



МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ ЖУРНАЛИСТИКА



Коллектив авторов

Мультимедийная журналистика

«Высшая Школа Экономики (ВШЭ)»

2017

УДК 070(075)
ББК 76.01

Коллектив авторов

Мультимедийная журналистика / Коллектив авторов — «Высшая Школа Экономики (ВШЭ)», 2017

ISBN 978-5-7598-1663-8

Цифровая среда; мультиплатформенность и мультиканальность; публика, «включенная» в сеть; мультимедийная журналистика, журналистика иммерсивная, дата-журналистика, журналистика дополненной и виртуальной реальности... Таков результат революционных изменений, которые происходят в мире медиа в XXI в. В этом учебнике рассказывается о тенденциях, подходах, технологиях, об особенностях и принципах работы журналистов в новом цифровом мультимедийном формате. Он расширяет представление о медиа, которые сегодня «везде», показывает связь мультимедийности с креативными индустриями, а медиакоммуникаций — с цифровой экономикой. Авторы предлагают читателю комплекс взглядов на разные фрагменты современного бытования мира цифровых технологий, мультимедийной среды, на прошлое, настоящее и будущее мультимедийной журналистики. Для студентов факультетов журналистики, журналистов-практиков, всех работников современных медиа, а также тех, кто интересуется современными мультимедийными коммуникациями.

УДК 070(075)
ББК 76.01

ISBN 978-5-7598-1663-8

© Коллектив авторов, 2017

© Высшая Школа Экономики
(ВШЭ), 2017

Содержание

От редакторов	7
Как устроен учебник	9
А теперь немного про авторов	10
Раздел I	12
Глава 1	12
1.1. «цифровое поколение» и новый образ жизни	13
Рожденные в «цифре». кто такие «цифровые аборигены»?	13
Цифровые коммуникации и их влияние на важнейшие сферы жизни	15
Характеристики цифровой среды и новые медиа	15
Пять экранов на душу населения и медиапотребление	17
1.2. «Цифровая среда» и журналистика будущего	20
«Мы включились, чтобы погрузиться».	21
Одушевленные медиа иммерсивной журналистики	
Проверь себя. Вопросы для обсуждения	22
Задания к главе 1	23
Глава 2	24
2.1. медиа, мультимедиа, мультимедийная журналистика	24
2.2. Краткий экскурс в историю мультимедийной журналистики	31
Конец ознакомительного фрагмента.	35

Мультимедийная журналистика

Под общей редакцией А.Г. Качкаевой, С.А. Шомовой

Рукопись подготовлена в рамках грантового проекта НИУ ВШЭ по изданию авторских учебников

Рецензент – кандидат филологических наук, ординарный профессор НИУ ВШЭ *А.Н. Архангельский*

Авторы

А.Г. Качкаева

(От редакторов, гл. 1, пп. 4.2, 4.3, 4.4);

С.А. Шомова

(От редакторов, гл. 2); *А.А. Мирошниченко* (гл. 3);

Е.Г. Лапина-Кратасюк

(Интеллектуальная пауза); *И.В. Кирия* (пп. 4.1, 5.1, 6.1);

Г. Амирханова

(пп. 4.3, 4.4); *О.М. Силантьева* (пп. 4.5, 6.2, 6.3);

Ю.П. Пургин

(п. 5.2); *М.С. Корнев* (п. 6.4); *М.В. Петрушко* (п. 6.5)

Под общей редакцией А.Г. Качкаевой, С.А. Шомовой

В оформлении обложки использованы фотографии А. Качкаевой и А. Гердо: «Медиа-Двор на Хитровке» – специальный арт-проект в рамках 5-й Московской биеннале современного искусства (2013) на территории факультета медиакоммуникаций НИУ ВШЭ

От редакторов

Эта книга задумывалась как классический учебник. Но очень быстро, уже в пору создания первых глав, стало ясно: никакая «классичность», подразумевающая длительную стабильность, обязательную упорядоченность и соответствие строгим правилам, не применима к миру, главными характеристиками которого стали яркие, динамичные изменения и едва ли не ежедневные технологические прорывы.

Только представьте себе: еще десять лет назад не было смартфонов, в YouTube тогда едва выложили первое видео, а слово «дрон» было известно только военным. К 2025 г. человечеству – на некоторых территориях его земного проживания – обещают вхождение в непосредственный биологический контакт с роботизированным и оцифрованным миром, иную экономику, другое здравоохранение и образование. А помимо этого – «Интернет всего»; «дополненную и виртуальную реальность»; безграничную коммуникацию всех со всеми и подключение к сотням миллиардов приборов по сбору разнообразных данных (гео, тач, био); «умные сообщества», которые перестанут разделять непонятные языки (на то существуют программы распознавания и мгновенные переводчики) и которым будет доступна вся информация поисковых сервисов, все знания, накопленные человечеством за века...

Скорость изменений современной жизни позволяет считать, что эта картина будущего – не такая уж фантастика. Меняется мир, меняются индустрии и профессии, приспосабливаясь к требованиям цифровой среды. Меняемся и мы.

В 2015 г. «The Wall Street Journal» опубликовал занимательную статистику с ссылкой на 100-страничный доклад экономистов Оксфордского университета «Технологии в работе: будущее инноваций и занятости»¹. Эти цифры – наглядная демонстрация того, что происходит с информацией, интересами мировой публики и скоростями, в которых приходится работать современным медиа. По данным оксфордских исследователей, чтобы достичь цифры в 50 млн пользователей, телефонным компаниям потребовалось 75 лет. Радио получило этот результат за 38 лет, телевидение – за 13, Интернет за 4 года. У Facebook на это ушло 3,5 года, а игра «Angry Birds» смогла получить аудиторию в 50 млн пользователей за 35 дней². Эта же игра побила рекорд и по другим показателям – к июлю 2015 г. ее скачали 3 млрд раз. И это (вплоть до появления «Pokemon Go», многопользовательской ролевой игры дополненной реальности для мобильных устройств, которая за неделю после появления летом 2016 г. была установлена 10 млн раз) самое успешное, современное, мультимедийное медиа в мире.

После 2012 г. из цифрового медийного мира в Оксфордский словарь как «слова года» вошли понятия «селфи», «смеющийся смайлик со слезами» (эмоджи-смайлик) и «постправда».

В этой книге мы попробовали рассказать о тенденциях, подходах, технологиях и, самое главное, об особенностях и принципах работы журналистов в новом цифровом мультимедийном формате. В XXI в. количественные изменения в журналистике и медиакомпаниях большинства стран мира перешли в качественные. Эти изменения связаны прежде всего с возникновением избыточной информационной среды, становлением мультиплатформенности и мультиканальности, новым типом публики, «включенной» в сеть. Иммерсивная журналистика, дата-журналистика, журналистика дополненной и виртуальной реальности... Все эти слово-

¹ Technology at Work: The Future of Innovation and Employment [online], 2(2015). <<http://www.oxfordmartin.ox.ac.uk/publications/view/1883>> (дата обращения 30.04.2015).

² 50 Million Users: The Making of an “Angry Birds” Internet Meme // The Wall Street Journal [online], (2015). <<http://blogs.wsj.com/economics/2015/03/20/50-million-users-the-making-of-an-angry-birds-internet-meme>> (дата обращения 30.04.2015).

сочетания – результат революционных изменений, которые происходят в меняющемся мире, становящемся все более неопределенным, непредсказуемым, неоднозначным.

Перед авторами этого учебника стояла почти невыполнимая задача. Если вы сейчас держите его в руках, то он, признаться, уже устарел: за время, пока его печатали, в мире появились новые программы, инструменты и платформы, поступившие в распоряжение мультимедийного журналиста. Это с одной стороны. С другой, сегодня – как и во все времена – невозможно постоянно оправдываться перед читателем острой динамикой коммуникационных процессов и неизбежностью появления новых технологий – тогда никакой учебник не был бы написан. Поэтому, пока не придумано иного способа сопровождать вас в увлекательном путешествии по профессии в цифровом мире (кроме практики, разумеется), мы предлагаем вам познакомиться с самой книгой, а в перспективе, в будущем – возможно, и с ее сайтом-спутником. Цифровая книга – это часть нашей теперь уже обычной реальности.

Конечно, это не совсем традиционный учебник (время классических учебных пособий, увы, прошло) – скорее, проводник и помощник. Авторы не претендуют на всеохватность проблем мира мультимедийной журналистики, на единственно правильную, линейную логику мышления о ее сегодняшнем дне. Мы предлагаем читателю комплекс авторских взглядов на те или иные фрагменты современного бытования мира цифровых технологий, открытую и честную дискуссию специалистов о том, что такое мультимедийная среда и каково прошлое, настоящее и будущее мультимедийной журналистики.

В книге сделана попытка зафиксировать ускользающие процессы движения коммуникаций и показать, что современная цифровая реальность – это реальность текучая и скоростная. Понимание этого главного закона современной мультимедийной среды, надеемся, поможет читателю легче сориентироваться в ее рамках и привыкнуть к тому, что все будет меняться еще не раз, что все мы должны учиться жить в ситуации изменений, непрерывного образования и информационных перегрузок.

Сам факт того, что вы прочтете эту книгу, еще не даст вам единого и всеобъемлющего набора знаний, умений и опыта, которые понадобятся для того, чтобы сделаться журналистом или специалистом в области медиакommunikаций. Зато мы – авторы – рассчитываем на то, что наша работа поможет вам понять, что такое мультимедийная журналистика, готовы ли вы и хотите ли этим заниматься, в каком направлении в сфере медиакommunikаций имеет смысл двигаться дальше.

Как устроен учебник

Учебник состоит из двух больших разделов. Первый посвящен социокультурным и историческим факторам становления мультимедийной журналистики. Здесь рассматривается не только генезис этого феномена и связанные с ним трансформации профессии, но и цифровая среда, в которой эти явления зародились и существуют, особенности нового «цифрового» поколения и его образа жизни, а также те кардинальные изменения в мире медиа, которые произошли под влиянием вовлечения аудитории в производство цифрового контента.

Второй раздел повествует о специфических творческих, экономических и организационных принципах работы мультимедийной редакции. В нем идет речь о самых разных (но при этом одинаково значимых) проблемах профессиональной деятельности журналиста в эпоху инноваций и мультимедийного сторителлинга – от новых принципов создания новостей, гибридности форматов и жанров, инструментов создания мультимедийного материала до экономической логики медиапроизводства в современной среде, организации работы конвергентной редакции и многозадачности ее сотрудников.

Текст учебника насыщен «золотыми правилами», которые все вместе представляются нам, конечно, не столько прописью абсолютных истин, сколько своеобразным сводом закономерностей бытования журналистской профессии в наши дни; эти правила важны для понимания условий становления мультимедийной журналистики, факторов ее динамического изменения, механизмов творческого функционирования. Каждая глава снабжена вопросами для обсуждения и заданиями, требующими осмысления и дискуссий.

А теперь немного про авторов

Из нашего введения вы уже, наверное, поняли, что текст этой книги, как и сама мультимедийная журналистика, о которой мы пишем, – это многоэлементный пазл из идей, подходов, правил, заданий, обзоров, интервью и мнений многих и многих наших коллег, российских и зарубежных практиков и теоретиков медиаиндустрии. Поэтому и состав нашего коллектива – это мозаика из авторов. Преподавателей, тренеров, исследователей, журналистов. Профессоров и недавних выпускников магистратуры. Репортеров и медиаэкспертов.

Скажем несколько слов о каждом.

Юрий Пургин – создатель и глава крупнейшего и успешного регионального издательского холдинга «Алтапресс» (Барнаул).

Илья Кирия – глава департамента медиа факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ, руководитель Лаборатории медиаисследований ЦФИ НИУ ВШЭ, специалист в области теории и истории медиа, медиакапитала, медиамаркетинга, профессор, автор книг и статей в ведущих российских и зарубежных журналах.

Оксана Силантьева – первый в России магистр мультимедийной журналистики – получила степень в одном из университетов Англии; медиаконсультант и медиатренер, автор «карты медиакомпетенций» и глава компании Silamedia, которая занимается обучением, консалтингом и продюсированием проектов в сфере журналистики и медиаобразования.

Андрей Мирошниченко – один из самых известных в России медиааналитиков, автор книг о теории и практике журналистики, создатель футурологической теории «смерти газет» и концепции «вирусного редактора», колумнист («Republic», «Colta» и др.), автор блога <[www. aka-media.ru](http://www.aka-media.ru)>.

Марина Петрушко – преподаватель, практик, редактор мультимедийных проектов и сайтов СМИ («Московские новости», «Радио Свобода»), шеф-редактор интернет-проектов фонда «Президентский центр Б.Н. Ельцина», кандидат филологических наук.

Гулим Амирханова – известный блогер (Best App. Просто о мультимедиа – <<http://bestapp.menu/o-proekte-best-app/>>), преподаватель и медиатренер, координатор проекта «Развитие новых медиа в Центральной Азии» (Казахстан).

Максим Корнев – эксперт аналитической компании в сфере онлайн-медиа MediaToolBox (<<http://mediatoolbox.ru/>>), доцент кафедры ТРИТ факультета журналистики РГГУ и преподаватель департамента медиа факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ, редакционный директор медиагруппы «Журналист».

Екатерина Лапина-Кратасюк – специалист в области цифровой культуры, доцент факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ, старший научный сотрудник ЛИКИ ШАГИ РАНХиГС, доцент МВШСЭН, сделавшая для этой книги интервью с одним из самых знаменитых в мире исследователей Software Culture и Cultural Analytics, Львом Мановичем. Это интервью – своеобразная «интеллектуальная пауза» в ходе наших размышлений, разговор не столько о журналистике, сколько о бытовании нынешних цифровых медиа – помещено между двумя разделами нашего учебника.

Дополнительных «цифровых» красок этой книге добавили манифесты и документы современных медиа, как российских, так и зарубежных, а также включенные в текст глав и в приложения экспертные интервью со специалистами-практиками в области мультимедийного сторителлинга и вебдокументалистики, подготовленные магистрами мультимедийной журналистики Гулим Амирхановой (выпуск 2016 г.) и Екатериной Ворончихиной (выпуск 2015 г.).

Стоит добавить также, что эта книга вряд ли появилась бы на свет, если бы не наши замечательные студенты созданного в 2011 г. на базе отделения деловой и политической журналистики НИУ ВШЭ факультета медиакоммуникаций, преобразованного в 2014 г. в департамент

медиа факультета коммуникаций, медиа и дизайна. Программа по мультимедийной журналистике создавалась для них и с ними – в результате обсуждений на лекциях и семинарах, защищенных выпускных работ и магистерских диссертаций.

Мы, редакторы учебника, – *Анна Качкаева*, журналист, медиакритик, автор трудов по теории и истории телевизионной индустрии, мультимедийной журналистике, медиакоммуникациям, руководитель проектов по медиаинформационной грамотности, профессор департамента медиа факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ, и *Светлана Шомова*, доктор политических наук, автор трудов по политическим коммуникациям, журналистике, рекламе и PR, автор учебных курсов по журналистской деонтологии и новостной грамотности, профессор департамента медиа факультета коммуникаций, медиа и дизайна НИУ ВШЭ – благодарны всем авторам и коллегам, участвовавшим в этом проекте.

Скажем в заключение, что – очень может быть! – это одна из последних напечатанных книг про мультимедийную журналистику. Своеобразный памятник уходящей эпохе традиционных медиа. Мы убеждены, что про стремительно меняющийся мир медиа можно и нужно – не говоря уж об удобстве – говорить и писать в цифре. Что мы и намерены сделать после публикации книги, когда этот учебник можно будет продолжать в реальном времени в цифровой среде. Не только нам, авторам, но и вам – читателям.

*Анна Качкаева,
Светлана Шомова*

Раздел I

Цифровая среда журналистской деятельности

Глава 1

Медиасреда и «человек коммуникационный»

Последние 30 лет мы живем в бурном ритме коммуникационных и IT-технологий. Нынешние 20-летние, не говоря уже о школьниках и дошкольниках, с самого рождения адаптированы к конвергентной, интерактивной, максимально визуализированной коммуникационной среде, о наступлении и вызовах которой социологи и теоретики медиакоммуникаций заговорили с середины 60-х (работы Л. Белла, Ю. Хабермаса, Б. Латура, П. Бурдьё и др.). Новая социальная ситуация – это ситуация «цифрового разрыва», «цифровой социализации», «цифрового гражданства» и, в результате, нового образа жизни. При этом цифровизация – это объективный процесс вытеснения всего аналогового из технологии, культуры, экономики (как когда-то люди переходили от рукописи к печатному станку, от конной тяги к паровозу и автомобилю). Цифровая реальность с ее феноменом «больших данных», повсеместной интерактивностью и геймификацией, все более незаметным «переходом» из офлайна в онлайн и обратно – от науки до здравоохранения, от банковского дела до системы образования и жилищно-коммунального хозяйства, – можно сказать, «оцифровывает» и нас, накапливает наши «цифровые следы», опережая не только наши вычислительные машины, но и воображение.

Специалисты ожидают, что к 2020 г. число устройств, подключенных к Интернету, перевалит за 20 млрд и в несколько раз превысит число не только пользователей, но и живущих людей. *Конвергенция*³ как всеобъемлющий процесс влияет не только на медиатехнологии, медиаэкономику, медиасодержание, но и на медиапотребителя, который становится медиапроизводителем и медиатором новой коммуникативной «публичной сферы». Все плотнее «сливаясь» с личным, мобильным и все более универсальным коммуникационным устройством, привычно пребывая «всегда на связи/в сети/в сообществе», естественным образом – благодаря скорости развития технологий – погружаясь в виртуальные и когнитивные пространства цифровой среды, современный человек стал «человеком коммуникационным» и «человеком цифровым».

Что же это новое состояние (не только окружающей оцифрованной среды, но и новых нас) означает для тех, кто будет работать в медиа и журналистике?

³ Конвергенция – в данном контексте процесс сближения, слияния различных медиаплатформ, различных средств передачи информационного материала. Чаще всего, употребляя этот термин, вспоминают цитату известного американского ученого – профессора Массачусетского технологического института Итьеля де Сола Пула о том, что это стирание границ между медиа как средствами обоюдной коммуникации, такими как телефон, почта, телеграф, и как средствами массовой коммуникации, такими как пресса, радио и телевидение. Очевидно, что границы могут исчезать как на этапе производства медиа-сообщений, так и на этапе их приема. Норвежские ученые Андерс Фагерйорд и Танья Сторсул наиболее полно выразили этот феномен в термине «конвергенция», выделив как минимум шесть ее интерпретаций: конвергенция сетей, конвергенция терминалов, конвергенция услуг, конвергенция рынков, конвергенция жанров и форматов, конвергенция регулирования. Подробнее о конвергенции – в следующих главах.

1.1. «цифровое поколение» и новый образ жизни

Рожденные в «цифре». кто такие «цифровые аборигены»?

Вы, конечно, видели, как годовалый ребенок пытается «раздвинуть» изображение на окне или – еще не умея говорить – ловко ориентируется в меню родительского гаджета, нажимая на «иконки» звука, игр, фото. Если понаблюдать за тем, как современные школьники делают уроки, то станет понятно, что они находятся одновременно в нескольких коммуникационных средах и «живут» в различных информационных потоках (музыка в ушах с айпада, чат в одной из сетей и переписка в одном из мессенджеров с друзьями, скачивание материалов и создание презентации онлайн, варианты – SMS-ки, обмен файлами, общение в Skype и проч.).

Помимо естественной привычки к экранам и мобильным устройствам, дети, подростки, студенты уже умеют существовать в новой технологической среде, в которой заранее заложена необходимость знать элементы программирования (добавим, что оно как элемент школьной программы введено в более чем 40 странах мира). Знание компьютерного кода (кодинг) и работа с картинкой, как со знаком, корректирует процесс познания и меняет модель образования: детям в процессе самообучения и самовыражения все меньше нужен ментор (как правильно думать) и все больше единомышленник и соучастник (как лучше найти, обсудить, придумать). Десятки миллионов детей в мире уже владеют компьютерным кодом, изучая компьютерную грамотность наравне с письменной, а то и раньше ее. Для «рожденных цифровыми» уже созданы специальные веселые языки программирования и интерактивные обучающие среды – такие, например, как Scratch (Скретч)⁴, программировать в которой могут даже дошкольники. С этим поколением и наступает «цифровой разрыв», поскольку все те, кому 30 лет и больше, – новые технологии *освоили*, поколение же «миллениума» рождается и растет с ощущением медиа как бытования, чувствования, сопереживания, самовыражения. Человечек из завтра будет не столько потреблять медиаконтент, сколько общаться с медийным содержанием. Сегодняшние подростки вырабатывают привычку общаться с помощью Snapchat и Instagram Stories, посылая короткие видео, фотографии, словечки, восклицания, пиктограммы – мгновенные производные эмоции, – не задумываясь, что весь этот «контент» исчезнет через несколько часов в цифровой вселенной.

Многие родители современных детей понимают, что имеют дело с новым, «цифровым поколением», которое обгоняет их в освоении возможностей коммуникационных технологий. В то же время с точки зрения теоретического осмысления жизнь и социализация «цифрового поколения» изучается лишь недавно, поэтому вопросов сегодня пока больше, чем ответов. Жизнь в сети и с сетью – это чрезмерное увлечение или новый образ жизни? Связь цифровой среды с мозгом будет означать повышение скорости психических процессов или, напро-

⁴ В метафоричном названии Scratch (от англ. «каракули, царапина, скрип, перо») слышится отсылка к хип-хоп культуре и действиям диджеев, которые «смешивают» музыкальные фрагменты на крутящемся виниле (scratching). Главный персонаж, с которым происходят все кодинг-овые и мультимедийные метаморфозы, – веселый кот (еще одна связь с названием). Scratch базируется на традициях языка Лого и использует технологию известного в нашей стране конструктора ЛЕГО. Ученые Массачусетского технологического института создали Scratch специально для того, чтобы дети и подростки 8-16 лет использовали его самостоятельно. Эта новая технологическая среда позволяет им не только выразить себя в компьютерном творчестве, но и думать креативно (созидательно, как говорят разработчики), решать проблемы системно, работать в команде, обмениваться созданным и «доделывать» проекты с помощью единомышленников из разных стран мира. Scratch, оперирующий мультимедиа-языком (в основном, визуальным), интуитивно понятен детям. Это инструмент для создания разных (но одинаково медийных и игровых по сути) проектов: мультфильмов, игр, анимированных открыток, музыки, «живых» рисунков, интерактивных историй и презентаций, компьютерных моделей, обучающих программ и т. д. Scratch – это не только среда программирования, но и социальная сеть, которая объединяет пользователей из разных стран. Здесь можно опубликовать свои проекты и посмотреть чужие, скачать их, изменить. Есть целые сообщества скретчеров (в том числе и русскоязычное: <<https://scratch.mit.edu/studios/488294/>>).

тив, создаст дефицит формирования необходимых нейронных связей? Цифровое бытование – это интернет-зависимость или отработка навыков, необходимых для успеха в условиях нового образа жизни? Эгоцентризм, инфантилизм, аутизм – это отрицательное воздействие новой среды на личность человека или свидетельство непонимания между «цифровым» и не цифровым поколением?

Психологи обращают внимание на несколько ключевых изменений⁵, которые уже влияют на формирование будущего. Интернет как новое культурное орудие влияет на высшие психические функции (речь, внимание, память). Вместе с опасениями по поводу снижения способности к запоминанию, концентрации, воображению, сопереживанию, с тревогами по поводу интернет-зависимости и сетевой депрессии, проблемами с приватностью и безопасностью, ученые фиксируют и кардинальные и неизбежные перемены, связанные с цифровой средой. Это и появление «трансактивной памяти», когда люди начинают опираться на память друг друга, и «эффект гугла», когда важнее алгоритм и скорость поиска, нежели запоминание фактов, и «рассеянность внимания», связанная с «феноменом многозадачности», когда необходимость навигации в сетевых потоках тренирует распределение внимания и восприятия, и многие иные феномены. Вполне возможно, что зафиксированные изменения механизмов мышления, внимания, памяти, восприятия, речи – это адаптация людей к немислимым ранее объемам информации и глобальной коммуникации; способность к многозадачности – своего рода маркер привыкания к другому темпу жизни; а девальвация привычного понятия «дружба» и уход от реального общения, приобретение «цифровых друзей» и образование «сетевых сообществ» – это накопление социального капитала для будущей жизни. Вместе с тем симулирующие возможности цифровые технологии VR и AR, которые уже несколько десятилетий приспособливают для своих нужд, например, медицина, могут создавать и новую социализацию, когда «новые друзья», живое общение и объединение в сообщества в реальности происходит благодаря цифровым играм с дополненной реальностью. В целом человечество не становится умнее или глупее – оно меняется, приспособляя мозг к взаимодействию с сетью, ищет новую цифровую идентичность, экспериментирует со своим социальным сетевым «я», устанавливает новые – виртуальные (надгосударственные и наднациональные) – связи, отрабатывает новые способы поведения и социальные практики, моделируя отношение к агрессии в цифровой среде (сдерживающие механизмы здесь еще несовершенны), к проблеме доступа и использования персональных данных, к выработке роботизированной (самоуправляемые машины – роботы-военные, шахматисты, авторы и проч.) этики и ее сочетанию с этикой человеческой (биоэтика).

Поколение новых пользователей будущего медиаконтента и работников наступающей «экономики впечатлений» называют:

- многозадачным (привычка к одновременному использованию 3–4 коммуникативных устройств и включенность сразу в несколько медиасред);
- «смотрящим» (мир все больше воспринимается через визуализацию информации с помощью «картинок»);
- вуайеристским (современная коммуникация узаконила «подсматривание», трансляцию жизни онлайн и массовую самопрезентацию; не случайно «селфи» – главное слово английского словаря 2013 г.);
- интерактивным (включенным в жизнь людей и сообществ с помощью мобильных устройств и социальных сетей);
- играющим (от геймерства и тестов/игр в медиа до гиф-анимации в репортажах о предвыборных политических дебатах);

⁵ См. об этом, например: *Солдатова Г.* Цифровое поколение. <<http://www.novayagazeta.ru/tv/studio/71632.html>> (дата обращения 10.02.2016).

- проектным (коммуникация – частая, доступная, на удаленном доступе, виртуальная – становится основой креативного проектного бизнеса, для которого не обязательно ходить на службу, а можно иметь идею, единомышленников, ноутбук и подключение к сети).

Цифровые коммуникации и их влияние на важнейшие сферы жизни

Цифровое будущее «цифрового поколения» связано с глобальными переменами XXI в. В основе мировых тенденций, способствовавших переменам, лежат следующие факторы:

- изменение мирового экономического порядка, в котором господствует инновационная, построенная на знаниях и технологиях, экономика;
- гуманитаризация технологий – человек осваивает новые технологии все быстрее, все большее количество людей включается в этот процесс, технологии начинают создавать «культуру коллективного разума», построенную на соучастии и взаимности («умные толпы», «умные сообщества»);
- гуманитаризация и медиатизация конфликтов – меняются ценности «войны и мира», в «гибридных войнах» идет сражение не за территории, а за ценности; противостояние переходит в виртуальную, бесконтактную плоскость («умное» оружие, медиапротивостояние, война «нарративов»);
- появление новых профессий, которые связаны: со способностью к взаимодействию с другими – т. е. в широком смысле с коммуникациями; с креативностью, со способностью визуализировать и презентовать – т. е. с медиакommunikациями; с эмоциональным интеллектом и навыками критического мышления, анализа и синтеза информации и способностью принимать комплексные решения – т. е. с деятельностью мозга;
- деинституционализация – расширение и развитие разнообразных внеинституциональных сфер жизни: самозанятость, самоорганизация, самообразование онлайн-граждан.

Характеристики цифровой среды и новые медиа

Как только появились первые доступные цифровые персональные компьютеры, стало возможно говорить о появлении новой коммуникативной среды – цифровой. В соответствии с исторической последовательностью среду коммуникации делят на традиционную (аналоговая) и новую (цифровая). Последняя из них – это такая, в которой миллионы маленьких и больших вычислительных устройств ежесекундно фиксируют, передают, производят, генерируют немыслимые массивы цифровой информации, оцениваемой и анализируемой с помощью других высокопроизводительных компьютеров. В результате рождаются и новое качество информации, и новое понимание того, что раньше было непонятно или не имело ответа. Вместе с экономикой, наукой, культурой меняются и медиа.

Ученые спорят о том, насколько «новые медиа» – действительно новые. Стоит ли уточнять, что они мультимедийные, если в цифровой среде они по определению таковы? И нужно ли непременно отождествлять «новую» среду с «цифровой»? Не погружаясь в теорию излишне глубоко, все-таки примем для удобства тезис о том, что исследователи и практики медиа в большинстве своем действительно отождествляют среду «новую» с «цифровой»; в этой среде могут сосуществовать параллельно и полноправно разрозненные до того носители информации, способные объединяться в одну платформу (мультимедиа), разворачиваться в многоплатформенное и интерактивное повествование (трансмедиа), позволять работать с большими массивами данных и дополненной реальностью. Одной из ключевых характеристик «новой среды» служит *интерактивность* (синхронное и асинхронное общение с помощью электронных писем, чатов, форумов SMS, социальных сетей и проч., выполняющее функции информационного обмена, навигационную, адаптивную, коммерческую и др.). Иными словами, «новые медиа» – это не просто новые технологии и новый контент, это совершенно другой подход

к пониманию медиа. Благодаря цифровой среде Интернета потребитель не только получает медийный продукт, но и участвует в процессе его создания. Именно потому, что пользователь сам взаимодействует с медиа и сам решает, что, где, как, сколько искать и выбирать, как интерпретировать, когда остановиться и кому доверять, «новые медиа» и называют медиа «активными» и «одушевленными».

В цифровой среде в тысячи раз увеличиваются объемы и скорость передачи информации, она делает доступным интерактивное общение, позволяет разным формам коммуникации объединиться в единое целое. Л. Манович, один из теоретиков цифровой среды, выделяет пять принципов «новой среды»⁶, однако уточняет при этом, что их не следует воспринимать как абсолютный закон, но скорее как общую тенденцию в культуре под влиянием процесса компьютеризации.

Итак, в основе коммуникационной среды, о которой идет речь:

1) «числовое представление» (среда программируется и описывается математически). С объектами «новых медиа» могут быть произведены алгоритмические манипуляции. Так, с помощью определенных алгоритмов можно автоматически удалить «информационный шум» с фотографии, изменить ее пропорции и проч., т. е. медиа становятся программируемыми;

2) модульность (каждый элемент – часть целого). К примеру, мультимедийный проект может состоять из множества фотографий, кадров, звуков, которые воспроизводятся по очереди. Но, поскольку они сохраняют свою самобытность, то можно изменить только одну составную часть, не меняя все целое;

3) автоматизация (числовое кодирование и модульная структура приводят к возможности автоматизации многих операций в создании медиа). Автоматизируются не только ранее трудоемкие механические процессы – съемка, верстка, печать, но и, например, моделируются биологические параметры – поведение, интеллект;

4) изменчивость (в цифровой среде ничего не существует в «отлитой» форме, все в ней может постоянно модифицироваться – программы, приложения);

5) транскодируемость – термин, обозначающий перевод одного формата в другой, как на компьютерном (технологическом), так и на культурном (трансмедиасторителлинг, о котором подробный разговор еще впереди) уровнях. Так, «новые медиа» состоят из двух слоев: культурный слой и компьютерный слой, транскодинг же – это взаимовлияние этих слоев. Например, фотография, с одной стороны, соотносится с другими культурными сферами общества, тогда важно ее содержание, авторство, смысл. С другой стороны, фотография – это компьютерный файл с существенными для него характеристиками в виде размера файла, формата, даты сохранения и проч. Транскодинг обозначает возможность влияния этих слоев друг на друга. Компьютерный слой может оказывать влияние на культурный слой «новых медиа», их контент, организацию, жанр – и наоборот⁷.

Изменчивость, интерактивность и мультимедийность – самые важные для медиа и журналистики характеристики современной цифровой среды. Главной причиной мультимедиазации СМИ стали, конечно, изменившиеся запросы потребителя, о чем мы еще будем говорить отдельно. Однако тем, что постоянно «подстегивало» мультимедиазацию СМИ, стало ее катализатором, оказалась, конечно, цифровая революция, т. е. изменяющиеся технические возможности, как со стороны производителя (СМИ), так и со стороны потребителя медиа (обычных людей).

Получается, что в цифровой среде, для новых «медиалюдей» медианосители и медиаконтент становятся соединительной тканью жизни. Цифровая жизнь превращается в повседневность: оцифровка данных (от школьных дневников до биометрических данных граждан всех

⁶ Manovich L. The Language of New Media. The MIT Press, 2002. P. 49.

⁷ Manovich L. Op. cit. R 43–66.

стран, пересекающих границы); оцифрованные язык и эмоции (пространство лайков и смайлов в социальных сетях); оцифрованное самовыражение (от эстетики к политической идее); цифровое гражданство и е-государство («электронным государством» позиционирует себя, например, Эстония); цифровизация религиозной жизни и проповеди в мультимедийном формате (Папа Римский, глава католической церкви, с 2016 г. проповедует через WhatsApp и Telegram, во многих странах уже распространена практика SMS-сообщений верующим от священников и раввинов).

Именно цифровая среда и медиатизировавшиеся политики и политика (выборы, прежде всего) актуализировали понятие «постправда» («post-truth»), когда истина становится не принципиально важной⁸ (в теории медиа оно соседствует с понятием «симулякр», которое Ж. Бодрийяр применял к социальной реальности, описывая недобросовестность медиа при освещении реальных событий и медиаподделки). Помимо уже упомянутых вызовов, связанных с неопределенностью, изменчивостью, гибридностью современных процессов во всех сферах жизни, с кризисом доверия ко многим традиционным институтам мира, в том числе к традиционным медиа, современные граждане на себе испытывают давление многомерной, хаотичной и открытой коммуникационной среды, которая глобально объединяет нас и в хорошем, и в плохом. Именно поэтому ко многому в этом цифровом мире еще нужно приспосабливаться, вырабатывать иммунитет, учиться цифровой и медиаграмотности.

Пять экранов на душу населения и медиапотребление

Как показывает история, ни одна инновация не возникает на пустом месте – она появляется как ответ на растущие потребности общества. Потребность хранить информацию привела к появлению книгопечатания; потребность общаться на расстоянии привела к возникновению телеграфа, а затем телефона; а потребность фиксировать движущиеся изображения породила кино и телевидение.

Мультимедийные СМИ тоже появились не на пустом месте. Происходит это из-за того, что за последние 20 лет кардинально поменялась роль информации: люди совсем по-другому стали воспринимать и потреблять ее. В мире информационной перегруженности обычный человек каждый день сталкивается с сотнями различного рода медиасообщений. Если взять нынешнего 40-летнего человека, то еще 20 лет назад его медиапотребление было существенно ограничено. Оно сводилось к чтению прессы (преимущественно газетной), просмотру телевизора без «тарелки» и «приставки» (не более 3–4 каналов) и слушанию небольшого количества радиостанций. Потребности в информации тоже были более ограниченными, личные коммуникации обеспечивались – причем даже не везде – телефонной фиксированной связью (стационарный телефон). Иными были понятие «досуга» и «свободного времени», самый образ жизни людей был совершенно другим. В основном люди работали на фиксированном, постоянном рабочем месте, вели преимущественно оседлый образ жизни, а главным местом для медиапотребления был дом, где человек читал и смотрел телевизор.

За минувшие 2–3 десятилетия экономическая и социальная жизнь человечества сильно изменилась: рабочее время и сам характер работы стали более гибкими. Сегодня люди все чаще вынуждены работать в разных местах, в том числе и дистанционно – по телефону, с помощью Интернета, постоянно перемещаясь при этом в пространстве. В структуре экономики выросла сфера услуг. Изменились возможности досуга человека – теперь мы можем посмотреть фильм дома на разных носителях и на разных экранах, поиграть в компьютерные игры, сходить в парк развлечений или мультимедиамузей, поучаствовать во взрослых квестах и играх, связанных

⁸ Одна из причин современной «постправды» – объемы обрушившихся на граждан «фейковых новостей», когда люди часто неспособны противостоять информационному потоку и готовы охотнее верить придуманным, мимикрирующим под новости, сомнительным сообщениям, чем новостям «солидных» изданий, или по крайней мере сомневаться и проверять источники.

с новейшими технологиями и новыми видами активного отдыха (интерактивные приключения, ролевые игры). Принципиально меняется отношение людей к подаркам и к общественно одобряемым «добрым делам», популярным становится дарение нематериальных благ – услуг, видов отдыха, подарочных сертификатов, волонтерского времени, усилий и т. д. По сути, мы находимся в ситуации постоянной информационной «бомбардировки»: нас окружают информационные символы, многие из которых становятся самоценными товарами.

К традиционным средствам массовой информации (газетам, радио, телевидение) и привычным видам коммуникации (телефон, телеграф, почта) добавились новые СМИ (интернет-СМИ, мобильные СМИ) и новые виды коммуникации – блоги, мобильные телефоны и т. д. Конкуренция среди СМИ за внимание потребителя сильно выросла, а общее время, которое человек готов тратить на все эти виды информационного потребления, существенным образом не изменилось. При этом появились такие виды медиапродуктов, которые человек имеет возможность потреблять в рабочее время, что вызывает все большее неудовольствие начальников. Время, отводимое под медиапотребление, теперь расширилось в среднем на полчаса в день за счет того, что мы общаемся в социальных сетях на работе, читаем новости с наших мобильных устройств и скролим (просматриваем) информационные сайты с офисных компьютеров.

В условиях ограниченного досуга потребителя информации это время перераспределяется теперь в пользу индивидуальных и интерактивных СМИ (не только из-за того, что они более наглядны, но и потому, что их потребление более индивидуально и дискретно – пользователь может потреблять их «на бегу»). Сегодня порядка 50 % жителей крупных городов стали так называемыми сверхзвуковыми читателями, т. е. читают газеты крайне нерегулярно, не каждый день и очень выборочно. Несладко приходится и телевидению широкой направленности (универсальные каналы), которое постепенно уступает место нишевым, узким, специализированным, преимущественно кабельно-спутниковым каналам, да и то в нелинейном просмотре (т. е. не по телевизору, в конкретное время, отведенное данной программе, а в сети). Это связано с тем, что постепенно индивидуальная, активная интернет-модель потребления вытесняет модель «пассивного просмотра». Зритель становится пользователем, он больше ориентируется в информации и все больше знает, чего он точно хочет. Именно поэтому сегодня в мире падает потребление печатных СМИ, радио и телевидения широкой направленности и растет доля потребления интернет-СМИ, мобильных сервисов и «другого» телевидения. Медиаизмерители фиксируют падение доли всех федеральных телеканалов – теперь уже и тех, которые считались развлекательными и условно «молодежными». Уход читателей от традиционных версий газет провоцирует отток рекламодателей, а снижение доли каналов общей направленности провоцирует падение рейтингов и снижение доходов.

Итак, медиапотребление сегодня – это все, что окружает человека в его нематериальных отношениях с жизнью. Городская среда, музыка, арт-объекты – и, конечно, медиа, но в самой широкой их трактовке: от традиционных газет, радио и телевидения до всего того, что существует в цифровой среде (мобильные приложения, компьютерные игры, электронные книги, виртуальные музеи и проч.). Все эти тенденции в изменении образа жизни и моделей медиапотребления пользователей в конечном счете оказались драйверами (движущими силами) цифровой революции в медиасфере.

«Человек коммуникационный» стал очень мобильным. Он постоянно связан с несколькими электронными устройствами. Гаджеты распространены, как ключи или кошелек. Вопрос о наличии аккаунта в социальной сети уже смешон, особенно для студентов. Молодежь живет в сети, не говоря о том, что многие на своих «планшетниках» делают вещи, которым, как считалось раньше, надо долго учить – масса компьютерных программ позволяет управляться с видео, звуком, монтажом, версткой и изданием текстов – даже полноценных книг. Подобный потребитель не чувствует, что его ощущение от потребления принципиально изменилось вместе с появлением Интернета и трансформирующейся коммуникационной средой. Он просто

привычно берет свое – где, когда и как ему удобно. Время и место перестают быть ограничителями в его взаимодействии с медиа.

В различных странах от 30 до 50 % зрителей (в зависимости от уровня распространения мобильных устройств и сервисов) уже воспринимают как нечто обыденное телевизор с двумя экранами – т. е. не просто смотрят его, но обсуждают и обмениваются фрагментами в соцсетях. Растет привычка к «отложенному смотрению», музыка повсеместно скачивается и воспроизводится как на мобильных устройствах, так и через встроенные мультимедийные системы в автомобилях, помещениях и городских пространствах.

Еще одна важная тенденция – продажа в сетях или на порталах не линейного контента, а брендов. Контент стремительно отчуждается от информационного канала. Канал не важен, важен сюжет, транспонируемый на разные медиаплатформы. Это дает возможность зрителю, читателю и слушателю взаимодействовать с медиа, влиять на развитие сюжета – предлагать собственную историю для конкретных платформ, которую медиа могут развивать дальше.

«Открепление» контента от способа его передачи – концептуальная вещь. Для аудиовизуальных средств это почти вторая революция. Поэтому столь активно развиваются все технологии, связанные с мобильными устройствами и приложениями, с нетрадиционными производителями контента и его заказчиками – от операторов сотовой связи до агрегаторов типа американской компании Netflix, сначала только поставяющей, а теперь уже и производящей фильмы и сериалы по запросам. В русле идеи «канал не важен, контент – король» развиваются и компании, некогда производившие просто телевизоры, а теперь видеостены, плазменные панели и телеэкраны: например, Smart TV – технология, которая позволяет телевизору принимать видео напрямую из Интернета. Сам факт такой интеграции технологий доступа контента непосредственно на домашний или мобильный экран делает телезрителей независимыми от каналов-вещателей, эфирных или кабельных операторов.

«Разомкнутость» линейной связки канала, среды и контента, поступающего на телевизор (стационарный компьютер, «планшетник», «мобильник», мультимедиа в автомобиле и т. д.), меняет взаимодействие традиционных производителей, СМИ, рекламы и пользователя между собой, выстраивает принципиально другие бизнес-модели и взаимоотношения с потребителем. В результате концепция будущего – это концепция многих или, возможно, одного, но совершенно особенного (подключенного, например, к мозгу) экрана.

ОТ РЕДАКТОРОВ: Слово «медиаконвергенция» еще не раз попадетсЯ вам на страницах этой книги, хотя вполне возможно, что через несколько лет это понятие будет обозначать исключительно транзитный, переходный период от медиа традиционных (процесс начался в конце 90-х годов XX в.) к био-тач-геомедиа; о самой же конвергенции будут снова говорить лишь в ее первоначальном – биологическом – смысле. Пока же медиаконвергенция – это попытки в той или иной форме сохранить институты информационного общества предыдущей эпохи (вместе с их свойствами, источниками выручки, доходностью, кадровым составом, методами работы, целеполаганием) в новой и враждебной к ним эпохе. В связи с этим важно понимать, что, по теории конвергентной культуры Генри Дженкинса («Конвергентная культура: Где старые и новые медиа сталкиваются»⁹), технологическая, экономическая, социальная, глобальная и культурная конвергенции в первую очередь приводят к изменениям в культуре, где потребители поощряются искать новую информацию и участвовать во всех стадиях производства контента. Термин «партиципаторная культура», или «культура участия», противопоставляется традиционному представлению о медиапотреблении. В новой системе традиционное разделение на медиапроизводителей и потребителей нивели-

⁹ Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. N.Y.; L.: New York University Press, 2006.

руется, потребители превращаются в пользователей-участников, где наибольшей ценностью обладает сотворчество аудитории.

Золотое правило

Конвергенция – это одновременно состояние и постоянный процесс, происходящий в цифровой среде, а мультимедийность – ее язык и инструментарий.

1.2. «Цифровая среда» и журналистика будущего

«Человек коммуникационный» с его динамично меняющимися медиапривычками – во всяком случае то, что мы про нас новых теперь знаем, – не может, да уже и не хочет оставаться всего лишь традиционным читателем, зрителем, слушателем образца 20-летней давности. Цифровому потребителю важно быть «включенным» в процесс, важно видеть реакцию других, воздействовать на выбор информации и обсуждать ее. Его больше не устраивает зависимость от программы телеканала, он хочет сюжетного и тематического разнообразия – и не только от кино-теле-видео, но и от других визуальных культур и индустрий, которые сегодня оцифровывают себя и выкладывают свои произведения в сеть (театральные спектакли, симфонические концерты, онлайн-курсы по всем отраслям знаний, мультимедиавыставки, шедевры живописи, библиотечные архивы и проч.). Сегодняшний медиапользователь имеет выбор – теперь уже на разных языках и в любом формате, чаще всего бесплатно, – из десятков тысяч аудио- и видеоканалов. «Цифровая среда» предлагает все время умножающийся, даже избыточный выбор, который тоже становится новым вызовом пользователю нового времени.

На рубеже XX и XXI вв. все количественные и качественные изменения в журналистике и медиакомпаниях большинства стран мира так или иначе связаны с возникновением избыточной информационной среды, становлением мультиплатформенности и мультиканальности. В этом же ряду – и освобождение аудитории от менторства медиапрофессионалов, связанное с процессами сегментации общества, приводящими к фрагментации СМИ и индивидуализации медиапотребления¹⁰.

Говоря о журналистике будущего, какой бы она ни была, важно усвоить одно важнейшее

Золотое правило

В современном медиамире нет ничего устоявшегося. Медиамода проходит, не успев сделаться трендом. Привычки и поведение аудитории меняются. Готовых решений нет. Выигрывает тот, у кого есть идеи, кто готов искать и пробовать.

Уже начиная с 2013 г. автоматически созданными текстами мало кого можно удивить¹¹. Разнообразная электроника на нас и с нами (смартфоны/браслеты/часы с датчиками сердечного биения, шагомеры с термометрами, Google-очки и проч.) увеличивает объемы автоматической гео- и биоинформации, на основе которой уже пишутся роботизированные материалы. Алгоритмы становятся все изощреннее, их роль в ежедневной работе изданий растет. Роботизированные отделы новостей, отделы Big Data («больших данных»), визуализации и дополнен-

¹⁰ См.: Вартамова Е.Л. Постсоветские трансформации российских СМИ и журналистики. М.: МедиаМир, 2013. С. 145.

¹¹ «Многие спортивные трансляции уже сейчас ведутся на сайте, скажем, sports.ru, с помощью скриптов, обрабатывающих статистику того или иного матча... Те же sports.ru работают над автоматическими фильтрами, которые сделают сухой текст трансляции похожим на речь Василия Уткина или Виктора Гусева, добавив характерные для ведущих обороты, любимые шутки и даже курьезные оговорки... На портале деловых новостей finmarket.ru робот создает новости на основе информации о торгах, накопленной за день. Робожурналист запустил и «Яндекс»: автоматические тексты на основе информации о пробках рассказывают читателям о дорожной ситуации в городах России». См. об этом подробнее: Пуля В. 7 трендов: что ждет новые медиа в 2014 году? <<http://newreporter.org/2014/01/10/7-trendov-cto-zhdet-novye-media-v-2014-godu/>> (дата обращения 10.01.2016).

ной реальности прирастают аналитическими и рекламными отделами, где алгоритмы помогают программировать рекламу, таргетировать контент с последующим изучением того, как аудитория на него реагирует и как оценивает.

По прогнозам, уже через несколько лет мессенджерами – а их теперь называют «новыми социальными сетями» – будут пользоваться несколько миллиардов человек. Массовыми становятся и онлайн-видео-трансляции: от пользовательских предложений «руки и сердца» в прямом эфире, от редакционных летучек через Periscope и панорамных видеотехнологий (360) для эксклюзивных репортажей – до приложения FB Live, которое используют телеканалы для трансляции своих программ. Избалованная игровыми механиками публика¹² все чаще хочет «играть в новости», хотя даже в игровой медиасреде интерес к технологии стал, наконец, уравновешиваться тягой к социальному (2011–2016 гг., например, стали свидетелями бума образовательных, просветительских, гуманитарных и благотворительных сетевых проектов в России¹³).

К середине 10-х годов XXI в. уже запущена – пусть пока и в экспериментальном ключе – не только идея, но и технология (все еще дорогая и не быстрая в производстве) дополненной и виртуальной реальности, конвергенция с которой будет превращать уже привычные нам практики медиаобщения в новые форматы коммуникации. Для социальных сетей, например, это возможность погружения в виртуальное пространство, в котором вы управляете своими ссылками, лентами, чатом, медиacentром поворотом головы, голосом, взглядом – и вдобавок еще взаимодействуете с ожившими «аватарами» ваших друзей (примерно так, как показали на конференции Facebook, посвященной будущему социального взаимодействия, в 2016 г.¹⁴). Полноценная медиаплатформа AR и VR (использование технологии захвата движения, 3D-анимации, видео с мобильного телефона, очки виртуальной реальности) – нечто среднее между документальным фильмом, реалити-шоу и игрой – реально позволяет человеку почувствовать мощь урагана, испытать «бомбардировку в Сирии» или оказаться среди голодающих Лос-Анджелеса... Благодаря очкам виртуальной реальности зрители могут свободно перемещаться по плану «местности», выбирать точку обзора и место, в котором они хотят находиться, но не могут повлиять на последовательность сцен. Возможностями виртуальной реальности начинают пользоваться ведущие мировые медиа («The New York Times», «The Guardian», Al Jazeera) и некоторые российские (RT, телеканал «360»). Свою технику журналист NYT и «Newsweek» Нонни де ля Пенья, которую считают «матерью» виртуальной реальности в журналистике, называет «журналистикой погружения» (*immersive journalism*)¹⁵.

«Мы включились, чтобы погрузиться». **Одушевленные медиа иммерсивной журналистики**

Мы живем во времена глобального изменения медиасферы, поэтому предсказать с точностью ее будущее не сможет ни один футурист. Предположим, что через 25 лет (и это вполне реальные прогнозы форсайт-исследований в области медиа) в медиасфере будут нормой повсеместный *broadband*, 3D- и HD-изображение, облачные технологии, работа на основе агрегации больших данных, дополненная реальность, роботы и дроны с искусственным интеллектом... В этом случае журналисты, менеджеры и продюсеры в области медиа, скорее всего, станут работать с эмоциями, поведением, впечатлениями людей, будут делать глобальные расследования,

¹² Один из самых любимых видов времяпрепровождения современного человека – видеоигры (именно на их основе строится теория геймификации). В мире насчитывается около 1,5 млрд геймеров, 700 млн из которых онлайн-геймеры. Все эти люди прекрасно разбираются в структуре игры и не представляют свою жизнь без нее.

¹³ См., например: «ПостНаука», «Арзамас», «N+1», «Такие дела» и др.

¹⁴ См.: <<https://www.youtube.com/watch?v=vzhHCcR6hic>> (дата обращения 07.08.2016).

¹⁵ Подробнее – на личном сайте режиссера: <<http://www.immersivejournalism.com/>>.

моделировать политические и экономические ситуации, путешествовать во времени, играть в мировые «игры престолов», воспроизводить и симулировать процессы и события, оценивать прямые связи между человеком и компьютером, ускоренно обучаться. Все это порождает колоссальные инновации и многое привычное в нашей профессии ставит не только под угрозу, но и на грань полного исчезновения. Журналистика не становится – она уже стала принципиально иной.

Здесь еще раз важно подчеркнуть, что именно с повседневным бытованием в цифровой среде постепенно меняется наше глубинное понимание того, что такое «представление о событии», «погружение в событие», «сопереживание событию». Эти изменения связаны как с производством и доступом к объемам информации, так и с принципиальной эволюцией визуальной среды и новым качеством переживаний в виртуальной реальности.

Что из всего этого следует? Следует то, что медиапрофессионалам, которые сегодня находятся в очень непростой ситуации (как отрасль, журналистика больше не обладает монополией на доступ к информации и ее распространение), необходимо думать о принципиально новых навыках¹⁶. Главными компетенциями, навыками и умениями грядущего называют все те, которые тесно связаны с медиакommunikационной средой. Это критическое мышление и творческие способности, талант управления и координация с другими, эмоциональный интеллект, когнитивная гибкость.

Медиакommunikационным цифровым командам – журналистам (авторы, сценаристы), продюсерам/дизайнерам («думающие картинками» и предлагающие «дизайн решений»), программистам – придется придумывать, как правильно «сложить», «сыграть», «сорежиссировать» и презентовать многосоставные и непростые для восприятия журналистские проекты так, чтобы на них обратили внимание люди. Но при всем том (и это чрезвычайно важно!), даже если добавить технологии погружения в сюжет, гугл-очки с дополненной реальностью и прочие эффекты присутствия и представить картину из мира писателей-фантастов, – все равно сопереживающий человек, умеющий найти и рассказать историю другому, будет востребован еще очень и очень долго, возможно – всегда. Никакие технологии не заменят подлинного журналистского мастерства, которое заключается отнюдь не только во владении новейшими возможностями инновационной медиасреды.

Золотое правило

Владение технологиями никогда не отменит необходимости думать, писать и иметь совесть.

Проверь себя. Вопросы для обсуждения

1. Как бы вы объяснили, кто такие «цифровые аборигены»? Опишите типичного представителя «цифрового поколения», перечислите основные характеристики, присущие этой части человечества. Почему современного человека можно называть «человеком коммуникационным»?

2. Подумайте, чем «цифровые коммуникации» отличаются от «коммуникаций». Приведите примеры того, как именно «цифровые коммуникации» влияют на разные сферы нашей жизни

¹⁶ К 2020 г. мы сможем увидеть кардинальное изменение более 35 % рабочих навыков, имеющих у современных людей. Об этом сказано в докладе Всемирного экономического форума в Давосе «Будущее трудоустройства»: <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-10-skills-you-need-to-thrive-in-the-fourth-industrial-revolution?utm_content=buffer7f05c&utm_medium=social8mtm_source=facebook.com&utm_campaign=buffer> (дата обращения 07.07.2016).

3. Дайте определение медиаконвергенции. Сравните, как понятие «конвергенция» используется в разных науках.

4. Как вы понимаете, что такое «одушевленные медиа»? Приведите примеры.

5. Как вы думаете, какие навыки и компетенции, связанные с медиа и коммуникациями, будут востребованы в будущем? Перечислите и объясните почему.

Задания к главе 1

Задание 1. Проведите социальный эксперимент.

Объявите информационный «блэкаут». На три часа вы должны отключить все электронные устройства и ничего не смотреть, не слушать, не читать. Это значит, что у вас должны быть выключены также радио, телевидение, Интернет, вы не должны заходить в социальные сети, получать новости из любых других источников информации, разговаривать с родными, близкими, друзьями по телефону. Задача – «отключить себя» от всех новостей и изолировать от информации. В конце эксперимента – спустя три часа – проанализировать и описать это время «вне связи» и «вне информации».

Задание 2. Понаблюдайте за медиапотреблением членов вашей семьи в течение суток: какие медиа входят в круг интересов представителей разных поколений семьи, что, как и когда (время суток) читают, смотрят, слушают, изучают (онлайн-курсы), во что играют (компьютерные игры) и проч. ваши близкие. Составьте «таймлайн» медиапотребления ваших близких и проанализируйте, как медиапотребление сказывается, и сказывается ли, на «образе жизни» вашей семьи.

Задание 3. Визуализируйте содержание главы 1, сделав визуальный конспект («скетч-ноутинг») на бумаге или с помощью доступных вам мультимедийных инструментов – *cloud* (облачных) технологий, гиф-анимации.

Глава 2

Генезис мультимедийной журналистики И трансформация профессии

2.1. медиа, мультимедиа, мультимедийная журналистика

Мир, в котором мы живем, насквозь пронизан медиа. Являясь «родовым», корневым понятием для целого ряда важных для современного социума характеристик и явлений (медиаграмотность, медиакультура, медиатехнологии, медиапространство и иных), само слово «медиа» до сих пор трактуется специалистами то в чрезмерно узком, то в излишне «расширительном» ключе, обладает множеством различных пониманий и толкований. При этом феномену медиа сопутствует множество мифов и стереотипов, которые приводят к неточной его интерпретации и затрудняют профессиональный разговор о нем.

Обсудим главные из них.

Первое, чего не следует забывать, размышляя о медиа, – это то, что данный термин является множественным числом от слова «медиум» («Media – от лат. media, medium – средство, посредник»¹⁷). Хотя названное слово употребляется часто как синоним конкретного носителя информации или канала передачи сообщений, за понятием «медиа» «на самом деле стоит чрезвычайно сложная и разнообразная совокупность структур и видов деятельности, каждая со своим собственным способом коммуникации, своей экономикой, своими границами и своей аудиторией»¹⁸. Иными словами, медиа разветвлены и множественны; мы можем говорить о разных их типах, исторических моделях, сферах применения, технологических вариантах – в любом случае, речь идет о *средствах коммуникации*, сопутствующих человечеству на разных этапах его цивилизационного развития.

Именно так – в качестве средства коммуникации – воспринимал медиа и один из родоначальников этого термина, Г.М. Маклюэн, включавший в это понятие не только вербальные (устное, письменное, печатное слово) или визуальные послания (комикс и фотографию), но и пишущую машинку, и кинематограф, и одежду, и автомобиль¹⁹. . . Поэтому второе, на что следует обратить внимание, – само смысловое наполнение интересующего нас явления. По одному из известных определений, медиа – это «средства связи и передачи информации разных типов – от самых древних (языки жестов, дымов, барабанов, наскальных рисунков и др.) до наисовременнейших, образующих глобальные информационные супермагистралы»²⁰. От древней рукописи до современной компьютерной игры, от рекламной вывески до интернет-блога – все это укладывается в понятие «медиа» и разрушает бытующий до сих пор стереотип, будто медиа – всего лишь иное название средств массовой информации. На самом же деле газеты, радио или телевидение являются лишь частным случаем медийных феноменов (к СМИ еще можно было бы приравнять понятие «mass media» – и так часто делается в отечественной традиции, – но все равно с неизбежными уточнениями), в целом же термин «медиа» охватывает куда более широкий круг процессов и явлений.

Золотое правило

¹⁷ Кириллова Н.Б. Медиакультура: теория, история, практика. М.: Академический проект, 2008. С. 459.

¹⁸ Медиа / под ред. А. Бриггза, А. Кобли. М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2012. С. 1.

¹⁹ См.: Маклюэн Г.М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. М.; Жуковский: КАНОН-пресс-Ц; Кучково поле, 2003.

²⁰ Землянова Л.М. Коммуникативистика и средства информации: Англо-русский толковый словарь концепций и терминов. М.: Изд-во Московского ун-та, 2004. С. 200.

Медиа не стоит путать с понятием СМИ (средства массовой информации). Журналистика в целом и ее каналы в частности (газеты, радио, телевидение) являются лишь частным случаем обширного мира медиа, включающего самые разные способы коммуникации.

С путаницей, возникающей, когда понятие медиа пытаются «зарифмовать» со сферой СМИ, связано и третье противоречие в восприятии современного медийного пространства. Едва ли не главный узел проблем, «затянувшийся» вокруг этого феномена, обусловлен противопоставлением в отдельных источниках (и зачастую в сознании аудитории) «старых» и «новых» медиа (точного определения которых, впрочем, до сих пор не существует). Подразумевая под старыми медиа средства массовой информации в классическом их понимании, к новым в такой логике причисляют прежде всего цифровые издания, сайты СМИ в сети Интернет. При этом нередко идет речь о том, что появление новых медиа поставило старые на грань выживания (например, печатным газетам многие авторитетные специалисты предсказывают скорую смерть, равно как предполагается, что цифровое книгоиздание способно полностью заменить бумажную книгу). Однако такой подход, во-первых, опять-таки неоправданно сужает понятие «новые медиа» – так же, как к традиционным из них стоит относить книгу или иллюстрацию, к новым, помимо электронных СМИ, следует сегодня причислять социальные сети и блоги, мобильные приложения и компьютерные игры, электронную почту и цифровые фотографии. Во-вторых, даже отодвигаясь «на обочину» современного коммуникативного пространства, привычные нам медийные формы, как показывает жизнь, никуда не исчезают и даже не становятся маргинальными – так, располагая всеми возможностями интернет-рекламы, многие кафе по-прежнему выставляют у входа грифельные доски с написанным мелом меню (рукописная коммуникация), а современные политики не хотят отказываться от ораторских выступлений на митингах (устные медиа), имея собственные сайты в сети и пользуясь краудфандинговыми платформами. Наконец, в-третьих, как минимум дискуссионным остается само понятие «новизны», применяемое к медиа: все новые технологии в XXI в. весьма быстро устаревают; то, что казалось новым и передовым еще вчера, сегодня уже перестает пользоваться спросом. Когда речь идет об интенсивном движении и постоянном видоизменении коммуникаций, когда информационная революция развивается десятилетиями, опираясь на самые инновационные цифровые технологии хранения, обработки и передачи информации, – все «новое» очень быстро становится привычным и даже – на поверхностный взгляд – банальным. А потому приходится согласиться с Д. Мершем, заметившим, что «понятие медиа хронически открыто»²¹; и тем более это относится к эпохе информационного взрыва, в которой живет нынешнее поколение Homo sapiens.

Видимо, более корректно сегодня вести разговор не о «старых» и «новых» медиа (тем более, пытаясь приравнять их к классическим и цифровым СМИ), а о *различных классах медийных систем*. Исследователи говорят о следующих возможных уровнях бытования медиа как средств коммуникации:

- первый уровень включает непосредственные средства коммуникации, которыми человек может пользоваться и которыми он наделен от природы или в процессе социализации. Сюда можно включить речь, письменность, изобразительное искусство, музыку и т. д. – словом, все то, что требует непосредственного присутствия человека;
- медиа второго уровня предполагают использование некоего технического «медиума», воспроизводимого для большого количества людей. Именно сюда принято включать телевидение, печать (в том числе книгопечатание в самых ранних формах), кинематограф и т. д.;

²¹ Цит. по: Степанов МЛ. Machina ludens: размерность новых медиа // Международный журнал исследований культуры. 2011. № 3 (4). С. 40. <[http://www.culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2011/IJCR_03\(4\)_2011_Stepanov_Mashina.pdf](http://www.culturalresearch.ru/files/open_issues/03_2011/IJCR_03(4)_2011_Stepanov_Mashina.pdf)> (дата обращения 01.10.2014).

- медиа третьего уровня представляют собой различные мультимедийные формы, которые при помощи цифрового воспроизведения объединяют медиа первого уровня с медиа второго уровня²².

Нас, конечно, больше всего интересует последняя группа – *мультимедиа*, само обозначение которой означает в прямом переводе одновременное сочетание множественных способов коммуникации в одном сообщении. Напомним, что сами по себе исторически сложившиеся формы коммуникационного взаимодействия между людьми достаточно разнообразны: если на первых этапах существования цивилизации, в первобытном обществе, преобладали невербальные (жесты, мимика, пластика, наскальные изображения) и паравербальные (звукоподражание) формы общения, то с течением времени к ним добавились вербальные способы (связная речь), музыка (которая изначально была тоже носителем информации), письменность (от пиктографии до алфавитного письма) и т. д. Возникновение языка считают первой коммуникационной революцией (т. е. качественным скачком в изменении способов производства, передачи и потребления информации), рождение письменности – второй; изобретение печатного станка И. Гуттенбергом – третьей. Развитие электрических и электронных коммуникаций (визуальных, аудиальных, аудиовизуальных), появление телеграфа, фонографа, радио, телевидения, компьютерной связи многие исследователи считают четвертой коммуникационной революцией. Именно после возникновения компьютерных технологий термин «мультимедиа» стал появляться в энциклопедиях; по мнению В. Ингенблека, он означал совокупность средств, необходимых для обработки и представления аудитории видео-, аудио- и печатной информации²³. Считается, что впервые этот термин был использован в 60-е годы XX в. для обозначения шоу, включавшего элементы кинематографа, слайд-шоу, музыки и светового оформления, – это и было поистине *мультимедийное представление*, интегрировавшее в одном произведении самые разные способы передачи информации и использовавшее целый комплекс методов воздействия на аудиторию.

Однако не стоит путать момент появления мультимедиа как *термина* с возникновением этого феномена как *явления*. Второе опередило первое не просто на века, а даже на тысячелетия. Строго говоря, человеческая коммуникация была мультимедийной (т. е. сочетала в себе признаки различных способов и каналов коммуницирования) практически во все времена. Древнеримский оратор в своей пламенной речи не мог обходиться без жестов; средневековый бродячий ремесленник, предлагавший рабочие услуги, запросто сочетал в своей песенке рекламные призывы с музыкальным их сопровождением и даже минимальным перформансом; рукописная книга сопровождалась рисованными буквенными заставками и красочными иллюстрациями... Иными словами, в общем и целом мультимедиа – это комплексный способ передавать контент с помощью двух и более различных «медиумов», каналов передачи информации, рассчитанных на восприятие разных органов человеческих чувств.

Однако наиболее активно, конечно, говорить о мультимедиа начали только в последние десятилетия, с прогрессом цифровых технологий, компьютерных носителей и сети Интернет. Например, Тай Вон определяет это явление так: «Мультимедиа – это любая комбинация текста, изображения, звука, анимации и видео, предоставленная вам с помощью компьютера или иного электронного или цифрового устройства. Такая комбинация способна доставить вам богатые ощущения. Когда вы соединяете вместе чувственные элементы мультимедиа – ослепительные картинки и анимацию, впечатляющую музыку, видеоклипы, текстовую информацию, – вы буквально электрифицируете мысли людей и действующие центры их мозга»²⁴.

²² См. об этом, например: Журналистика и конвергенция. Почему и как традиционные СМИ превращаются в мультимедийные / под ред. А.Г. Качкаевой. М., 2010. С. 42.

²³ См.: Ингенблек В. Все о мультимедиа. Киев: BHV, 1996. С. 7.

²⁴ Vaughan T. Multimedia: Making It Work. 8th ed. McGrawHill, 2010. P. 1.

Таким образом, мультимедиа определяют сегодня как «представление различных по своей природе форматов информации в одном медийном источнике»²⁵. При этом появились и иные понятия, обозначающие множественность медийных подходов к одной задаче: так, например, *кроссмедиа* означает передачу одного и того же (или близкого по смыслу) контента с помощью разных медийных источников (различных СМИ, мобильных устройств и т. д.), а под *трансмедиа* понимается передача многих сообщений на одну тему (но всякий раз с добавлением новых смыслов и деталей) на разных медийных платформах и с помощью различных способов коммуницирования.

В общем и целом мультимедиа можно понимать как сложную информационную среду, в которой различные виды и способы коммуникации, работая на благо общей цели, взаимодействуют на основе новейших – чаще всего цифровых – технологий. Е.А. Баранова предлагает понимать это явление в широком, двойственном ключе, хотя и снова не избегает традиции приравнивать медийные феномены к средствам массовой информации: «Мультимедиа (от англ. *multi* – множественный и лат. *media* – СМИ; средства распространения информации, средства аудиовизуальной информации) – это: 1) предоставление контента с использованием текстовых, фото-, видео-, аудиоматериалов, графики, а также использование гипертекстового предоставления информации; 2) представление контента на разных платформах: интернет-, мобильной, PDA-, e-reader, kindle, радио, ТВ, печатной платформе»²⁶.

Конечно, возможности мультимедиа довольно быстро переросли рамки узкоспециализированной компьютерной технологии – они стали основой для нового рынка цифровых культур (например, электронной книги), развития художественного творчества (мультимедийные праздники, выставки и т. д.), создания нетрадиционных форм рекламных, пропагандистских, коммуникационных технологий и в целом – для возникновения новых форматов потребления, производства, культуры.

Однако особенно важно для нас, что развитие мультимедиа радикальным образом изменило журналистику – как саму профессию, так и индустрию в целом. Появилось понятие *мультимедийной журналистики*, особенностям которой и посвящен этот учебник.

Заметим сразу, что в терминах, отражающих появление принципиальных изменений в работе современных редакций, существует определенная путаница. Помимо *мультимедийной*, говорят также о *конвергентной журналистике*, *цифровой журналистике*, *интернет-журналистике* и т. д. Синонимичное использование этих понятий не всегда корректно; каждое из них акцентирует внимание на особых качествах и свойствах, на новых форматах журналистского труда. Мы будем придерживаться термина «мультимедийная журналистика» как наиболее точно отражающего взаимосвязь изменений в профессии со становлением нового, мультимедийного этапа в развитии медиаиндустрии и с развитием новых технологий.

Итак, что же такое мультимедийная журналистика?

М. Дезе в статье «Что такое мультимедийная журналистика?», не давая точного и однозначного определения понятия, считает, что возможно подойти к его истолкованию с двух сторон. Мультимедиа в журналистике – это: 1) предоставление пакета новостей на сайте с использованием двух или более медиаформатов, таких как написанное и звучащее слово, музыка, движущаяся и статичная картинка, графика, элементы гипертекста (но не ограничиваясь ими); и 2) предоставление пакета новостей через различные платформы: интернет-платформу, мобильные медиа, SMS, MMS, радио, ТВ, принт²⁷. Заметим, что для этого автора принципиальным является *сохранение новостного характера* мультимедийной журналистики, а также акцент на ее сущность – рассказывание историй, *новостной сторителлинг* – в статье

²⁵ Вартамова Е.Л. К чему ведет конвергенция СМИ? // Информационное общество. 1999. Вып. 5. С. 11.

²⁶ Баранова Е.А. Конвергентная журналистика. Теория и практика. М.: ЮРАЙТ, 2014.

²⁷ См.: Deuze M. What is Multimedia Journalism? // Journalism Studies. 2004. Vol. 5. No. 2. P. 140.

он употребляет понятие не просто «news», а «news story». Важно также, что М. Дезе в дальнейшем рассматривает интересующие нас изменения в журналистской деятельности с точки зрения «мультимедийной логики» и сразу в нескольких ракурсах: институциональные особенности структурирования новой медийной среды, взаимодействие технологических и организационных атрибутов мультимедийной журналистики, культурные компетенции потребителей и производителей новостей в наши дни²⁸.

С самого начала осмысления специфики журналистики в мультимедийной среде ее исследователи обращали внимание на то, что она – нечто большее, нежели просто механическое перенесение журналистского труда в цифровую среду, простое сопряжение традиционных функций с новыми технологиями. П. Дальгрэн формулирует это так: «Мультимедийная кибержурналистика, очевидно, нечто большее, нежели телевизионные новости на экране компьютера: это слияние, конвергенция нескольких традиционных видов медиа, а следовательно, – новый, исторический шаг в развитии журналистики»²⁹.

Об этом же говорят и практики мультимедийного журналистского дела: «Мультимедийная журналистика – это определенный способ представления журналистских материалов. Она не равна газетному тексту, в который на сайте врезали телевизионный сюжет <...>. Это – другой способ подачи информации, другой способ творческого мышления. Как телевизионщик отличается повышенной чувствительностью к хорошему кадру и движению, как радищик улавливает “правильные” звуки и полутона интершума, как “текстовик” владеет печатным словом, так мультимедийщик отличается умением комбинировать <...>, мультимедийно думать»³⁰.

Золотое правило

Мультимедийная журналистика – не просто механическое перенесение «старых», традиционных журналистских инструментов и технологий в новую цифровую среду; это способ рассказывать о событиях и новостях по-новому, не только объединяя возможности различных медиа, но используя преимущества каждого из них.

Многие исследователи считают, что своим возникновением и бурным развитием мультимедийная журналистика обязана двум основным факторам. С одной стороны, это появление новых технологий и платформ, которые позволили журналистам сочетать сразу несколько форматов подачи в «теле» одной новости, а с другой – изменение пользовательского поведения, рождение нового типа потребителя информации, который, в условиях постоянных информационных перегрузок, делает выбор в пользу интерактивных СМИ, позволяющих не только сэкономить время, но и обеспечить индивидуальный подбор повестки дня.

Так что же именно принципиально изменилось в журналистской деятельности с внедрением в нее мультимедийных технологий? Как можно описать новые условия существования профессии?

1. Журналистика окончательно перестала быть «текстоцентричной». Доминировавший в профессии долгие столетия вербальный письменный или устный текст начал уступать позиции звуку, картинке, музыке, анимации. «Для нашей российской журналистики это шок, особенно для наших старших коллег, – во многом справедливо утверждает А. Мирошниченко. – Когда им говоришь, что “текст уже не имеет прежнего значения”, они зачастую не понимают: как.

²⁸ Ibid. P. 142–147.

²⁹ Dahlgren R Media logic in cyberspace: Repositioning journalism and its publics // Ja-vnost – The Public. Journal of the European Institute for Communication and Culture. 1996. No. 3 (3). P. 64.

³⁰ Мультимедийная журналистика – это больше, чем «работать на сайте». <<http://sila.media/multimedia/whatismultimedia/>> (дата обращения 01.10.2015).

Они живут в парадигме, где заботились о “золотых перьях”, где обсуждали авторский стиль»³¹. Современные же технологии подачи смысла в форматах, например, инфографики, таймлайна («ленты времени») или мэппинга (интерактивной карты событий) смещают понятие «журналистского текста» в иную семиотическую плоскость, отказываясь от вербальной доминанты сообщения.

2. Журналистика становится все более интерактивной. Строго говоря, и прежде в средствах массовой информации существовала обратная связь с аудиторией – в газетах наличествовали рубрики «Отклики читателей» или «Письмо позвало в дорогу», а на телевидении и радио процветала опция «Звонок в студию». Однако только в наши дни прямая, постоянная и взаимонаправленная коммуникация журналистов и потребителей информации стала отличительным признаком повседневного функционирования массмедиа. Активность пользователя проявляется не только в том, что он вправе сам выбирать – как, в каком объеме и порядке ему знакомиться с мультимедийным материалом (прочитать только текст, загрузить видео, пролистать фото и т. д.), но и в том, что с помощью лайков и репостов он в состоянии высказывать отношение к сообщению, участвовать в сиюминутном его обсуждении и т. д. В интернет-СМИ «в более выпуклой форме проявляются функции <...> форума и канала социального участия, <...> расширяется и облегчается обратная связь с аудиторией, получающей больше прав контролировать содержание – вплоть до массового участия в его создании»³².

Более того, язык мультимедийной журналистики таков, что «без вмешательства пользователя информация остается неполной (только пользователь может своими действиями вывести на экран и потребить интегральную версию информации)»³³. То есть потребитель в некотором смысле становится и соавтором, соредактором текста.

3. Журналистика мало-помалу «теряет» интерес к такому качеству информации, как эксклюзивность; развитие современных технологий привело к тому, что «эксклюзивной» новость остается считанные минуты – она мгновенно разносится по сети. Более важной становится ее «упаковка», подача, искусство донесения до аудитории, внимание которой нужно удержать во что бы то ни стало. Именно поэтому все большую роль начинает играть *мультимедийный сторителлинг* – искусство рассказывания историй. При этом в мультимедийной журналистике не теряют своей актуальности (а становятся даже более значимыми) такие качества информации, как надежность ее источника, точность изложения, беспристрастность. В то же время этические нормы традиционной журналистики начинают обновляться и «дополняться» в мультимедийной среде; новые медиа дают основания говорить о «новой этике» журналистской профессии.

4. Зримым образом расширяется «палитра» журналистских специализаций и «подпрофессий». Появилось понятие «универсального журналиста» – человека с мультимедийным рюкзаком, владеющим и словом, и искусством фото- и видеосъемки, и умением работать со звуком, и знанием технологий монтажа, и навыками интерактивного общения с аудиторией (что не отменяет потребности в профессионалах «одного типа медиа», успешно работающих только с одним форматом подачи сообщения). При этом мультимедийная журналистика остается командной работой; там необходимы медиапродюсеры и мультимедийные редакторы, медиаменеджеры и медиадизайнеры, специалисты по планированию работы конвергентной редакции, редакторы-агрегаторы, модераторы сетевых сообществ и т. д.

5. Журналистика начала существовать в иной конкурентной среде. Если раньше ей свойственна была в основном «горизонтальная» конкуренция (между различными видами СМИ,

³¹ Мирошниченко А. Форматы подачи и упаковки контента в условиях медиаконвергенции // Медиаконвергенция, которая изменила мир? / под ред. М.С. Корнева. М.: РГТУ, 2014. С. 66. <https://vk.com/doc13713309_327255206?hash=a05b0cd83e93b5d6cd&dl=72500ed3f7065cl280> (дата обращения 30.08.2015).

³² Интернет-СМИ: Теория и практика / под ред. М.М. Лукиной. М.: Аспект Пресс, 2011. С. 6.

³³ Журналистика и конвергенция... С. 20.

например, или между медиа одного типа, но разного направления), то сегодня внутренняя конкуренция уступает место внешней, обретает «вертикальность» и глубину. Самый явный пример в этом смысле – появление термина «гражданская журналистика», связанного, в частности, с деятельностью блогеров. В наши дни нередко случается так, что первыми о каком-то ярком (а часто драматичном или даже трагическом) событии сообщают не профессиональные журналисты, а пользователи сети Интернет, оказавшиеся на месте происшествия. Записи в блогах (сетевых дневниках), размещение в социальных сетях любительских фотографий и видео – пусть не столь профессионально исполненных, но зато живых, искренних и оперативных, – привлекают интерес аудитории, становятся полноценной частью информационной картины дня, порой опережают «серьезную» аналитику в борьбе за внимание читателей, слушателей, зрителей. Несмотря на то что создатели пользовательского контента не знакомы с профессиональными стандартами журналистского мастерства и публикуют в своих сетевых дневниках то, что прежде всего интересно им самим (тогда как журналист обязан рассказывать в первую очередь о том, что интересно обществу), блогеры оказались весьма активными участниками современного медиапространства: регулярно собирают новости и распространяют мнения о них, специализируются на различной тематике (в том числе экономической и политической). СМИ перестали быть главными источниками новостей, они все чаще проигрывают «гражданской журналистике» в актуальности, эмоциональности, доступности. И хотя опасения по поводу того, что блоггинг «убьет» профессиональную журналистику, оказались не более чем мифом, журналистам куда труднее стало соответствовать ожиданиям публики в видоизмененном медиапространстве, заполненном вполне успешными, пусть и «непрофессиональными», авторами.

Тем не менее новая конкурентная среда подвигла мультимедийную журналистику к разумному взаимодействию с UGC (User Generated Content – пользовательский контент). «Многие СМИ поняли, что нужно идти к аудитории (туда, где она бывает постоянно и в “концентрированном” виде). Такими местами концентрации аудитории, “местами силы”, стали социальные сети и блоги. Сегодня границы медиа размываются – блоги и блогеры стали важной составляющей медиасреды. СМИ ищут инфоповоды и “раскручивают” истории в социальных сетях и блогах, а блогеры активно используют материалы СМИ. Блоги могут выступать источниками информации, а блогеры – ньюсмейкерами и тестировщиками, которые дают быструю обратную связь»³⁴. Таким образом, вместо «замещения» профессиональной журналистики блоггингом речь сегодня идет о взаимном сотрудничестве и взаимном обмене информацией.

Заметим при всем сказанном, что в современной журналистике нередко мирно уживаются рядом, на первый взгляд, противоположные тренды и тенденции. Так, авторы проекта «Эксперт Online» выделяют семь подобных трендов, называя среди них одновременное сосуществование «клипового формата» и большой истории, «мультимедиазации» и традиционализма, «новости для всех» и альтернативного взгляда, инфотейнмента и реальной политики, фальсификаторов и разоблачителей и т. д.³⁵

Мы очень кратко рассмотрели современные особенности мультимедийной журналистики, ее глоссарий, особенности и связанные с ней трансформации профессиональной деятельности. Так обстоит дело сегодня. А с чего все начиналось?

³⁴ Магера Т. О «бардах XXI века», евангелистах и НеФоруме блогеров // Какие медиа – такое и общество / под ред. В. Юкечева. Новосибирск: ИРП-Сибирь, 2013. С. 63.

³⁵ См.: Дивный информационный мир. <http://expert.ru/russian_reporter/2012/35/divnyiy-informatsionnyiy-mir/> (дата обращения 12.09.2016).

2.2. Краткий экскурс в историю мультимедийной журналистики

То, что мы сегодня называем мультимедийной журналистикой, стало возможным благодаря двум основным факторам цивилизационного развития человечества. Первый из них носит социопсихологический и социокультурный характер: уже тысячелетия назад люди поняли, что коммуникация выстраивается тем успешнее, чем больше каналов взаимодействия с аудиторией (зрительный, слуховой, тактильный и иные) использует коммуникатор. Второй фактор связан с технологическим прогрессом: на протяжении веков человек изобретал все более разнообразные медиа, сочетая их друг с другом, но подлинная мультиплатформенность подачи информации, конвергенция (т. е. интеграция, взаимодействие и объединение) различных каналов и средств связи стали возможными, главным образом, благодаря дигитализации коммуникационных процессов, привязке контента к экрану, новым цифровым методам создания, распространения и «переупаковки» сообщения.

Мы не знаем достоверно, сопровождалась ли какими-либо изобразительными элементами «Acta Senatus» («Дела сенатские») и «Acta Di-urna Populi Romani» («Ежедневные дела римского народа») – первые в истории регулярные источники римских новостей, называемые историками «протогазетой». Однако нам точно известно, что другие пражурналистские явления в античном мире (стелы с надписями, содержащими выдержки из декретов и информирующими об их принятии; мраморные доски со сводами законов и т. д.; так называемый альбом – выбеленные участки стен домов в римских городах, куда наносились объявления) зачастую включали, помимо собственно текстов, и рисунки, мраморные барельефы, а также другие типы изображений³⁶ – т. е. письменная коммуникация изначально тяготела к конвергенции с визуальной. Эту же закономерность мы можем наблюдать и в рукописной коммуникации более позднего времени – например, в древнерусских летописях или европейских средневековых хрониках-анналах, страницы которых украшали затейливые иллюстрации; в рукописных книгах с их красочными миниатюрами и орнаментами; а также в рукописных листках новостей (например, венецианских аввизи), продолжающих традиции протожурналистики и ставших прообразами будущих печатных газет. Отметим, что к мультязыку тяготело и устное публицистическое слово всех времен европейской культуры – так, риторика древних политиков включала, помимо вербального воздействия, и невербальные приемы (мимика, пантомимика, жесты), а искусство религиозной проповеди опиралось зачастую на особое музыкальное сопровождение, визуальные (архитектурные, живописные) впечатления и перформансные действия. При этом политическое, публицистическое звучание в Античности и Средневековье имели не только традиционные устные и письменные каналы информирования населения, но и массовые театрализованные действия, и триумфальные военные шествия, и религиозные мистерии, и многие другие «форматы» взаимодействия с публикой³⁷, использовавшие множественные приемы обращения к ней и поистине «мультимедийный» язык (пластику, танец, ритуал, пение, слово и т. д.).

Ситуация не изменилась и с появлением книгопечатания: среди первых же печатных листков новостей, оперативно откликаясь на события внутри конкретной страны и за ее пределами, особый успех имели те, в которых текст сопровождался иллюстрациями. При этом никакого значения не имело, были ли эти информационные сообщения достоверны или же отражали мифологическое мышление их аудитории; так, историкам журналистики известен печатный листок новостей XVI в., в котором содержался не только сенсационный рассказ об

³⁶ См. об этом, например: *Трыков В.* История зарубежной журналистики: От истоков до Второй мировой войны. М.: Информедиа Паблишерз, 2007. С. 14–15; *Уненова В.В., Старых Н.В.* История рекламы, или Метаморфозы рекламного образа. М.: ЮНИТИ-ДАНА, 1999.

³⁷ См. об этом подробнее: *Уненова В.В.* У истоков публицистики. М.: Изд-во Московского ун-а, 1989. С. 11 и далее.

«ужасном и удивительном существе», якобы пролетевшем над Парижем 22 января 1531 г., но и иллюстративный «портрет» этого самого дракона. И почти век спустя (а 1609 г. принято считать условной датой рождения европейской газеты – именно в это время появились страсбургские «Реляции», публиковавшие регулярные сводки новостей из Кёльна, Рима, Вены и других городов) на страницах первых представителей печатной прессы мы наблюдаем все ту же картину: хотя типографские возможности пока еще не позволяют издателям никаких особых «изысков», все же тексты сопровождают то изображения герба или монеты, то скромная иллюстрация, то орнаментальный шрифт, то даже – изредка – портретный рисунок человека³⁸. И много позже, когда робкие рисунки в печатных медиа уже сменились искусством фотоиллюстрации, когда возникли первые звуковые медиа, а потом и визуально-звуковые – логика развития медиакommunikации оставалась прежней: ставка делалась на разнообразие форм взаимодействия с читателем, зрителем, слушателем, на максимально полный охват возможностей его органов чувств. Радио изначально использовало вербальные и звуковые (звукоподражательные, музыкальные и т. д.) возможности общения с аудиторией; телевидение добавило к этим семиотическим комплексам еще и визуальный – статичную и движущуюся картинку, письменную строку и т. д.; эта опора на *многоканальность* до сих пор остается ведущим трендом в развитии медийных систем современности.

Золотое правило

Во все времена человечество стремилось к многоканальности коммуникации: хотя подлинная мультиплатформенность и мультимедийный язык возникли только в эпоху цифровых медиа, уже тысячелетия назад люди поняли, что коммуникация выстраивается тем успешнее, чем больше каналов взаимодействия с аудиторией (зрительный, слуховой, тактильный и иные) использует коммуникатор.

Однако важно не только стремление человека *сочетать* различные способы и каналы подачи информации – важна также *неотменимость* одних средств коммуникации при возникновении других, более технологически совершенных. Хорошо известны этапы развития цивилизации: от устной культуры к письменной, от письменной к печатной, от печатной – к электронной и цифровой. Но при бесспорном засилии элементов визуальности в современных медиа никуда не исчезает ни устная, ни печатная культура; ровно так же, как в свое время абсолютная доминанта книги как главного медиума была дополнена более «чувственными» медийными техниками фотографии или кинематографа, в наши дни радио, телефон или популярные аудиокниги вновь возвращают нас к культуре устной коммуникации. По справедливому мнению Н. Больца, «значение одного медиума можно понять только в его взаимодействии с другими медиа. Единство медиа – исходная данность»³⁹.

Впрочем, необходимо отметить: в течение столетий это «единство медиа» было своего рода метафорой, и только с 80-х годов XX столетия мультимедиазация СМИ становится подлинной технологической реальностью. Именно в это время мало-помалу начинаются процессы конвергенции и слияния собственности классических средств массовой информации с крупнейшими капиталами телекоммуникаций и сферы культурных индустрий; массовыми становятся ситуации возникновения крупных концернов и холдингов (газета плюс радиостанция, телевизионный канал плюс студия звукозаписи). Одновременно традиционные СМИ «научаются» перенимать друг у друга элементы и методы визуального сопровождения информации; в прессу, например, приходят цвет и высококачественная иллюстрация, а верстка или фотография становится не просто оформительским элементом, а «добавленным содержанием».

³⁸ Трыков В. Указ. соч. С. 26, 47, 53–54.

³⁹ Больц Н. Азбука медиа. М.: Европа, 2011. С. 9.

Но по-настоящему революционные перемены в пространство медиа принесли эпоха компьютерных коммуникаций и появление сети Интернет. Первая в мире компьютерная сеть ARPANET была создана по инициативе американских военных как надежный способ передачи информации на случай войны; ее первый сервер был установлен в 1969 г. в Калифорнийском университете. Через 20 лет в стенах Европейского совета по ядерным исследованиям родилась концепция Всемирной паутины, а в 1991 г. Всемирная паутина стала общедоступна. В 1990-е годы Интернет объединил в себе большинство существовавших тогда сетей; к 1997 г. в Интернете насчитывалось уже около 10 млн компьютеров, было зарегистрировано более 1 млн доменных имен. В нашей стране первые компьютерные сети и первые технологии, позволяющие обеспечить выход в Интернет, появились уже в 1980-е годы; разумеется, изначально к ним имел доступ достаточно узкий круг лиц. Но с конца 1980-х и рядовым пользователям стали доступны интернет-сервисы (прежде всего, электронная почта и телеконференции), а 1991 г. стал переломным в России с точки зрения использования новых каналов журналистской информации: во время августовского путча, когда официальные радио и телевидение молчали, одним из альтернативных и наиболее оперативным источником информации стали те самые телеконференции. «В них распространялись сообщения как от очевидцев событий, так и от профессиональных информагентств (ИТАР-ТАСС, «РИА Новости»)»⁴⁰.

7 апреля 1994 г. считается официальной датой рождения российского Интернета (Рунета) – в этот день был зарегистрирован домен .ru. Примерно это же время можно называть в качестве условной даты появления журналистики в сети – в 1994 г. был изобретен первый интернет-браузер Netscape Navigator, представляющий собой целое семейство программ для работы в Интернете, позволявших просматривать страницы не только с текстом, но и с графическими изображениями.

Первый этап развития мультимедийной журналистики можно отсчитывать с этого момента; продолжался он примерно до 1998 г. Это было время выхода в Интернет первых газет (первопроходцами стали американские издания местного масштаба – например, «San Francisco Examiner»).

К 1996 г. в сети появились такие «мастодонты», как «The New York Times» (США), «The Times» (Великобритания) и «Le Monde» (Франция). В России самой первой электронной версией своего печатного издания обзавелась «Учительская газета» (1995 г.), и в этом же году в сети появился сайт информационного агентства «РосБизнесКонсалтинг» (РБК).

В 1990-е годы в Рунете активно развиваются проекты литературной направленности, веб-обозрения, электронные библиотеки (например, «Библиотека Мошкова»). Создаются первые универсальные информационные каналы («Национальная служба новостей»), открываются первые представительства радиостанций в сети (скажем, «Серебряный дождь» или «Радио 101»), выходят первые номера собственно сетевых изданий, не имеющих печатных аналогов («Журнал. ru»). Возникают первые сетевые издания «по интересам»: журнал о горах и скалолазании «Risk Online», журнал о развлечениях «CrazyWeb» и т. д. В целом же этот период многие исследователи называют временем частных, авторских проектов; так, в 1996 г. вышел первый выпуск «Паравозов-News» – заметок «обо всем и ни о чем» А. Гагина, и в этом же году на просторах сети появился проект А. Носика «Вечерний Интернет» (ежедневное обозрение русской и мировой сети, имевшее серьезный успех у читателей).

Мало-помалу Интернет начинает восприниматься не как «дополнительный», побочный, в некотором роде маргинальный способ коммуникации, а как серьезный канал информационного вещания. 1996 г. обогатил представления о сетевой журналистике опытом освещения крупных политических кампаний. В США усилиями трех крупнейших медийных структур (ABC, «Newsweek» и «The Washington Post») создается сетевой канал Election Line, целью

⁴⁰ Уланова М.А. Интернет-журналистика. М.: Аспект-Пресс, 2014. С. 15.

которого стало освещение президентских выборов; а в Рунете на сайте «Национальной службы новостей» активно освещаются и выборы президента России. В этом же году партия «Яблоко» открыла первый в Рунете сайт политической партии.

Заметим, что 1998–1999 гг. стали и временем появления первых «выбросов» компромата в российском секторе сети Интернет; явление, которое сегодня именуется «сырой» (непроверенной, но годящейся для последующих журналистских расследований) информацией, берет свое генетическое начало из тех первых сайтов, публикующих компрометирующие документы и материалы.

Иными словами, уже в ту пору информационный ландшафт Рунета был достаточно разнообразен: и электронные версии печатных изданий, и порталы новостей, и сайты по интересам, и информация самого разного рода – как политическая, так и развлекательная. Однако следует признать, что подлинного *мультимедийного языка* журналистика той поры еще не сформировала. В течение 1994–1998 гг. «издатели и журналисты, web-дизайнеры и программисты экспериментировали с разными вариантами публикации и оформления web-номеров газет и отдельных материалов. Их первые опыты критиковались экспертами за то, что сайты выполняли в основном представительские функции, а контент нередко ограничивался справочной информацией об авторах и редакторах. Журналистские материалы текущих онлайн-новых выпусков если и публиковались, то в сокращённом виде или даже в виде анонса»⁴¹. А вот еще одно свидетельство: «Это был период становления, проб и ошибок, экспериментов. Все делалось впервые <...>. Никто понятия не имел, как делать интернет-издания <...>. Сейчас кажется удивительным, но тогда <...> для основной массы изданий были характерны “выходы номеров” – одномоментное выкладывание текстов на сайт, систематизация материалов по номерам. Первым издателям только со временем стало очевидно, что издание в Интернете можно обновлять в любой момент, выкладывая материалы по мере их готовности <...>. Как настоящее открытие воспринималось также то, что на сайте можно создавать страницы статичной информации, такие как страница со справками на членов редакции, персональные страницы авторов, архив и т. п.»⁴².

На наш взгляд, все это свидетельствует о том, что на этом этапе мы говорим пока что о возникновении электронной или сетевой журналистики – механическом перемещении журналистских процессов и соответствующей профессиональной деятельности в цифровую среду, «смене» рабочего инструментария с бумажных носителей на экранные, о первых попытках адаптации журналистских текстов к новым условиям существования. Ни об опыте работы с «новой аудиторией», ни о возникновении новых, подлинно конвергентных, гипертекстуальных жанров, ни об умении извлекать доходы из деятельности сайтов (рекламодатели в массе своей тогда еще не пришли в Интернет) тогда говорить не приходилось.

⁴¹ Интернет-СМИ... С. 175–176.

⁴² Уланова МЛ. Указ. соч. С. 16–17.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.