
ИГРОВЫЕ ФОРМАТЫ МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ

И.И. Волкова

Российский университет дружбы народов
ул. Миклухо-Маклая, 6, Москва, Россия, 117198

В статье рассматриваются новые форматы журналистских текстов, размещенных на сайте периодического издания *Esquire Russia*. Автор полагает, что игра как «средство расширения нашего социального Я» (М. Маклюэн) является оптимальной моделью организации интернет-пространства для реализации функций современной мультимедийной журналистики. В эпоху постмодернизма медийная аудитория склонна к переосмыслению реальности, моделированию новых форм и игре со смыслами, поэтому именно игровые коммуникации могут стать наиболее эффективными в практике сетевых медиа.

Ключевые слова: игровые форматы, мультимедийная журналистика, *Esquire Russia*, медиа тест-формат, инфографика, мультимедиа пазл-новости, *newsgames*.

С развитием информационных технологий кардинально изменились взаимоотношения автора текста и читателя (зрителя, слушателя), информационное взаимодействие сменилось коммуникативным, появились новые способы подачи журналистских материалов, ориентированные на экранность и мультимедийность. Экран, подключенный к Интернету, стал универсальным посредником, транслятором разнообразных текстов. Не столь важно, какой это экран (стационарного компьютера, планшета, смартфона, ноутбука) и каковы его размеры — споры об эстетических особенностях отдельных экранных медиа, вероятно, остались в прошлом. Фокус внимания исследователей направлен на особенности алгоритма создания, трансляции и восприятия *универсального* экранного текста, погруженного в глобальный информационный контекст.

Раньше мы читали художественные или публицистические произведения, делая пометки на журнальных полях, заглядывая в примечания в конце книги, справляясь в словарях о незнакомых терминах. Теперь экранный мультимедийный интернет-текст оптимизирует наши действия и расширяет возможности. В режиме реального времени адресат получает дополнительную информацию через гиперссылки, системно воспринимает текстовое сообщение, которое может быть снабжено инфографикой, анимацией, видео, фото, музыкой, звучащей речью. Чем больше опций задействовано, тем лучше, но они должны не дублировать сообщение, а удачно дополнять его. Современные технологии дают автору возможность загрузить все органы чувств получателя экранной информации. Адресат, в свою очередь, может активно вмешиваться в текст: копировать, увеличивать, останавливать изображение, комментировать авторские суждения, распространять информацию по новым каналам, трансформировать в иную форму, вступать в прямой диалог с автором и другими читателями и многое другое. Журналистское произведение, пройдя процесс оцифровки и будучи размещенным в интернете, становится *открытым* для дальнейшего управления и развития. Прежняя неизбежность

конечного продукта низвергнута. Более того, современное информационное сообщение в идеале само должно давать импульс к преодолению своей законченности: развиваться, изменяться, становиться поводом для коммуникаций между теми, кто создает, и теми, кто воспринимает и переформатирует исходный текст. Отметим, что общение происходит в виртуальной среде, которая уже сама по себе пересоздает и трансформирует реальность.

Эффективный журналистский материал, интегрированный в общедоступное интернет-пространство в виде экранного сообщения, во-первых, стремится к мультимедийности (использованию инфографики, видео, звука и пр.) и трансформации (копированию, переформатированию, тиражированию); во-вторых, провоцирует коммуникативное взаимодействие с сетевым сообществом (целевая аудитория может быть определена приблизительно) и информационным массивом Интернета как хранилищем мультимедийной информации. Каким образом должен быть организован текст, чтобы соответствовать названным критериям эффективности?

По нашей версии, универсальным феноменом современного сетевого этапа развития массовых коммуникаций является *игра*, игровые коммуникации [1; 2]. Не случайно в современном мире игровые процессы захватывают практически все виды коммуникативной деятельности, а компьютерные игры стали любимым досугом для людей разного возраста. Почти полвека назад М. Маклюэн заметил, что «игры придуманы для того, чтобы обеспечить одновременное участие множества людей в каком-нибудь значимом паттерне» [3. С. 279]. Для Маклюэна было ясно, что игры — расширения наших социальных Я и что они суть *средства коммуникации*.

Игра отвечает глубинным потребностям человека — современника эпохи постмодерна. Известный символ постмодернистской философской парадигмы — ризома (лабиринт), он напоминает одновременно Всемирную паутину и квест (приключенческую игру). Ключевая идея постмодернизма сводится к трактовке мира как неупорядоченной непознаваемой субстанции, а если так, то мир следует интерпретировать в совершенно свободном ключе, не снимая, а наслаивая и сталкивая противоречия. Будучи интегрированным в подобную «разорванную» ситуацию, современный человек благодаря техническому прогрессу получает в распоряжение бесконечность Сети и квест-код (игру-путешествие по лабиринту). На наш взгляд, постмодернизм, игра и Сеть связаны онтологически.

Игра непосредственно строится на переосмысленной реальности — это ее главный типологический признак. Организованная игра (game) систематизирует хаотичную непредсказуемую реальность через установленные заранее ограничения и правила, а фантазийная игра (play), напротив, взрывает упорядоченное реальное бытие, раздвигает рамки пространства и времени. Это двойственное отношение к реальности формирует новые игровые пространства, которые идеально вписываются в экранную виртуальность. Кроме того, философская дуальность игры полностью перекрывает всю совокупность потребностей индивидов: и тех, кто недоволен заорганизованностью реальности, и тех, кто бунтует против ее хаотичности.

В игре, помимо переосмысления реальности, адекватно реализуется пародийный модус постмодернизма, который, в отсутствие идеала, превращается в пас-тиш — вторичный текст, «игривый паразитизм» на первоисточнике. Таковы, например, сетевые демотиваторы (пародия на агитационные плакаты) и фанфики (переписывание и переделка популярных сюжетов), которые создают интернет-пользователи. Исходный текст запускает процесс собственной трансформации методом краудсорсинга (аудитория сама для себя создает информационный продукт).

Первичный толчок к творческой игре в Сети дает именно *форма* текста, поэтому для мультимедийной журналистики актуальным понятием является *формат* — способ подачи материала. Отметим, что научная дискуссия о содержании понятий *формат* и *жанр* в журналистике была инициирована в 2008 г. кафедрой телевидения и радиовещания факультета журналистики МГУ [4] и продолжается (с разной степенью интенсивности) до настоящего времени в режиме межкафедральных и межвузовских обсуждений [5].

Применительно к теме данной статьи особый интерес представляет понимание формата как некой перспективы, которая используется для того, чтобы подать и истолковать те или иные феномены. Такая трактовка термина была приведена К.А. Шерговой со ссылкой на работу Дэвида Элтейда «Логика медиа»: «Понятие „формат“ заметно шире, чем понятия „угол зрения“ и „тема“, так как он применим к любому событию и предшествует любой работе по его конструированию. Формат первичен по отношению к событию: событие конструируется в соответствии с форматом, а не формат — в соответствии со спецификой события. Иными словами, как отмечает Элтейд, в медиареальности формат выполняет те же функции, какие в повседневности — естественная установка» [6. С. 46].

Таким образом, для мультимедийной журналистики формат — это не только *форма* (постфактум) подачи материала, но и определенная *установка* (априори) авторов на конкретную форму, диктуемую соображениями эффективной *коммуникации*.

Установка на игру, характерная для игроцентрированной аудитории постмодерна, отражается в игровых форматах новых медиа. Журналист уже в исходном материале, самом событии выявляет игровую составляющую, а затем через мультимедийный текст играет с аудиторией, одновременно выполняя свои профессиональные функции. В англоязычной среде появился особый термин, обозначающий подобные формы журналистики, — *newsgames* [6]. Проблеме использования игровых технологий в массовых коммуникациях была посвящена кандидатская диссертация В.А. Савицкого «Игра как феномен журналистского творчества: тип текста, жанры публикаций», защищенная в 2010 г. в МГУ им. Ломоносова.

Новые игровые журналистские форматы пока не получили широкого распространения в отечественных сетевых медиа и версиях для iPad бумажных изданий, однако можно, в силу указанных выше обстоятельств, говорить об их перспективности и высоком журналистском потенциале.

Среди первопроходцев игровых журналистских коммуникаций — сотрудники Esquire Russia. Журнал (формально относящийся к категории глянца) позицио-

нирует себя как дерзкое и свободное издание для умных и разборчивых мужчин — для тех, кого не прельщают дешевые сенсации, кто в состоянии оценить настоящий стиль. Де факто половина его читателей — студенты. Хотя журнал называет себя мужским, среди его фанатов много девушек. Постоянная аудитория бумажного издания — 600 тыс. человек, сетевого — более 25 тысяч уникальных посетителей в день [7]. По мнению аналитиков СМИ, «*Esquire* — одно из главных оппозиционных изданий в стране, наряду с такими рупорами оппозиции, как журнал *The New Times* или „Новая газета“» [8].

Стиль *Esquire* проявляется и опознается прежде всего в общем дизайне сайта и заголовках. Редакционная позиция была вполне определенно выражена бывшим главным редактором Филиппом Бахтиным на публичной лекции в московской библиотеке им. Маяковского: «Нам очень важен заголовок и лид. Важнее, чем сам текст» [9]. В журнале практически все заголовки вызывают интерес и конкурируют между собой.

Главная задача заголовка — привлечь внимание читателя-интеллектуала, заинтриговать его и расположить к диалогу. Для решения этой задачи, как показало наше исследование, активно применяется механика языковой игры. Первая группа заголовков — трансформированные устойчивые выражения:

Все хорошо, что хорошо качается

Иудея фикс

Отдать блогу душу

Сдвиг по фразе

В Коране нет воды

Они сажались за родину.

Вторая группа — крылатые слова и устойчивые выражения, которым возвращается первоначальный (дословный) смысл в последующем тексте, например: «Работать с огоньком» (о пиротехнике, который организовывал фейерверки известным политикам), «Все сфабриковано» (о швейных фабриках Китая), «Заключение экспертов» (история заложников, переживших ужасы тюремной системы Колумбии).

С целью выявления *игровых форматов* мы проанализировали более 150 материалов журнала (электронная версия, раздел «Статьи») за период 2012—2013 гг. Нами было обнаружено девять разновидностей таких форматов. В рамках данной статьи остановимся на двух из них.

В ноябрьском номере 2012 г. опубликован материал «Судите сами». Согласно толковому словарю русского языка глагол *судить* может использоваться в нескольких значениях: высказывать суждение, осуществлять правосудие, обвинять в чем-либо, следить за соблюдением правил. «Судите сами» — это тест из десяти вопросов, который начинается со следующего пояснения: «Выбрав десять уголовных дел последнего времени, *Esquire* предлагает каждому вынести свой приговор подсудимым и проверить, соответствует ли он реальному решению суда». Налицо языковая игра в заголовке и в самой подаче материала. Цель данной публикации — продемонстрировать на конкретных примерах несовершенство судебной системы — коррупцию и чиновничество, влияющие на вынесение приговора. Журналом задан игровой импульс (*play*): представьте, что вы как будто бы судья.

Технологическая игровая (game) суть теста — соперничество с автором (компьютером), который знает верный ответ. По ходу тестирования, примерно на третьем вопросе, становится понятно, что логически определить правильный ответ невозможно, потому что таковым оказывается самый невероятный, невозможный с точки зрения здравого смысла ответ. Читателю-судье непроизвольно приходится «высказывать суждение» (*судить* в ином смысле), которое можно зафиксировать в комментариях. Далее при разгадывании ситуаций читатель выбирает уже самые нелепые ответы, и как раз они и оказываются верными.

Инфографика «Анатомия протеста» 22 марта 2013 г. визуально напоминает тест Роршаха. В психологии он используется для диагностики скрытых установок, побуждений, свойств характера и представляет собой десять стандартных чернильных пятен, которые интерпретирует испытуемый. Текст «Анатомии протеста» умещается в одно предложение: «Собрав по всему миру информацию о массовых митингах, проходивших в последние десять лет, Esquire изучил формы, которые может принимать свобода собраний». Мы видим десять пятен-схем цвета крови с указанием мест, дат, количества протестующих и поводов для митингов. Например, похожая на падающую звезду схема митинга против правительства Бойко Борисова в болгарской столице или строго симметричное изображение праздника в честь третьих ядерных испытаний в Северной Корее. Схемы воссозданы по фотографиям с места событий на картах городов и представлены в одном масштабе. В такой подаче информации закодировано многослойное содержание: авторы приглашают сетевых пользователей поиграть в ассоциации, а значит вспомнить и оценить с неожиданной стороны резонансные политические события.

Материал в формате теста из девяти заданий «Сдвиг по фразе» (28 марта 2013 г.) предлагает определить, кому принадлежит цитата: государственному деятелю или диагностированному сумасшедшему. Цитаты политиков взяты из открытых источников, цитаты людей с психическими расстройствами — из записей их бесед с врачами. В каждом задании две в чем-то похожие фразы, например: «Я предлагаю решить большую, крупную задачу — создать лунную базу. Это будет база для дальнейших прыжков и подскоков» и «Я хочу полететь на Луну, проверить, что на Луне есть, а если там ничего нет, я отрекусь от Луны». Пользователь делает выбор: скажем, отдает авторство первой цитаты человеку с психическим расстройством, второй — государственному деятелю. Затем активирует команду «проверить ответ». Появляется оценка «неправильно»: оказывается, первая фраза принадлежит вице-премьеру России Дмитрию Рогозину, а вторая — девятилетнему пациенту, шизофренику. Парадоксальный монтаж цитат вот уже почти год комментируют читатели: «Да шутка это, а не тест! Вы бы ещё Лукашенко вписали — там же мозаичная шизофрения вообще (Конопко)», «Только две ошибки из девяти. Магия? Нет, я просто увлекаюсь психологией и авторитетно заявляю: даже сумасшедшие не несут такого бреда, как наши политики (Оля Семененко)» «Теперь не знаю, кого я понимаю лучше: шизофреников или депутатов (Ксения Сергеевна)». Языковая игра в заголовке (переработка устойчивого выражения «сдвиг по фазе») задает правила игры: формат тестирования, по структуре развлекательный, приобретает публицистический характер.

Поддача журналистского материала в формате теста помогает, во-первых, привлечь внимание к теме, во-вторых, удержать это внимание (соблазн перейти на другой ресурс в Интернете особенно велик), в-третьих, спровоцировать читателя на самостоятельно сделанные определенные выводы, которые, в итоге, отражают в той или иной степени позицию автора. В данном случае журналиста можно сравнить с мастером игры, который организует игровое пространство в альтернативной реальности и устанавливает свои правила.

Другой формат связан с традиционным разделом любого СМИ — новостным. 29 августа 2012 г. в *Esquire* родился новый игровой формат подачи новостей. Информационного повода, по сути, не было, существовала и продолжает существовать причина: огромный объем разномастной сетевой информации. Цель: показать бессмысленность тотального информирования. Решение: с помощью монтажа заголовков новостей создаются стихи, из разрозненных фрагментов собирается единое целое (пазл). Главный редактор Дмитрий Голубовский (эссе «Испытать стишок», рубрика «Письмо») пишет: «От количества и регулярности новостей плавится мозг и почему-то тянет писать стихи».

Геннадий Онищенко запретил банкам принудительно страховать клиентов. Узбеки останутся без мобильного интернета из-за абитуриентов. Немецкие археологи раскопали гробницу майянского принца. В Купчино задержан русский на литовской иномарке с документами на украинца».

В конце статьи выясняется, что стихи, оказывается, составлены с помощью компьютерной программы из реальных заголовков ведущих российских СМИ, новостных интернет-порталов, информационных агентств новостей, и в них ни слова не изменено. С тех пор рубрика «Новости» в журнале презентуется следующим образом: «Из десятков тысяч новостей, которые появляются в мире ежедневно, Эсквайр, особо не разбираясь, публикует лишь те, которые сами складываются в стихи. Обновление по будням в 14—00. Все используемые заголовки опубликованы в оригинальном виде, кликнув на любой из них можно прочитать всю новость целиком».

Вот пример подборки новостей 12 января 2014 г.:

Россия в январе передаст Вьетнаму вторую подлодку «Варшавянка»
Врачи: пережить магнитную бурю самарцам поможет валерьянка
При приеме в вузы будут учитываться результаты сочинения
Доллар снова дорожает после незначительного падения

Еще один пример игры с событийной информацией — проект «Новостные войны» (*News Wars*), запущенный в июне 2013 г. Онлайн-формат отражает новости порталов *Lenta.ru* и *Life-news* в стилистике «Звездных войн» (*Star Wars*): на фоне черного звездного неба под узнаваемый саундтрек уплывает в бесконечность текстовая дорожка с заголовками «самых свежих новостей нашей галактики» [10]. У читателей есть выбор из двух вариантов (отсыл к содержанию «Звездных войн»): можно активировать Темную сторону Силы (негативные новости, подборка из *Life-news*) или оставить редакционный вариант Светлой стороны (нейтральная информация от *Lenta.ru*). Темный вариант отличается от Светлого не только текстами, но и музыкой, цветовым решением. Новостная дорожка может быть

остановлена в любой момент (функция паузы), каждый заголовок является кликабельной гиперссылкой: «игрок» отправляется к первоисточнику и при желании может прочесть новость целиком, получить доступ к дополнительному контенту.

Данный игровой формат мы назвали пазл-новости. Пазл (от англ. puzzle — загадка, головоломка) — это игра, в которой требуется составить мозаику из множества фрагментов, игра выполняет дидактические и развлекательные функции. С развитием интернета появилось большое количество компьютерных игр-пазлов. В нашем случае Esquire собирает пазл из новостных заголовков, а разбирает его посетитель сайта, формируя свою актуальную реальность.

Итак, мы рассмотрели два игровых формата мультимедийной журналистики на примере материалов Esquire. Они отражают тенденцию к активному применению игровых коммуникаций, которые вовлекают аудиторию во взаимодействие с сетевым ресурсом, способствуют деятельному восприятию контента, позволяют привлечь и удержать внимание. Игровые форматы предоставляют журналистам новые возможности в качестве средства передачи информации, дают современный, востребованный аудиторией инструмент развития мультимедийных средств массовых коммуникаций. Традиционные развлекательные игровые модели превращаются в форматы, которые используются для социально значимых диалогов журналистов с аудиторией Рунета.

Автор далек от идей массового тиражирования игровых форматов и абсолютизации игровых коммуникаций в медиа, однако обнаруженные в журналистике тенденции к игроцентрированию заслуживают дальнейшего изучения в силу созвучности с современным сетевым этапом развития системы средств массовых коммуникаций [11].

ЛИТЕРАТУРА

- [1] Волкова И.И. Экранный потенциал игры // Журналистика-2009: стан, праблемы і перспектывы: матерьялы 11-й Международной навукова-практычнай канферэнцыі, прысвечанай 65-годдзю факультэта журналістыкі БДУ, 3—4 сн. 2009 г., Мінск, Вып. 11. — Мінск, 2009. С. 118—120.
- [2] Волкова И.И. Игра как системообразующий феномен мультимедийных коммуникаций // Средства массовой коммуникации в многополярном мире: проблемы и перспективы: Материалы IV Всероссийской научно-практической конференции. РУДН, 5 ноября 2013 г. — М., 2013. С. 40—45.
- [3] Маклюэн М. Понимание медиа: Внешние расширения человека. — М.-Жуковский, 2003.
- [4] Материалы круглого стола «Жанр и формат как понятия современной журналистики», декабрь 2008 г. — URL: <http://www.myshared.ru/slide/360757>
- [5] Межкафедральный семинар «Динамика жанров и форматов» // Медиаскоп. — 2010. — URL: <http://www.mediascope.ru/node/520>
- [6] Шергова К.А. Телевизионная документалистика: взаимосвязь жанра и формата // Вестник Московского государственного областного университета. Серия «Лингвистика». — 2010. — № 1. С. 45—48.
- [6] Bogost I., Ferrari S., and Schweizer B. Newsgames: Journalism at Play. Cambridge, MA: The MIT Press, 2010.
- [7] Сводный отчет о esquire.ru. — URL: <http://rankw.ru/siteinfo/esquire.ru>
- [8] Сваровский Ф. Крамольный глянец. — URL: <http://os.colta.ru/media/projects/183/details/3399/>

- [9] http://www.be-in.ru/people/9678-filipp_bachtin/
[10] Новостные войны. — URL: <http://esquire.ru/newswars/>
[11] *Волкова И.И.* Об игровых коммуникациях в контексте ключевых характеристик современных информационных процессов // *Казанская наука*. — 2013. — № 3. С. 125—127.

REFERENCES

- [1] *Volkova I.I.* Jekrannyj potencial igry // *Zhurnalistyka—2009: stan, problemy i perspektivy: materyjaly 11-j Mezhdunarodnaj navukova-praktychnaj kanferjencyi, prysvechanaj 65-goddjeju fakul'tjeta zhurnalistyki BDU, 3—4 sn. 2009 g., Minsk, Vyp. 11.* — Minsk, 2009. S. 118—120.
[2] *Volkova I.I.* Igra kak sistemoobrazujushhij fenomen mul'timedijnyh kommunikacij // *Sredstva massovoj kommunikacii v mnogopoljarnom mire: problemy i perspektivy: Materialy IV Vserossijskoj nauchno-prakticheskoi konferencii. RUDN, 5 nojabrja 2013 g.* — M., 2013. S. 40—45.
[3] *Makljujen M.* Ponimanie media: Vneshnie rasshirenija cheloveka. — M.-Zhukovskij, 2003.
[4] Materialy kruglogo stola «Zhanr i format kak ponjatija sovremennoj zhurnalistiki», dekabr' 2008 g. — URL: <http://www.myshared.ru/slide/360757>
[5] Mezhekafedral'nyj seminar «Dinamika zhanrov i formatov» // *Mediascope*. — 2010. — URL: <http://www.mediascope.ru/node/520>
[6] *Shergova K.A.* Televizionnaja dokumentalistika: vzaimosvjaz' zhanra i formata // *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Serija «Lingvistika»*. — 2010. — № 1. S. 45—48.
[6] *Bogost I., Ferrari S., and Schweizer B.* *Newsgames: Journalism at Play.* Cambridge, MA: The MIT Press, 2010.
[7] Svodnyj otchet o esquire.ru. — URL: <http://rankw.ru/siteinfo/esquire.ru>
[8] *Svarovskij F.* Kramol'nyj gljanec. — URL: <http://os.colta.ru/media/projects/183/details/3399>
[9] http://www.be-in.ru/people/9678-filipp_bachtin/
[10] Novostnye vojny. — URL: <http://esquire.ru/newswars/>
[11] *Volkova I.I.* Ob igrovych kommunikacijah v kontekste ključevyh harakteristik sovremennyh informacionnyh processov // *Kazanskaja nauka*. — 2013. — № 3. — S. 125—127.

MULTIMEDIA JOURNALISM: NEWSGAMES

I.I. Volkova

Peoples' Friendship University of Russia
Mikluho-Maklaya str., 6, Moscow, Russia, 177198

This article focuses on the new formats of journalistic texts underlying the periodical internet edition *Esquire Russia*. The author believes that the game is “a means of expanding our social self” (M. McLuhan). The game is possibly the optimal model for multimedia journalism in the Internet space. Postmodern media audiences want to rethink life and to model new forms of the game. Therefore, the game interaction may be the most effective form of network media

Key words: game formats, multimedia journalism, *Esquire Russia*, media test format, infographics, the multimedia puzzle news, newsgames.