирует актуальной информацией действительности. Одной из главных особенностей современных средств массовой коммуникации становится интерактивность. Если раньше интерактивность в СМИ достигалась с помощью писем в редакцию или звонков в телевизионную студию, то сегодня, с развитием Всемирной информационной сети, аудитория находится почти наравне с самими журналистами, часто даже выходя на "первый план" (блогосфера, интернет-комментарии). Характер самого управления компьютером уже подразумевает эту особенность — интерактивное управление информационными процессами. Также это актуально и для Интернета. Современные интерактивные возможности прежде всего Интернета позволяют с легкостью интегрировать "в себя" практически любую игру, а современные ком-

пьютерные технологии дают возможность создавать даже аналоги подвижных игр (например, виртуальный бейсбол).

Особенностью любой игры является присущее ей свойство интерактивности, однако это не значит, что любая интерактивность будет игрой. Действительно, ни одна игра не обходится без деятельного участия самого игрока или группы игроков, однако игра будет тогда игрой, когда помимо интерактивности в ней будет присутствовать также принцип виртуальности, принцип имитации и принцип стохастичности. Эти универсальные принципы игры отвечают за механику игрового процесса, за то, что делает игру игрой.

Принцип имитации есть, своего рода, "тумблер", переключающий с одной реальности на другую. Под этим принципом подразумевается возможность удвоения реальности, когда, например, одно подражает другому (игровая победа условна по отношению к реальной). Человек как бы переключается с мира реального на мир искусственно сконструированной реальности, которую можно назвать виртуальной. Однако если раньше виртуальная реальность воспринималась как вторая, искусственно сконструированная среда после действительной реальности, то сегодня та же самая виртуальная реальность уже представляется все чаще как продолжение обычной реальности, что хорошо видно на примере того же Интернета. Что касается принципа стохастичности, то он подразумевает в себе непредсказуемость, которая заложена в любой игре (непредсказуемость результата и хода игры). И именно эти принципы лежат в основе игры "Охота на аргали".

Они позволяют осуществить игровой подход в работе с актуальной информацией и обеспечить функциональность игры как нового жанра публицистики. Принципиально новый формат игры, оперирующий актуальной информацией, пересекающийся и взаимодействующий с действительностью, проблематизирует реальность.

Человек уже не проводит жесткую грань между игрой и *не*-игрой. Подобный характер подачи информации в современных средствах массовой коммуникации вырабатывает особый алгоритм мышления, человеку уже становится непросто работать с информацией "традиционным" способом. Сегодня появление такого рода игр в средствах массовой коммуникации — это проявление особой игровой парадигмы мышления.

Современному человеку уже сложно воспринимать информацию, передаваемую средствами массовой коммуникации, так как, например 10—15 лет назад. Изменяется подход в работе с информацией, изменяется тип мышления. Отношение к информации, как со стороны журналистов, так и со стороны аудитории все больше становится игровым.

Игра “Охота на аргали” — это как раз пример игрового мышления, когда информация уже не просто предоставляется, а когда она самым непосредственным образом разыгрывается. Игра, рассматриваемая в данной работе, обладает скрытым художественно-публицистическим смыслом, который познается только в процессе игры. Данная игра необычностью подхода привлекает к проблемам, где порой обычный журналистский текст или телевизионный репортаж могут быть не так заметны. Игровой подход делает информацию увлекательной. Сразу стоит оговориться, что под увлекательностью не подразумевается только развлечение, под увлекательностью подразумевается максимальное привлечение и погружение в суть информации, что усиливает ее восприятие.

“Охота на аргали” — это игра с актуальной, злободневной информацией, осмысление которой поднимается на новый уровень.

Новый формат игры можно рассматривать как особый художественно-публицистический жанр, это уже не игра в привычном понимании. Этот жанр дает публицистике новые средства выражения, новые способы работы с информацией, в частности, особый способ посредством виртуальной и интерактивной обработки осмысления информации.

Подобный игровой жанр в публицистике не нивелирует шоковый эффект от происшествий “актуальной действительности”, напротив, он обращает на эти происшествия большее внимание, тем самым помогая их более устойчивому восприятию и запоминанию в массовом сознании.

Поступила в редакцию
02.03.2010