

**УВОДНИ ДУМИ
ЖАНА ПОПОВА**

**EDITORIAL
ZHANA POPOVA**

Идеята за тематичен брой, посветен на дигиталното настояще на медиите и развитието на видеоигрите, се породила закономерно, когато катедра „Радио и телевизия“ на ФЖМК на СУ стана център на изследователска група от преподаватели, докторанти, студенти, които имат силното желание да развият изследванията върху игрите. В рамките на няколко години бяха проведени многобройни семинари, посветени на цифровите медии. Решихме, че е време да съберем в кориците на един брой текстовете на завършилите ни бакалаври, настоящи магистри, търсещи докторанти, както и на утвърдени учени, които поканихме да проблематизират различни аспекти на избрани от тях медийни феномени.

В брой 7 на сп. „Медialog“ са включени текстове на преподаватели и студенти в магистърската програма „Дигитални медии и видеоигри“, която започна своя академичен живот през 2018 г., благодарение на ентузиазма на академичната общност от Факултета по журналистика и масова комуникация, Факултета по славянски филологии и Философския факултет на СУ „Св. Кл. Охридски“.

И тъй като смятаме, че най-важната цел на брой 7 на „Медialog“ е да търси диалога в нашата изследователска общност, поканихме Миглена Николчина и Еньо Стоянов да изпитат в особената форма на дискусиата изследователското си търпение от разгръщането на разнообразните тревоги

около игрите. Състояла се по време на извънредното положение и заплахата от пандемията през зимата на 2020 г., тази дискусия ни отпраща да мислим за тенденциите към „медиализиране“ на пристрастяването към видеоигри, поставя проблема за причините за преекспонираното насилие в игрите. Дискусията разглежда и един от най-важните въпроси – как пазарът управлява общуването чрез игрите и как обществото може да мечтае за властта над този процес.

Николай Генов засяга пазарните употреби на фикционалното, като използва случая с пренаписването на сюжетната матрица на *League of Legends* („Лигата на легендите“). Текстът му набелязва действащите наративни рамки в разглежданата игра и търси отговори на въпроса за ролята на сюжета в съвременната гейминдустрия.

Текстът на Владимир Полеганов е саморефлексия на преподавателския опит в областта на творческото писане в рамките на магистърската програма. Текстът започва с дискусия на творческия талант като способността на съзнанието да възприема, а след това и да използва работещи и успешни модели на писане. Накрая идеята за писането като работа с модели бива свързана с природата на компютърната игра като пространство на множество нови модели за света, които играчът, подобно на внимателен читател, трябва да усвои и добави към своя личностен опит.

Личностният опит на играча е важен и в следващия текст – на докторанта Мартин Кирилов, който разглежда концепциите за ролята на видеоигрите в общуването с последователи на различни религиозни деноминации.

Засиленото студентско участие в броя бе една от основните ни цели – научното осмисляне на въпросите за изграждането, създаването и рецепцията на игрите е невъзможно без прехода на студентите от ролята им на аудитория в залата към ролята на изследователи. И в този брой един от завършилите бакалаври в специалност „Журналистика“ прави своя дебют като автор на научна публикация. Светослав Любенов анализира наратива в приключенските игри и изменението му в течение на годините. На анализ чрез

единна матрица са подложени седем видеоигри, издадени в периода 2000-2019 г. Разгледани са различните наративни структури и влиянието им върху историята.

Авторството и оригиналността на музикалните идеи са обект на анализ в текста на Теодор Пенев, който защити бакалавърската си теза „Авторската музика в популярните видеоигри“. В частта, която публикуваме, се разглеждат въпросите за изграждането на образите и сюжетната нишка чрез музиката в игрите, както и въпросите, свързани с ценността на авторското отношение и участие в разработването на играта.

Един от най-важните текстове е на Диляна Кирковска за правата на издателите на публикации в пресата при използване на цифрова среда. Кирковска се спира на дискусиите в академичната общност и в медиите за възникналата необходимост от лицензирането на онлайн използването на публикации от доставчиците – новинарски агрегатори и услуги за медиен мониторинг.

Академичното общуване между преподаватели и студенти в рамките на магистърската програма е видимо в тематичния вътрешен блок от изследвания, посветен на уебдокументалния филм. Снежана Попова разглежда уебдокументалния филм в отношенията му с други продукции, използваните за него назовавания и претендиращите за собствено място негови разновидности. В „WEBDOC, четен от „образовани геймъри““ представяме четири анализа, подготвени като курсови задачи в рамките на дисциплината „Интерактивен разказ и комбинаторно разказване“ на магистърската програма „Дигитални медии и видеоигри“ на ФЖМК. Обект на внимание на Александра Илиева, Георги Косев, Веселина Кръстева и Денис Медаров са творбите: *Prison Valley*, 2010, *Pirate Fishing – an interactive investigation*, 2012, *Universe Within: Digital Lives in the Global Highrise*”, 2015, *Bury Me, My Love*, 2017.

Даваме си сметка, че броят разгръща само частично проблематиката на видеоигрите. Този брой е опит на изследователската ни група да се включи в

академичната история на цифровото време. Списание „Медиалог“ ще продължи още в следващ брой с докладите от научната конференция, чийто фокус е върху темата „Радиото и телевизията в дигиталната епоха: смяна на парадигмите“.

Водещ на броя