

ПОЛИКОДОВОСТЬ В ЦИФРОВЫХ ЖУРНАЛИСТСКИХ ТЕКСТАХ: ЛОНГРИД, СНОУФолЛ, ИНТЕРАКТИВНАЯ ИСТОРИЯ-ИГРА КАК ИММЕРСИВНЫЕ DIGITAL-ФОРМАТЫ

Д. В. Зубко

*Херсонский государственный педагогический университет,
ул. Университетская, 27, 273003, г. Херсон, Россия,
prostdasha@yandex.ru*

В статье исследуется форматно-жанровый профиль поликодовых журналистских интернет-материалов глубокого погружения. Выделяются и характеризуются ключевые форматы таких публикаций в российском медиапространстве: лонгриды, сноуфоллы, интерактивные игровые и комикс-истории. Определены иммерсивные эффекты публикаций в данных форматах.

Ключевые слова: поликодовый текст; интерактивность; иммерсивность; лонгрид; сноуфолл; геймификация; интерактивный мультфильм.

POLYCODE IN DIGITAL JOURNALISTIC TEXTS: LONGRID, SNOWFALL, INTERACTIVE STORY-GAME AS IMMERSIVE DIGITAL FORMATS

D. V. Zubko

*Kherson State Pedagogical University,
27, Universitetskaya Str., 273003, Kherson, Russia
Corresponding author: D. V. Zubko (prostdasha@yandex.ru)*

The article examines the format and genre profile of polycode online journalistic materials of deep immersion. The key formats of such publications in the Russian media space are highlighted and characterized: longreads, snowfalls, interactive game and comic stories. The immersive effects of publications in these formats are determined.

Key words: polycode text; interactivity; immersiveness; longrid; snowfall; gamification; interactive cartoon.

Поликодовость, семиотическая осложненность, креолизованность, гибридность текста – не новые термины в отечественной науке. В широком смысле под каждым из этих терминов подразумевается феноменология передачи информации посредством двух частей: вербальной (языковой / речевой) и невербальной (принадлежащей другим знаковым системам) [1, с. 180].

Расцвет цифровизации в России в 2010-х – 2020-х гг. способствовал усилению поликодовости контента, в том числе журналистского. В сети продолжают свое существование традиционные поликодовые спайки «речь-музыка-шумы-изображение» – в журналистских дискуссионных передачах, интервью, репортажах, очерках и др.; связи «звучные эффекты-музыка-речь» – в радиопрограммах и подкастах. Газетные публикации перевоплотились в цифровой формат, но до определенного времени не выходили за рамки связок «текст-изображение», «текст-инфографика», т. е. оставались, согласно терминологии А. А. Бернацкой [2], умеренно креолизованными (когда вербальная часть публикации – текст – в значительной мере самостоятельна).

Развитие технологических возможностей подготовки и размещения контента в цифровом медиапространстве привели к возникновению новых форм поликодовости / гибридности: широкое распространение получили публикации, характеризующиеся сочетанием текста, информационной графики, фотографий, графических иллюстраций, слайд-шоу (карточек), видеозаписей, аудиовставок, 3D-панорам, интерактивных карт, анимации, мультимедийных тестов, таймлайнов. Такие материалы характеризуются высоким уровнем интерактивности (возможности взаимодействия аудитории с контентом) и иммерсивности (глубокого погружения читателя в тему и настроение материала). Специфика поликодовых публикаций глубокого погружения – нелинейность повествования, активизация эмоционального отклика и эмоционального заражения читателя, возбуждение читательского интереса в силу яркого необычного дизайна материала, усиление традиционных присущих журналистским текстам эффектов: присутствия, соучастия, достоверности, консолидации [3].

В форматном отношении поликодовые материалы глубокого погружения выделились в три ведущие группы: поликодовые лонгриды, материалы сноуфолл-формата, интерактивные истории-игры или интерактивные комиксы.

Цифровой лонгрид – это, как правило, аналитичный относительно длинный журналистский текст, с преобладанием в нем признаков интерактивности и гипертекстовости. Интерактивное взаимодействие с контентом ограничено для читателя перелистыванием слайд-шоу или самостоятельным запуском аудио-, видеовставок.

Сноуфоллы – это публикации, характеризующиеся полной креолизацией содержимого. Такие материалы не обязательно дополняются длинным текстом, визуальная и аудиальная (т. е. невербальная) составляющая выходит в них на первый план. Сноуфоллы нестатичны, мультимедиа активируется посредством скроллинга: начинает играть музыка, активируется анимация, происходит переключение таймлайна, включаются видеозаписи. Сноуфоллы могут быть нелинейны: погружение в контент возможно в том порядке и в той мере, в которой это необходимо пользователю. Мету погружения и порядок ознакомления с материалом выбирает сам пользователь, активируя или игнорируя отдельные мультимедийные элементы. Восприятие вербального элемента таких публикаций (текста) осложнено без невербальной части.

Отдельную категорию в новых форматах цифровых поликодовых материалов составляют интерактивные игровые истории и комикс-истории. Во многом такие материалы похожи на компьютерные игры и интерактивные мультфильмы. Редакции вовлекают аудиторию через прием геймификации. Подобные публикации способны надолго удерживать внимание, мотивировать исследовать их в другом порядке, осуществлять в игре иной выбор. Текст в таких материалах выполняет вспомогательную функцию, дополняет «игровой процесс» / содержание «комикса». Данный формат является технически сложным, в то же время он наиболее перспективен.

Можно заключить, что форматная составляющая поликодовых материалов расширилась в силу усиления процессов цифровизации. Интерактивность и иммерсивность стали неизменными спутниками новых цифровых форматов поликодовых материалов: лонгридов, сноуфоллов, интерактивных историй-игр / историй комикс-формата. Такие материалы эстетически привлекательны, обладают мощным вовлекающим эффектом.

Библиографические ссылки

1. *Сорокин Ю. А., Тарасов Е. Ф.* Креолизованные тексты и их коммуникативная функция // Оптимизация речевого воздействия. Москва: Наука, 1990. 240 с.

2. *Бернацкая А. А.* К проблеме «креолизации» текста: история и современное состояние // Речевое общение: Специализированный вестник / Краснояр. Гос. ун-т; Под редакцией А.П. Сковородникова. Вып. 3 (11). Красноярск 2000. С. 104–110.
3. *Зубко Д. В.* Тема войны и мира в поликодовом журналистском тексте // Донецкие чтения 2023: образование, наука, инновации, культура и вызовы современности : Материалы VIII Международной научной конференции, Донецк, 25–27 октября 2023 года. Донецк: Донецкий государственный университет. 2023. С. 331–333.