

КОНВЕРГЕНЦИЯ КУЛЬТУРНЫХ ИНДУСТРИЙ

В. А. КАРПИЕВИЧ¹⁾¹⁾Белорусский государственный технологический университет,
ул. Свердлова, 13а, 220006, г. Минск, Беларусь

Рассматриваются проблемы конвергенции культурных индустрий, возникшие из-за развития современных мультимедиа в начале XXI в. Проблема конвергенции широко обсуждается специалистами в области культуры. На данном этапе конвергенция культуры изучается в рамках медиаконвергенции. Отмечается, что многие исследователи в контексте проблемы конвергенции культуры рассматривают данное явление как трансмедийное повествование. Доказывается, что в современных культурных индустриях процесс их конвергенции происходит благодаря развитию технологий.

Ключевые слова: культура; конвергенция; культурные индустрии; трансмедийное повествование; мультимедиа; гибридизация.

CONVERGENCE OF CULTURAL INDUSTRIES

V. A. KARPIEVICH^a^aBelarusian State Technological University, 13a Sviardlova Street, Minsk 220006, Belarus

The problems of convergence of cultural industries are considered in connection with the development of modern multimedia at the beginning of the 21st century. The problem of convergence is widely discussed by specialists in the field of culture. But in the modern context, the convergence of culture is considered in the context of media convergence. It is shown that many researchers also consider such a phenomenon as transmedia narration within the framework of the problem of cultural convergence. It is proved that in modern cultural industries there is also a process of convergence of cultural industries. This is due to the development of modern technologies.

Keywords: culture; convergence; cultural industries; transmedia storytelling; multimedia; hybridisation.

Введение

Культура представляет собой весьма интересный феномен – она постоянно находится в движении, ей свойственны бесконечные изменения. За тысячелетия существования человеческой цивилизации культура подвергалась воздействию таких явлений, как трансформация, диффузия, ассимиляция, аккультурация, коммерциализация и др. Все это составляло основу для многочисленных исследований в области культуры. Во второй половине XX в. стал активно изучаться процесс коммерциализации культуры, что породило дискуссию о формировании культурных и креативных индустрий. В начале XXI в. в поле исследователей культуры попали конвергенция культуры и трансмедийность, в рамках

Образец цитирования:

Карпиевич ВА. Конвергенция культурных индустрий. *Человек в социокультурном измерении*. 2022;2:63–69.

For citation:

Karpiovich VA. Convergence of cultural industries. *Human in the Socio-Cultural Dimension*. 2022;2:63–69. Russian.

Автор:

Виктор Александрович Карпиевич – кандидат исторических наук, доцент; доцент кафедры философии и права факультета технологии органических веществ.

Author:

Viktar A. Karpiovich, PhD (history), docent; associate professor at the department of philosophy and law, faculty of organic substances technology.
karpiovich68@yandex.by
<https://orcid.org/0000-0002-6198-618X>

которой рассматривается явление, получившее в англоязычной литературе название «трансмедийное повествование» (*transmedia storytelling*).

Конвергенция затронула сферу культурного производства, создала условия для появления новых культурных продуктов. В результате слияния различных элементов культуры, особенно в сфере мультимедиа, современные потребители такого продукта могут получить широкий спектр культурных единиц. Причем возникновение новой идеи находит быстрое воплощение и благодаря трансмедийности распространяется в различных видах культурных индустрий.

Теоретические основы исследования

Понятие «конвергенция» не новое в науке. Оно использовалось не только в естественно-научном знании, но и в гуманитарном. Здесь стоит обратить внимание на труды известного советского философа и культуролога М. М. Бахтина. Работая над своей диалогической концепцией, он указывал на конвергенцию смыслов: «Два высказывания, отдаленные друг от друга и во времени, и в пространстве, ничего не знающие друг о друге, при смысловом сопоставлении обнаруживают диалогические отношения, если между ними есть хоть какая-нибудь смысловая конвергенция (хотя бы частичная общность темы, точки зрения и т. п.)» [1, с. 321]. В данном случае автор указывал на сближение смысла текстов.

По мнению российского исследователя М. П. Меняевой, конвергенция культур – процесс «взаимопроникновения разных культур, который предполагает избирательное заимствование и усвоение того, в чем существует необходимость, что способствует взаимообогащению и плодотворному развитию, а также позволяет адаптироваться к изменяющимся условиям окружающей среды, тем самым достичь состояния устойчивости и равновесия» [2, с. 92]. При этом наряду с позитивной конвергенцией может возникать и негативная, когда в результате конвергенции усиливаются те элементы культуры, которые могут играть деструктивную роль.

Также М. П. Меняева утверждала, что «процесс конвергенции осуществим только на основе взаимного согласия, поэтому единство возникает естественным, а не искусственным путем, в нем разнообразие не погашается, а гармонично соединяется» [2, с. 93]. Автор указывала на процессы глобализации, критиковала развитие современных технологий, в том числе связанных с использованием интернета. Последствия глобализации культуры становятся «источником разногласия и разрушения гармонического единства и целостности» [2, с. 95]. М. П. Меняева сделала вывод, что в качестве способа выхода из этого кризиса «можно рассматривать процесс конвергенции, означающий сближение на основе толерантного диалога и взаимного согласия, что способствует достижению гармонического единства» [2, с. 95].

Не менее интересной является концепция американского профессора Э. Г. Бормана, получившая название «теория символической конвергенции». Впервые она была высказана в 1972 г. По мнению этого автора, общие фантазии внутри одной группы людей способны сплотить ее, создать общую социальную реальность. Подробнее профессор развил эту концепцию в своих трудах через 10 лет. Теория символической конвергенции Э. Г. Бормана демонстрирует, что члены группы разделяют фантазии как часть построения сплоченных отношений. Тема фэнтези – это сообщение, способное драматизировать характер события в групповой среде, вовлеченной в коммуникацию [3].

Еще в начале XXI в. к культурной конвергенции в русскоязычной научной литературе относились осторожно. Московский профессор О. Н. Астафьева отмечала, что проблема взаимодействия культур по модели конвергенции дискуссионная. По ее мнению, сегодня преобладает именно технологический контекст употребления термина «конвергенция». В данном случае речь идет в основном «либо о перемещении центра тяжести услуг телефонии из традиционных телефонных сетей в сотовые, либо о процессах бизнес-конвергенции, либо о создании единой мультисервисной сети» [4, с. 105]. А так как культура представляет собой «целостность, сложную систему артефактов, ценностей, смыслов, символов» [4, с. 105], то, по мнению О. Н. Астафьевой, по отношению к культуре термин «конвергенция» должен употребляться избирательно. Интересным является общий вывод о том, что «взаимодействие культур в современном мире» (в описанных автором моделях гибридизации и конвергенции) является «определенной реакцией на глобализацию» [4, с. 106]. Но многие вопросы, касающиеся конвергенции культуры в современную эпоху, О. Н. Астафьевой не рассмотрены и не оценены.

В начале XXI в. волна массовой цифровизации обусловила активное применение конвергенции в ключевых трансформации медиаиндустрий. Норвежские исследователи А. Фагерйорд и Т. Сторсул ввели новое понятие «медиаконвергенция», расширив тем самым смысл конвергенции средств массовой коммуникации. Они продемонстрировали шесть интерпретаций медиаконвергенции, каждая из которых может рассматриваться как ее особый аспект. А. Фагерйорд и Т. Сторсул выделили следующие аспекты медиаконвергенции: конвергенция сетей, терминалов, услуг, рынков, жанров и форм регулирования [5, с. 16–17].

Испанские исследователи Р. Салаверрия, Ж. А. Гарсия-Авилес и П. Машип обратили внимание на то, что слово «конвергенция» многозначно, так как может иметь большое количество некоторых аспектов: сотрудничество, сосуществование, координация, слияние, поглощение. Авторы также указывали на

ряд трудностей, связанных с рассматриваемым понятием. Конвергенция представляет собой сложное явление из-за глубины тех последствий, которые она создает для технологической, деловой и профессиональной областей. Конвергенции свойственна нестабильность, ведь это процесс, происходящий в течение определенного времени. По мнению исследователей, еще одной проблемой толкования конвергенции является ее близость с другими процессами. Процессы конвергенции в средствах массовой информации были усилены, ускорены и умножены влиянием цифровых технологий [6, р. 29].

Исследуя медиаконвергенцию, большинство авторов ограничиваются конвергенцией современных СМИ. Следует отметить, что наряду с этим изменяется и потребитель медиаконтента. Австрийский художник, режиссер и теоретик искусства П. Вайбель обращал внимание на этот фактор, подчеркивая, что «будущее “креативной индустрии” за освобожденными потребителями и пользователями. Искусство также станет демократизированной, ориентированной на пользователя системой инноваций» [7, с. 160].

Большой вклад в теорию культурной конвергенции внес американский теоретик медиа и культуролог Г. Дженкинс, который в 2006 г. выпустил книгу «Конвергентная культура: где сталкиваются старые и новые медиа». Работа Г. Дженкинса получила известность и, как многие другие его исследования, широко цитируется. На русском языке книга вышла только в 2019 г., но из-за ограниченности тиража оказалась недоступной для широкого круга читателей.

Г. Дженкинс под конвергенцией подразумевал «поток контента между несколькими медиаплатформами, сотрудничество между несколькими медиаотраслями и мигрирующее поведение медиааудитории, которая пойдет почти куда угодно, чтобы найти тот развлекательный опыт, который им нужен»¹ [8, р. 2]. По его мнению, конвергенция представляет собой «культурный сдвиг, поскольку потребителям предлагается искать новую информацию и устанавливать связи между разрозненным медиаконтентом» [8, р. 3]. Г. Дженкинс утверждал, что конвергенция не происходит с помощью мультимедийных устройств, она возникает в мозгу отдельных потребителей, чему содействуют их социальные взаимодействия с другими потребителями. В своей рецензии к русскому изданию «Конвергентная культура» российский исследователь Н. Б. Афанасов заметил, что Г. Дженкинс делал упор на интересы потребителей: «...самым “реальным” для Дженкинса оказываются не техника, интересы корпораций или политиков, а интересы самих потребителей культуры» [9, с. 257]. Таким образом, культурная конвергенция – это сдвиг в логике, по которой действует культура, с упором на поток контента по медиаканалам.

На некоторые аспекты культуры конвергенции обратила внимание бразильский исследователь М. М. Фрейре. Вслед за Г. Дженкинсом она отмечала, что понимание культуры конвергенции подразумевает использование взаимосвязи между тремя интегрированными конструкциями – конвергенцией средств коммуникации, культурой участия и коллективным разумом [10, р. 4].

Первый конструкт (конвергенция средств коммуникации) создает культурный сдвиг для потребителей, когда они ищут информацию и устанавливают связи между разрозненным медиаконтентом. Второй конструкт (культура участия) предполагает представление производителей и потребителей медиа как участников, взаимодействующих друг с другом в соответствии с правилами, которые они не до конца понимают. Третий конструкт (сотрудничество, связанное с обменом ресурсами и способностями) становится альтернативным источником власти СМИ и способом построения коллективного разума. М. М. Фрейре сделала вывод, что «конвергентная культура рассматривает нелинейный мир, в котором любые история, повествование, звук, знак, образ и отношение разворачиваются через большое количество медиаканалов» [10, р. 4].

Свою точку зрения на проблему конвергенции культуры высказал английский исследователь Д. Хезмондалш в книге «Культурные индустрии». Исследуя состояние культурных индустрий с 1980-х гг., автор проанализировал споры, которые развернулись вокруг развития современных технологий в культуре, и уделил внимание культурной политике и влиянию различных факторов на культуру. Д. Хезмондалш, исследуя трансформации в культурных индустриях, связывал их с длительными политическим, экономическим и культурным контекстами. При этом автор не оставлял без внимания такое явление в культуре, как конвергенция. Процесс конвергенции Д. Хезмондалш связывал с дигитализацией, т. е. использованием цифровых систем хранения и передачи данных, и пришел к выводу, что телекоммуникации, компьютеры и медиа конвергируют [11, с. 109]. Анализируя культурную политику в ряде стран, Д. Хезмондалш обратил внимание на американский Акт о телекоммуникациях 1996 г., консолидировавший восприятие грядущей конвергенции [11, с. 183]. Таким образом, автор говорил, что данный процесс будет происходить в будущем, так как в конвергенции заинтересованы крупнейшие компании. Об этом он писал, рассматривая волны маркетизации в политике в отношении культурных индустрий. Ключевым компонентом четвертой волны маркетизации стала возросшая роль международных организаций, чья политика

¹Здесь и далее перевод наш. – В. К.

была направлена на конвергенцию ради маркетизации [11, с. 183–184]. В целом Д. Хезмондалш говорил следующее: «Конвергенция – идея, предполагающая, что телекоммуникации, компьютеры и медиа все больше сливаются друг с другом» [11, с. 423].

Для настоящего исследования более важными являются те мысли автора, которые были высказаны в отношении возможной конвергенции культурных индустрий. Но здесь речь идет не о конвергенции внутри культурных индустрий, а о конвергенции самих культурных индустрий, телекоммуникаций и компьютеров. Причем этот процесс Д. Хезмондалш обозначал как противоречивый [11, с. 25]. Критически относясь к идее конвергенции, он выделял только «два реальных претендента на роль основания действительно всеобщей конвергенции медиатехнологий – интернет и цифровое телевидение» [11, с. 357]. При этом упор делал на последнее, так как у интернета есть слабая сторона – зависимость от развития и загрузки пропускной полосы. Но в общем итоге Д. Хезмондалш сдержанно относился к ожиданиям конвергенции, утверждая, что «до действительной конвергенции культурных форм и коммуникационных систем еще очень далеко» [11, с. 412].

Таким образом, говоря о конвергенции культурных индустрий, Д. Хезмондалш имел в виду внешнюю сторону данного процесса, слияние самих индустрий с медиатехнологиями. Сейчас возникает вопрос: «Может ли существовать внутренняя конвергенция культурных индустрий, при которой различные виды культурных индустрий могут сливаться воедино?» В дальнейшем автор настоящей статьи будет использовать понятие «конвергенция культурных индустрий» именно в таком смысле.

Для того чтобы прояснить смысл вышеуказанного процесса, следует отделить этот термин от популярного в современной литературе понятия «трансмедийное повествование», которое было введено Г. Дженкинсом в 2003 г. в опубликованной на сайте журнала *MIT Technology Review* статье [12]. Через несколько лет он развил свою теорию в книге «Конвергентная культура: где сталкиваются старые и новые медиа». Согласно Г. Дженкинсу, трансмедийное повествование относится к «новой эстетике, возникшей в ответ на конвергенцию медиа, которая предъявляет новые требования к потребителям и зависит от активного участия сообществ знаний» [8, р. 20–21]. Г. Дженкинс пояснял смысл трансмедийного повествования как историй, «которые разворачиваются на нескольких медиаплатформах, причем каждое средство вносит свой вклад в наше понимание мира» [8, р. 293].

Впоследствии Г. Дженкинс уточнял смысл данного понятия. Для него трансмедийное повествование представляет собой процесс, в котором «неотъемлемые элементы художественного произведения систематически распределяются по нескольким каналам доставки в целях создания единого и скоординированного развлекательного опыта» [13]. И в идеале получается, что каждое средство вносит свой уникальный вклад в развитие истории [13].

В последующих публикациях Г. Дженкинс подтверждал свои предыдущие тезисы о значении трансмедийного повествования в современной медиакультуре. Таким образом, трансмедийное повествование является результатом процесса конвергенции, посредством которого разбросанные вымышленные элементы систематически передаются через несколько каналов доставки медиа. Это трансмедийное повествование имеет свой заверченный смысл, а значит, нет необходимости в том, чтобы возвращаться к оригинальному замыслу для лучшего понимания контекста [14]. Это видно на примере известной медиафраншизы Дж. Лукаса «Звездные войны». Она включает в себя 11 художественных фильмов, а также анимационные сериалы, книги, комиксы, видеоигры, игрушки, косплеи и т. д. Для того чтобы играть в видеоигры, созданные и продолжающие выходить по мотивам фильма, не обязательно просматривать всю сагу. При желании можно прочитать книги либо посмотреть анимационные сериалы. То же самое делают с другими, не менее известными и популярными медиапродуктами.

Таким образом, трансмедийное повествование объясняет, как можно воплотить в жизнь одну и ту же историю с помощью различных видов культурных индустрий, оно использует разные и рассредоточенные медиаплатформы, чтобы рассказать серию взаимосвязанных историй, каждая из которых также может быть автономной [15, р. 301].

Но автора настоящей статьи в большей степени интересуют другие возможности конвергенции культуры, в частности то, как происходит конвергенция внутри культурных индустрий. В последние десятилетия наблюдается тенденция к тому, что при создании культурного продукта производители стали совмещать в нем несколько разных видов таких индустрий. Нельзя сказать, что этот процесс начался в современную эпоху. С развитием кинематографа и ростом его популярности в мире происходит соединение киноиндустрии с музыкальной индустрией. Особенно хорошо это было видно на примере индийского кино, которое гармонично включало в себя передачу текста как в диалогах, так и в музыке и танцах. Кроме того, для большего зрелища разрабатывались специальные костюмы. Такой процесс происходил в Голливуде при съемках музыкальных фильмов. Можно вспомнить мелодрамы «Вестсайдская история» и «Кабаре», снятые по одноименным бродвейским мюзиклам. В Советском Союзе также были сняты множество фильмов, которые теперь нельзя представить без музыкального сопровождения

(например, «Карнавальная ночь», «31 июня», «Женщина, которая поет», «Карнавал», «Берегите женщин», а также «Принцесса цирка», «Летучая мышь», «Веселая вдова», снятые по мотивам оперетт, и др.). С развитием технологий возможности для конвергенции культурных индустрий возросли. Так, в фантастическом боевике Л. Бессона «Пятый элемент» наряду с киносюжетом сочетались музыкальные произведения, включая оперную арию. Для съемок фильма были разработаны около 900 костюмов, а также применялись компьютерные технологии и спецэффекты.

Конвергенция проявилась и в зрелищных индустриях. Многие современные режиссеры используют в своих произведениях постановку, музыку, хореографию, компьютерные спецэффекты. Автор настоящей статьи к элементам конвергенции относит такое явление, как симультанность, которая используется в некоторых видах искусств.

В XXI в. развитие мультимедийных технологий обусловило появление спроса на создание видеоигр. Именно они стали ядром конвергенции культурных индустрий. Первоначально видеоигры были результатом трансмедийного повествования. Так, по мотивам популярных фильмов или книг стали выходить и видеоигры. Здесь можно назвать уже ранее упомянутые «Звездные войны» и такие фильмы и сериалы, как «Человек-паук», «Железный человек», «Матрица», «Игра престолов», «Властелин колец», «Пираты Карибского моря», «Ведьмак» и т. д. Наряду с передачей текста с помощью различных вполне самостоятельных медиаплатформ появились продукты, в которых соединялись разные виды культурных индустрий. Процесс конвергенции этих индустрий стал очевидным.

Под конвергенцией культурных индустрий автор настоящей статьи понимает процесс слияния нескольких видов культурных индустрий на базе основной индустрии, в результате чего качественно усиливается базовый культурный продукт. Именно благодаря развитию современных мультимедийных технологий такой базовой культурной индустрией стали видеоигры.

Современная видеоигра перестала быть просто игрой с сюжетом. По сути, она превратилась в целый культурный комплекс. Геймеры сейчас получают не просто игровую программу с заданными вариантами хода событий, а иной продукт, насыщенный разнообразной информацией. Большинство современных игр содержат связанное единым повествованием действие, которое разворачивается в игровом пространстве. Оно представляет собой анимационный сериал. К видеоигре, как и к фильмам, пишутся саундтреки, являющиеся завершенным музыкальным произведением. Для персонажей создаются костюмы, которые могут соперничать с разработками известных домов моды. В некоторые игры может быть встроена реклама.

Идея слияния видеоигр с другими культурными продуктами возникла еще в 1990-х гг. Так, при создании истории оригинальной версии игры *StarCraft*, которая была разработана в 1998 г. американской компанией *Blizzard Entertainment*, уже применялись вставки из видеороликов и музыка. В следующей части этой игры (*StarCraft II*) использовалось максимальное количество возможностей для превращения видеоигры в нечто большее. *StarCraft II* не является первой игрой, в которой произошла гармоничная конвергенция различных культурных продуктов. Следует назвать такие известные игры, как *World of Warcraft* и *Dragon Age: Origins*. В настоящей работе рассматриваются две игры, в которых процесс слияния культурных индустрий оказался наиболее впечатляющим.

Игра *StarCraft II*, вышедшая в 2010 г., дополнялась еще двумя частями и финальной версией. Она стала не просто интересной игрой, а сагой о трех расах, населявших созданную авторами вселенную. *StarCraft II* разделена на пролог (3 миссии), основную сюжетную кампанию (19 миссий) и эпилог (3 миссии). Все они сопровождаются видеофрагментами или кинематографическими интерлюдиями, которые повествуют об основных событиях истории, что является своеобразным анимационным фильмом в игре. Д. Дьюк, Г. Стаффорд, Н. Акри и Р. Брауэр написали саундтрек к данной игре. Всего в ней присутствуют 14 композиций. Оркестровая музыка была исполнена и записана 78 участниками симфонического и оперного оркестров Сан-Франциско, объединившихся в музыкальный коллектив «Симфонический оркестр Скайуокера» под управлением Э. Нуна, а произведения в стиле кантри и блюз на терранском языке были исполнены участниками группы П. Гэбриэла и другими исполнителями.

Не меньший интерес вызывает игра *Final Fantasy XV*, созданная японской компанией *Square Enix* и вышедшая в 2016 г. В настоящее время она является одним из самых популярных и продаваемых продуктов из всей серии игр *Final Fantasy*. Ее прохождение рассчитано примерно на 30 ч игрового времени. Кроме того, в игру динамично включены анимационные ролики, которые поясняют ход событий. Общая продолжительность аниме составляет более 2,5 ч. Главный герой игры – Ноктис Люцис Келум, наследный принц королевства Люцис. Он и трое его друзей отправляются в опасное приключение. Для придания красочности игре был разработан интересный дизайн одежды для ее персонажей. Весь процесс игры и анимации сопровождается музыкальными композициями, написанными

в основном японским композитором и пианистом Еко Симомура. Самые известные музыкальные композиции игры (*Apocalypsis Noctis*, *Apocalypsis Aquarius*, *Somnus*, *Omnis Lacrima*, *Horror in the night*, *Insomnia* и др.) были записаны при участии оркестра и хора. Общая продолжительность музыкальных композиций составляет почти 1,5 ч.

Особо выделяется жанр компьютерных игр, получивший название «визуальный роман» или «визуальная новелла». Это подвид текстового квеста, в котором при помощи вывода на экран текста демонстрируется история. По сути, в такой игре происходит слияние видеоигры с музыкой и электронной книгой. Часто игра дополняется вставками полноценных видеороликов. Примером данного типа является японская видеоигра *Fate: stay night*, выпущенная компанией *Type-Moon* в 2004 г.

Хотя базой для процесса конвергенции в основном являются видеоигры, наблюдается этот процесс и в рамках других культурных индустрий. Это стало возможно из-за развития современных мультимедийных технологий, в особенности виртуальной реальности. В настоящее время благодаря конвергенции различных культурных индустрий можно смотреть фильмы совсем иного формата, проводить виртуальные экскурсии по музеям и выставочным залам, посещать замки и другие архитектурные шедевры. Потенциал для дальнейшего развития и конвергенции различных видов культурных индустрий сохраняется, так как возможности совершенствования мультимедиа еще не исчерпаны.

Но взгляд на слияние культурных индустрий остается неоднозначным. Некоторые исследователи говорят о гибридизации художественных и технологических объектов, считая, что компьютерные игры «являются техно-художественными гибридами, в которых технологическая основа служит не только инструментом создания художественного продукта» [16, с. 55].

По мнению автора настоящей статьи, более точно на особенности культурной гибридизации обратила внимание Э. А. Усовская. Она писала, что это многосоставное действие, при котором части одного культурного явления соединяются с частями другого явления. И в результате такого соединения «рождается конфигурация, сохраняющая изначальный культурный комплекс в соединении с другими» [17, с. 49].

Здесь важно, что гибридный продукт все-таки сохраняет часть свойств, полученных из других культурных продуктов. Значит, в гибридном культурном продукте можно коррелировать те или иные свойства различных явлений, а иногда даже и использовать что-то по отдельности. Но видеоигры, о которых рассказывалось выше, несмотря на соединение с другими культурными продуктами, остаются видеоиграми. И использовать их можно только как видеоигру. Конечно, допускается смотреть видеосюжеты как анимационный сериал или просто слушать его музыкальные произведения, но тогда их общий смысл теряется. Фильм остается фильмом, и его можно использовать только в таком качестве, даже если это 3D-кино. А под характеристику техно-художественного гибрида попадает 5D- и 7D-кино. Здесь картину погружения в реальность сюжета дополняют различные спецэффекты – движущаяся платформа, запахи, прикосновения, дуновения, брызги воды и др. При этом данные спецэффекты могут существовать и использоваться сами по себе либо менять свою конфигурацию. Современные видеоигры также при определенных условиях превращаются в техно-художественные гибриды. Примером может быть игра *StarCraft II*, когда она очень быстро стала крупнейшей киберспортивной игрой в мире.

Заключение

Конвергенция культурных индустрий является значимым явлением. Благодаря слиянию различных видов культуры и взаимодействию современных мультимедиа получается новый культурный продукт. В большей степени такая конвергенция происходит на базе видеоигр, которые становятся сейчас большим, чем просто компьютерная игра, т. е. мультимедийной видеоигрой, органически сочетающей в себе различные виды культурных индустрий – аниме, музыку, электронные игры и др. Процесс развития таких индустрий не может считаться законченным, и поэтому существует потенциальная возможность для дальнейшей их конвергенции.

Библиографические ссылки

1. Бахтин ММ. *Эстетика словесного творчества*. Бочаров СГ, составитель. Москва: Искусство; 1986. 445 с.
2. Меняева МП. Перспективы развития согласия в современной культуре. *Вестник Челябинского государственного университета. Философия. Социология. Культурология*. 2011;22:91–95.
3. Bormann EG. The symbolic convergence theory of communication: applications and implications for teachers and consultants. *Journal of Applied Communication Research*. 1982;10(1):50–61.
4. Астафьева ОН. Взаимодействие культур: динамика моделей и смыслов. В: Резник МЮ, Тлостанова МВ, редакторы. *Вопросы социальной теории. Том 6. Человек между мирами (онтологические, эпистемологические, социокультурные и психологические проблемы пограничья)*. Москва: Издательство Независимого института гражданского общества; 2012. с. 97–107.

5. Качкаева АГ, Кирия ИВ, Коломеец КГ, Лосева НГ, Силантьева ОМ, Телень ЛО и др. *Журналистика и конвергенция: почему и как традиционные СМИ превращаются в мультимедийные*. Качкаева АГ, редактор. Москва: Аспект пресс; 2010. 200 с.
6. Salaverria R, Garcia-Avilés JA, Masip P. Media convergence. In: Siapera E, Veglis A, editors. *The handbook of global online journalism*. Malden: Wiley-Blackwell; 2012. p. 21–38.
7. Вайбель П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции. Бандуровский К, переводчик. *Логос*. 2015;25(4):135–162.
8. Jenkins H. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press; 2006. 308 p.
9. Афанасов НБ. Генри Дженкинс и фанфик по теории медиа. *Галактика медиа: журнал медиа исследований*. 2019;1(3): 250–263. DOI: 10.24411/2658-7734-2019-10033.
10. Freire MM. Transmedia storytelling: from convergence to transliteracy. *Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada*. 2020;36(3):1–22. DOI: 10.1590/1678-460X2020360309.
11. Хезмондалш Д. *Культурные индустрии*. Кушнарева И, переводчик. Москва: Издательский дом Высшей школы экономики; 2018. 456 с.
12. Jenkins H. Transmedia storytelling. *MIT Technology Review* [Internet]. 2003 [cited 2022 February 28]. Available from: http://www.technologyreview.com/prINTER_friendly_article.aspx?id=13052.
13. Jenkins H. Transmedia storytelling. Confessions of an Aca-fan. *The Official Weblog of Henry Jenkins* [Internet]. 2007 [cited 2022 February 28]. Available from: http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.
14. Jenkins H. Transmedia 202: Further reflections. Confessions of an Aca-Fan. *The official blog of Henry Jenkins* [Internet]. 2011 [cited 2022 February 28]. Available from: http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.
15. Gordon I, Lim Sunsun. Introduction to the special issue «cultural industries and transmedia in a time of convergence: modes of engagement and participation». *The Information Society*. 2016;32(5):301–305.
16. Галкин ДВ. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования. *Гуманитарная информатика*. 2007;3:54–72.
17. Усовская ЭА. Исследования культурной гибридизации в постмодерне. В: Важник СА, редактор. *Актуальные проблемы гуманитарного образования. Материалы VII Международной научно-практической конференции; 22–23 октября 2020 г.; Минск, Беларусь*. Минск: БГУ; 2020. с. 46–51.

References

1. Bakhtin MM. *Estetika slovesnogo tvorchestva* [Aesthetics of verbal creativity]. Bocharov SG, compiler. Moscow: Iskusstvo; 1986. 445 p. Russian.
2. Menyayeva MP. [Prospects for the development of consent in modern culture]. *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta. Filosofiya. Sotsiologiya. Kul'turologiya*. 2011;22:91–95. Russian.
3. Bormann EG. The symbolic convergence theory of communication: applications and implications for teachers and consultants. *Journal of Applied Communication Research*. 1982;10(1):50–61.
4. Astaf'eva ON. [Interaction of cultures: dynamics of models and meanings]. In: Reznik MYu, Tlostanova MV, editors. *Voprosy sotsial'noi teorii. Tom 6. Chelovek mezhu mirami (ontologicheskie, epistemologicheskie, sotsiokul'turnye i psikhologicheskie problemy pogranich'ya)* [Questions of social theory. Volume 6. Man between worlds (ontological, epistemological, socio-cultural and psychological problems of the borderlands)]. Moscow: Izdatel'stvo Nezavisimogo instituta grazhdanskogo obshchestva; 2012. p. 97–107. Russian.
5. Kachkaeva AG, Kiriya IV, Kolomeets KG, Loseva NG, Silant'eva OM, Telen' LO, et al. *Zhurnalistika i konvergentsiya: pochemu i kak traditsionnye SMI prevrashchayutsya v mul'timedii* [Journalism and convergence: why and how traditional media is turning into multimedia]. Kachkaeva AG, editor. Moscow: Aspekt press; 2010. 200 p. Russian.
6. Salaverria R, Garcia-Avilés JA, Masip P. Media convergence. In: Siapera E, Veglis A, editors. *The handbook of global online journalism*. Malden: Wiley-Blackwell; 2012. p. 21–38.
7. Vaibel' P. Media art. From simulation to stimulation. Bandurovskii K, translator. *Logos*. 2015;25(4):135–162. Russian.
8. Jenkins H. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press; 2006. 308 p.
9. Afanasov NB. Henry Jenkins and media theory fanfiction. *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2019;1(3):250–263. Russian. DOI: 10.24411/2658-7734-2019-10033.
10. Freire MM. Transmedia storytelling: from convergence to transliteracy. *Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada*. 2020;36(3):1–22. DOI: 10.1590/1678-460X2020360309.
11. Khezmondalsh D. *Kul'turnye industrii* [Cultural industries]. Kushanareva I, translator. Moscow: Publishing house of the Higher School of Economics; 2018. 456 p. Russian.
12. Jenkins H. Transmedia storytelling. *MIT Technology Review* [Internet]. 2003 [cited 2022 February 28]. Available from: http://www.technologyreview.com/prINTER_friendly_article.aspx?id=13052.
13. Jenkins H. Transmedia storytelling. Confessions of an Aca-fan. *The Official Weblog of Henry Jenkins* [Internet]. 2007 [cited 2022 February 28]. Available from: http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.
14. Jenkins H. Transmedia 202: Further reflections. Confessions of an Aca-Fan. *The official blog of Henry Jenkins* [Internet]. 2011 [cited 2022 February 28]. Available from: http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.
15. Gordon I, Lim Sunsun. Introduction to the special issue «cultural industries and transmedia in a time of convergence: modes of engagement and participation». *The Information Society*. 2016;32(5):301–305.
16. Galkin DV. Computer games as phenomenon of modern culture: an interdisciplinary study. *Humanitarian informatics*. 2007; 3:54–72. Russian.
17. Usovskaya EA. [Studies of cultural hybridisation in the postmodern]. In: Vazhnik SA, editor. *Aktual'nye problemy humanitarnogo obrazovaniya. Materialy VII Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii; 22–23 oktyabrya 2020 g.; Minsk, Belarus'* [Actual problems of humanitarian education. Materials of the 7th International scientific and practical conference; 2020 October 22–23; Minsk, Belarus]. Minsk: Belarusian State University; 2020. p. 46–51. Russian.

Статья поступила в редколлегию 27.06.2022.
Received by editorial board 27.06.2022.