

ков программ, на нарушение моральных и этических норм, на изначальную провокационность передач, на то, что исчезает грань между публичным и интимным, что размываются моральные и этические критерии. Передачи отличает язык агрессии, конфликтное общение, изобилующее упреками, оскорблениями, разоблачениями. Апологеты же подобных программ утверждают, что дело лишь в чувстве меры и степени профессионализма модераторов и режиссеров подобного подилога, что не отменяет факта появления нового жанра – расследовательской журналистики с элементами шоу. Форма же или способ подачи уже достаточно известны: это – инфотейнмент, нацеленный одновременно на разум и эмоции, на информирование и развлечение аудитории.

3. Телезрители отмечают, что порой чувство меры отказывает не только героям, но и ведущим программ «Время покажет», «На самом деле». По поводу последней они задают вполне резонные вопросы: «Какие именно конкретно социологические исследования дают организаторам передачи основания полагать, что людям нужны сплетни о личной жизни других людей? Как в проекте передачи формулируется ее цель, ее социальное значение? Может ли определение с помощью полиграфа быть достоверным, даже если он точно считывает стресс при ответе (ведь человека может вводить в это состояние сама тема)?». Телезрители также утверждают, что объявлять человека на всю страну на основании сомнительных процедур – аморально.

Н. А. Федотова

Белорусский университет

ГЕЙМИФИКАЦИЯ И РЕШЕНИЕ ЖУРНАЛИСТСКИХ ЗАДАЧ

В новой технологической среде игровые форматы приобретают новые смыслы и функции. По мнению исследователей, «игра – прямая дорога в цифровой мир. В случае техники, которую легче использовать, чем объяснить, игра – лучший способ понимания» (Н. Больц). Как показывает опыт мировой медиаиндустрии, использование стратегий геймификации – сфера, которая открывает новые возможности для вовлечения аудитории в процесс распространения информации и решения журналистских задач.

Как геймифицированные форматы способны стимулировать интерес к общественно значимым темам? Например, новостные игры (*news games*) в интерактивной форме преподносят новости, будь то объяснение сложных научных явлений или интерактивный политический комментарий. Новостные комиксы предлагают осмыслить событие через смех, намекают на неоднозначность ситуации, двусмысленность события. Применение VR-технологий позволяет рассказать историю об удаленном или труднодоступном месте и установить эмпатическую связь с героем журналистского текста.

В российской медиапрактике «новые игровые журналистские форматы пока не получили широкого распространения, однако можно говорить об их перспективности и высоком журналистском потенциале» (И. И. Волкова). Изучение отдела «Игры» интернет-портала «Медуза» показывает, что тестовые и игровые задания, опубликованные в течение 2017–2018 гг., включены в повестку дня, вписаны и в контекст актуальных событий, и в социальный контекст (например, тесты «Вандалы vs Растения», «Какой из вас учитель?», «Насколько вы коррумпированы? Тест об особенностях жизни в России»).

Геймифицированные форматы постепенно находят применение и в белорусской медиапрактике. Так, *ТУТ.BY* в 2017 г. выбирал следующие форматы: текст (64,5%), конкурс (23%), тест (5%), видео (3,5%), карточки (3%), инфографика (1%) (<http://www.webexpert.by/news/itogi-digital-media-belarus-2018>). Анализ форматов белорусских интернет-ресурсов показывает, что использование новостных игр, новостных комиксов или VR-технологий пока нетипично для показа событий «повестки дня» и вовлечения аудитории в потребление контента. Популярные онлайн-порталы Белоруссии (*ТУТ.BY*, *КУКУ.ORG*, *34MAG.net*, *CityDog.by*) обращаются к таким геймифицированным форматам, как тесты, викторины, задачи, при этом тематика тестовых заданий может быть разделена на новостные и познавательные материалы.

Д. А. Шавров

Белорусский университет

ЖАНР СТАТЬИ В ИСТОРИЧЕСКОМ ЖУРНАЛЕ «ДИЛЕТАНТ»

Исторический журнал «Дилетант» выходит с 2011 г. и, несмотря на не-большой тираж (56–60 тыс. экз.), пользуется популярностью у любителей истории не только в России, но и в Белоруссии.