

УДК 070

***ИММЕРСИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО  
ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ В СОВРЕМЕННЫХ МЕДИА***

***Чередниченко Л. В.***

*к. ф. н., доцент,*

*Тихоокеанский государственный университет,*

*Хабаровск, Россия*

***Зотова В. Н.***

*студент,*

*Тихоокеанский государственный университет,*

*Хабаровск, Россия*

**Аннотация**

В статье рассматриваются особенности применения иммерсивных технологий в современных медиа как эффективного и функционального средства представления информации. Разработка качественных журналистских материалов – важная задача средств массовой информации, от того, насколько осознанно журналистское творчество, насколько уверенно автор использует возможности жанра зависит эффективность контента СМИ, реализация социальных функций журналистики. Исследование проводилось на основе изучения научной литературы и журналистских иммерсивных проектов зарубежной и российской практики.

**Ключевые слова:** иммерсия, виртуальная реальность, дополненная реальность, иммерсивные технологии, иммерсивная журналистика.

***IMMERSIVE TECHNOLOGIES AS A MEANS OF PRESENTING  
INFORMATION IN MODERN MEDIA***

***Cherednichenko L.V.***

*Candidate of Philology, Assoc. Prof,  
Pacific National University,  
Khabarovsk, Russia*

***Zotova V.N.***

*student,  
Pacific National University,  
Khabarovsk, Russia*

### **Abstract**

The article discusses the features of the use of immersive technologies in modern media as an effective and functional means of presenting information. The development of high-quality journalistic materials is an important task of the media; the effectiveness of media content and the implementation of the social functions of journalism depend on how conscious journalistic creativity is, how confidently the author uses the possibilities of the genre. The research was conducted based on the study of scientific literature and immersive journalistic projects of foreign and Russian practice.

**Keywords:** immersion, virtual reality, augmented reality, immersive technologies, immersive journalism.

Распространение и постоянная модернизация информационно-коммуникационных и интернет-технологий оказывало и продолжает оказывать определяющее влияние на развитие журналистики, способов и методов поиска, обработки и распространения информации. В условиях цифровой трансформации постепенно формируется аудитория, медиапотребление которой характеризуется нелинейностью и высокой

Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

степенью вовлеченности. Все это привело к изменениям традиционных и развитием новых форм журналистских произведений, обусловленным поиском наиболее действенных форм и путей решения творческих задач, реализации функций журналистики, воздействия на аудиторию.

Требованиям журналистики и запросам современного медиапотребителя отвечают произведения, созданные с использованием иммерсивных технологий. Они открывают новые возможности при выборе жанров и форматов, позволяют создавать виртуальные сцены и ситуации, в которых можно воспроизвести и проанализировать происшедшее, формируя таким образом перспективы для более глубокого и точного освещения события.

К. А. Онуприенко считает, что «цель качественной журналистики всегда заключалась в том, чтобы максимально погрузить аудиторию в происходящее, заставить ее «прожить» жизнь героев» [7, с. 115]. Иммерсивные технологии помогают получить этот результат через иммерсию, которую К. А. Онуприенко подразделяет на три типа: виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR), смешанная реальность (MR) [7, с. 115].

Под виртуальной реальностью М. А. Крашенинникова понимает «сгенерированным техническими средствами мир, в котором создается альтернативная версия реальности» [4, с. 104]. Исследователь отмечает, что виртуальная реальность позволяет создать полное погружение благодаря воздействию технических средств на «несколько органов восприятия человека» [4, с. 105].

Создать пространство, в котором аудитория задействует несколько органов чувств позволяют инструменты виртуальной реальности – видео 360 градусов и компьютерное моделирование среды – графический VR.

Технология видео 360 градусов используют при создании виртуального репортажа или как вспомогательного инструмента в графическом VR. Второй тип виртуальной реальности разрабатывается с помощью компьютерного Дневник науки | [www.dnevniknauki.ru](http://www.dnevniknauki.ru) | СМИ Эл № ФС 77-68405 ISSN 2541-8327

моделирования и может стать основой как для создания виртуальных игр, так и разработки журналистских проектов, соединяющих различные форматы журналистики.

В качестве примера реализации виртуальной реальности можно привести проект на тему олимпийских игр от 17.02.2022 года «See the Jumps, Twists and Grabs That Brought Eileen Gu Three Olympic Medals» («Посмотрите прыжки, повороты и захваты, которые принесли Эйлин Гу три олимпийские медали») [8] от издания «The New York Times».

Для создания эффекта присутствия авторы «See the Jumps, Twists and Grabs That Brought Eileen Gu Three Olympic Medals» [8] запечатлели прыжки лыжницы на видео 360 градусов, а далее склеили фрагменты по стоп-кадрам. В итоге получились фотографии в движении. Первое изображение в проекте статично, фигура спортсмена передвигается по траектории, где заезд разбивается на этапы, их авторы описали с помощью текстовых карточек, чтобы объяснить аудитории технику выполнения лыжного трюка. Следующие изображения прыжков при скроллинге динамично демонстрируют движение Эйлин Гу от начала заезда ввысь до взлета над горой, где уже в полете авторы используют информационные карточки с описанием элемента спортивных маневров. Кроме того, разработчики использовали прием анимации для того, чтобы показать по какой траектории был сделан разворот в прыжке.

Приемы анимации и разделение видео с места события на стоп-кадры создают при просмотре движение и скорость. Так визуальные данные усиливают эмоциональное воздействие на аудиторию, способствуя глубокому пониманию процесса и переживанию за пройденные спортсменом этапы.

В материале использованы интерактивные элементы при скроллинге, позволяющие зрителям влиять на ход просмотра, выбирая, например, точку зрения или изменяя перспективу. Это позволяет создать персонализированный опыт. Использование иммерсивных технологий создает глубокое и

эмоциональное воздействие на зрителей, что способствует лучшему усвоению информации и запоминанию представленных событий.

Среди инструментов иммерсивных технологий существует вариант более упрощенного создания материала с эффектом присутствия – дополненная реальность, которая реализует частичное погружение пользователя. Дополненная реальность добавляет виртуальные объекты в реальный мир, предоставляя контекст и объяснения непосредственно на экранах мобильных устройств. В контексте журналистики AR (дополненная реальность) может обогащать статьи или репортажи интерактивными элементами, такими как графики, карты или даже виртуальные экспонаты.

В России технологию дополненной реальности впервые использовало информационное агентство «РИА Новости» в 2018 году. На специально созданной платформе Ria.lab для просмотра иммерсивных проектов была размещена AR-история «Кто твой Дед Мороз?» [5], напоминающая энциклопедию о 12 новогодних персонажах – главных символах Нового Года в России и соседних странах.

Данный проект функционирует при наведении камеры смартфона на любые объекты реального мира. На экране появляется опушка с домиком, елками и другими атрибутами праздника. Пользователю предлагается постучать пальцем по двери виртуального домика на экране, чтобы позвать Деда Мороза.

На фоне зрителю слышны звуки стука и скрипа двери, на пороге появляется Дед Мороз – он может быть из любой страны и говорить на соответственном языке, приветствуя зрителя. На виртуальной опушке возникают подарки, а над ней выводятся информационные карточки с историей происхождения Деда Мороза какой-то из стран и его легендой,

Анализируемый материал выполняет рекреативную, информационную и познавательную функции журналистики. Пользователь в процессе действия

в проекте изучает информацию о главных новогодних символах стран по ходу игры.

Технология дополненной и виртуальной реальностей различны в разработке, технических характеристиках и создании журналистских эффектов и смыслов. Однако они могут функционировать одновременно. Их взаимодействие называют смешанной реальностью.

В качестве примера можно привести проект «Visualization of the coronavirus outbreak» («Визуализация вспышки коронавируса») [9], который был разработан с использованием иммерсивных технологий, таких как виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR). Они позволяют создать уникальные визуальные и звуковые эффекты, погружающие зрителя в события и помогающие лучше понять сложные концепции и данные, представленные в журналистском материале.

Использование иммерсивных технологий в данном проекте позволило создать виртуальную среду, в которой зритель может пройти через различные этапы развития вспышки коронавируса. Он может проследить его начало, распространение и воздействие, а также увидеть последствия и меры, принятые для борьбы с ним.

Использование визуальных эффектов виртуальной и дополненной реальности позволяет создать более глубокое и эмоциональное впечатление, что помогает усилить эффект передачи информации.

Для создания эффекта погружения авторы использовали карты, демонстрирующие угрозу коронавируса по территории США, когда вспышки заболевания были небольшими. Эта карта сопровождается цитатами губернаторов, просивших соблюдать меры безопасности.

Иммерсивный проект дополнен анимированной реконструкцией пути вируса из Китая с анализом перемещения людей, чтобы показать почему ограничения на поездки не остановили распространение заболевания.

Использованные данные и статистика позволяют зрителю лучше понять масштаб и серьезность проблемы, а также влияние на общество и экономику страны. Чтобы донести до аудитории значимость соблюдения мер безопасности, авторы разработали виртуальный мемориал погибшим 1000 американцев.

Таким образом, использование иммерсивных технологий в проекте «Visualization of the coronavirus outbreak» («Визуализация вспышки коронавируса») от издания «The New York Times» позволяет реализовать функции журналистики, такие как информирование, объяснение и интерпретация социально-значимой проблемы общества в период пандемии коронавируса. Иммерсивные средства помогают лучше понять и оценить сложные данные и события, а также вызывают эмоциональную реакцию у зрителей.

Эти примеры подчеркивают значимость иммерсивных технологий в современной журналистике, открывая новые способы повествования и взаимодействия с аудиторией, что, в свою очередь, влияет на формирование глубокого смысла и значимости сообщаемой информации.

Иммерсивные технологии как средство представления информации в медиа повышают уровень эмпатии и понимания социальных, политических и культурных проблем, делая сообщаемую информацию более значимой и запоминающейся.

### **Библиографический список:**

1. Громов Н. Д. Существующие технологии иммерсивной реальности на современном рынке / Н. Д. Громов, Д. А. // Международный журнал прикладных наук и технологий «Integral». – 2021. – №4. – С. 5–9.
2. Колобова Е. Ю. Трансформация медиапотребления в условиях цифровой реальности / Е. Ю. Колобова // Петербургский экономический журнал. – 2020. – №4. – С. 29–30.

3. Красавина А. В. Эффекты и риски иммерсивной журналистики: технологический и этический аспекты / А. В. Красавина, А. Н. Шашева // Вестник ЮУрГУ. Серия «Социально-гуманитарные науки». – 2021. – Т. 21. – № 3. – С. 95–102.
4. Крашенинникова М. А. Виртуальная реальность в современной медиапрактике / М. А. Крашенинникова, А. С. Супиченко // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. – 2020. – №. 4. – С. 104–110.
5. Кто твой Дед Мороз? // РИА Новости. – 2018. – 20 дек. – URL : <https://ria.ru/20181220/1548086735.html> (дата обращения: 13.04.2024).
6. Нурумов Б. А., Оз М. Иммерсивная журналистика: творчество, технологии, индустрия / Б. А. Нурумов, М. Оз // Серия Журналистики. – 2019. – Т. 53. – №. 3. – С. 29–38.
7. Онуприенко К. А. «ВЫ – ТАМ!»: иммерсивные технологии в журналистике информационного общества / К. А. Онуприенко // Актуальные вопросы современной филологии и журналистики. – 2022. – №1 (44). – С. 115–122.
8. See the Jumps, Twists and Grabs That Brought Eileen Gu Three Olympic Medals // The New York Times. – 2022. – 17 окт. – URL : <https://www.nytimes.com/interactive/2022/02/17/sports/olympics/eileen-gu-halfpipe-ski.html> (дата обращения : 12.05.2024).
9. Visualization of the coronavirus outbreak // The New York Times. – 2020. – URL : <https://www.nytimes.com/interactive/2020/03/22/world/coronavirus-spread.html> (дата обращения: 12.05.2024).

*Оригинальность 80%*