

ВОЗМОЖНОСТИ МЕЖДУНАРОДНОЙ ИНФОРМАЦИИ: ОБЛАЧНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПОСТЭПИДЕМИЧЕСКУЮ ЭПОХУ

Цзя Фань

*Белорусский государственный университет,
jiafan0503@qq.com,
научный руководитель – Е. И. Кононова, кандидат исторических наук,
доцент*

Рассматриваются новые возможности медиакоммуникации для международной журналистики в сложное постэпидемическое время. Опыт китайских телевизионных журналистов в период зимних Олимпийских игр в Пекине в 2022 г. показал инновационные формы и методы работы с информацией, основанные на использовании облачных технологий и системы 5G. Это способствовало новой организации спортивных репортажей и интервью, оптимизации техники и творческой деятельности журналистов.

Ключевые слова: журналистика; облачные технологии; китайское телевидение; международная информация; постэпидемическая эпоха.

Глобальное распространение новой эпидемии коронавирусной инфекции не только угрожает здоровью людей во всем мире, но и приводит к тому, что страны по всему миру закрывают свои «двери», уменьшается стремление к международному сотрудничеству. Информация, которую добывают журналисты, нередко становится труднодоступной, контакты и возможность работать «вживую» для журналистов ограничивается. Тогда им на помощь приходят информационные технологии. Постэпидемическая эпоха предполагает глубокую реконфигурацию международного общения, и в этом контексте появилась технология облачной ретрансляции, открывающая новые возможности для журналистики. Практическое использование облачных технологий в международных коммуникациях в постэпидемическое было исследовано на примере освещения китайским телевидением прошедших в Пекине в 2022 г. зимних Олимпийских игр, когда журналисты продемонстрировали инновационные методы и приемы работы. Олимпийские игры признаны символом единства и мира, а олимпийское движение демонстрирует глобальные ценности, которые стирают национальные границы и являются важной культурной силой в преодолении конфликтов, поэтому освещение подобных международных мероприятий требует особого внимания.

Яннис Экзархос (Yiannis Exarchos), исполнительный директор Olympic Broadcasting Services, сказал в интервью СМИ, что «проведение Олимпийских игр в облаке станет крупнейшим технологическим изменением в индустрии вещания с тех пор, как спутниковая передача впервые была введена на Олимпийских играх в Токио в 1964 году» [1]. В 2017 г. китайский холдинг Alibaba Cloud стал единственным облачным провайдером для Олимпийских игр, который сотрудничал с OBS (Olympic Broadcasting Services) для разработки Olympic Broadcast Cloud. Если первое использование платформы OBSCloud на Олимпийских играх в Токио в 2021 г. превратило «Олимпиаду в облаке» из концепции в реальность, то масштабная модернизация вещания на зимних Олимпийских играх в Пекине в 2022 г. зафиксировала вступление в облачную эпоху.

Хотя Олимпиада в Пекине «пострадала» от эпидемии, совместные усилия Олимпийского комитета и организаторов превратили ситуацию в возможность установления ряда рекордов. Это самые технологичные цифровые интерактивные зимние Олимпийские игры, самая продолжительная трансляция и самая просматриваемая церемония открытия [2]. Это стало возможным благодаря глобальной телевизионной трансляции зимних Олимпийских игр в Пекине через облачные технологии на базе Alibaba Cloud. Система 5G и облачные технологии обеспечивают телевидение высококачественным видео- и аудиосигналом на основе широкополосного стандарта. Метод производства этой технологии имеет существенные преимущества как для традиционного способа вещания, так и для интернет-ресурсов. OBSCloud – это радикальное изменение традиционного подхода к производственному процессу путем переноса его в облако. Это экономит затраты на рабочую силу и снижает нагрузку по обработке информации, а также отвечает экстренным для спорта требованиям профилактики и контроля над эпидемией. Несмотря на то что на Олимпиаду в Пекине в 2022 г. приехали на 32 % меньше лицензированных вещателей, чем в 2018 г. в Пхенчхане, количество поступившего телевизионного контента с IBC (International Broadcast Centre) было увеличено в четыре раза [3]. Чтобы удовлетворить персонализированные потребности, облачное вещание реализовывает производство нескольких версий, то есть с одним и тем же входным сигналом разные команды могут создавать разные версии в режиме реального времени.

Произошла трансформация визуальных средств телевизионного вещания, например репортажа, что выразилось в многомерности точки зрения. Если раньше при просмотре телевизора зрители могли видеть только один ретрансляционный сигнал, то теперь могут передаваться сигналы несколь-

ких камер одновременно, и зрители могут выбирать различные положения камер для просмотра видео. Эта технология также используется в удаленных гибридных интервью. Новый тип жанра интервью полностью отделяет журналистов от спортсменов: на месте предоставляется только оборудование для «видеозахвата» и экраны для показа видео, а интервью со спортсменами берут находящиеся удаленно журналисты в виртуальном режиме. OBSCloud предлагает больше возможностей для зрителей. Технология спецэффектов «пуля времени» передает десятки изображений высокой четкости в реальном времени, а затем синтезируется и моделируется интеллектуальными алгоритмами, привнося сверхзамедленное, панорамное изображение в стиле киноспецэффектов. Благодаря технологии 3DAT зрители могут видеть скорость каждого спортсмена в реальном времени, анализировать, интерпретировать и просматривать основные моменты соревнований в режиме реального времени, что дает зрителям Олимпийских игр совершенно новые ощущения.

Олимпийские игры как транснациональное спортивное событие в 2022 г. не смогли организовать массовых зрителей на месте из-за эпидемии, онлайн-коммуникации в определенной степени растворили и деконструировали привлекательность офлайн-событий. Однако развитие технологий облачной ретрансляции, прямая трансляция UHD и 3D может создать для зрителей медиасреду, которая усиливает их ощущение присутствия и участия. Люди в эпоху интернета через медиум компенсируют физические, психологические и пространственно-временные отношения, опосредованные телом, которое не присутствует реально [4, с. 12]. Поэтому особенно важно, чтобы олимпийские события были представлены в зрелищной манере. Производство видеоконтента в облаке имеет большую ценность для эффективного распространения медиа и трансформации традиционных СМИ.

Таким образом, облачная технология в спортивных программах телевидения КНР привела к двум очевидным изменениям. Во-первых, была повышена скорость трансляции: прямая трансляция ведется по всему миру, что позволяет транслировать более 6 тыс. часов контента с почти нулевой задержкой и нулевым временным отставанием по всему миру и на всех сетевых платформах. Во-вторых, кардинально улучшилось качество изображения. Впервые в истории зимние Олимпийские игры в Пекине транслировались в 4K на протяжении всего времени, а в некоторых основных сессиях и мероприятиях в 8K. Несмотря на то что зимние Олимпийские игры в Пекине закончились, исследование OBSCloud следует продолжать, интегрируя облачные технологии в различные сценарии коммуникации, создавая для

зрителей онлайн-мир восприятия, который становится ближе к реальному миру, и добиваясь эффективного, удобного, совместного международного «облачного» общения в более открытом пространстве.

Библиографические ссылки

1. Tokyo Olympics broadcasters take to the Cloud [Электронный ресурс]. URL: <https://www.broadcastnow.co.uk/broadcast-network/tokyo-olympics-broadcasters-take-to-the-cloud/5162773> (дата обращения: 03.04.2022).
2. Зимние Олимпийские игры в Пекине – торжественный праздник спорта [Электронный ресурс]. URL: <http://russian.people.com.cn/n3/2022/0228/c31514-9963797.html> (дата обращения: 28.03.2022).
3. Трансляции зимних Олимпийских игр в Пекине становятся еще лучше [Электронный ресурс]. URL: http://digitalpaper.stdaily.com/http_www.kjrb.com/kjrb/html/2022-02/11/content_530283.htm?div=-1 (дата обращения: 03.04.2022).
4. Юй Гомин, Сюй Цзыхан, Ли Цзыбинь. Опосредованная парадигма тела в условиях технологической революции – мышление, основанное на теории компенсационных медиа // «Энтузиасты новостей». 2021 (8). С. 11–13.