

Итоги прогнозов развития технологий погружения как «будущего новостей»

Заруба Вероника Владимировна

Студент (бакалавр)

Филиал МГУ имени М.В.Ломоносова в г. Севастополе, Историко-филологический факультет, Кафедра журналистики, Севастополь, Россия

E-mail: zaruba.veronik@yandex.ru

Технологии погружения - виртуальная (Virtual Reality, VR) и дополненная (Artificial Reality, AR) реальности - позволяют создать максимальный эффект присутствия, недостижимый для классических инструментов создания контента как на телевидении, так и в интернете [3]. В 2008 году мир увидел первый иммерсивный проект от американской журналистки Нонны де ла Пеньи - «Gone Gitmo» [2], а в 2012 году вышел ещё один - «Голод в Лос-Анджелесе». В обоих проектах принцип один и тот же - зритель при помощи VR-гарнитуры погружается в компьютерную симуляцию невысокого качества и становится включённым наблюдателем событий, сюжет которых был составлен на основе журналистского расследования, документального фильма или репортажа.

Сторителлинг при использовании новых технологий погружения тоже вышел на качественно новый уровень. В интерактивном выпуске журнала Esquire за декабрь 2009 года читатель должен был скачать специальную программу на компьютер и показать штрих-код страницы веб-камере, чтобы перед ним открылась дополненная реальность. Несмотря на большое количество шагов для получения доли контента, редакция журнала получила отклик от читателей в 7 раз больший, чем от обычного выпуска [8].

Многие медиафутурологи и аналитики прогнозировали большое будущее AR и VR-технологиям в новостной сфере. Нонна де ла Пенья, именуемая пионером иммерсивной журналистики, в 2015 году выступила с TED-лекцией «Будущее журналистики? Виртуальная реальность» [12]. В лекции был дан прогноз насчёт развития информационной медиасферы: совмещение традиционных форм репортажа с новейшими технологиями погружения есть будущее новостной журналистики, которое уже скоро наступит. В 2013 году аналитики исследовательской компании Gartner считали, что дополненная реальность станет доминирующей на рынке информационных технологий в течение 5-10 лет. Специалисты Gartner прогнозировали 100%-ное проникновение AR и VR к 2021 году [1].

Технологии погружения успешно проникли в сферы здравоохранения, промышленности, строительства, они используются при иммерсивном обучении. Развитие AR и VR не прекращается в сегменте медиа и развлечений: цифровую реальность компании Meta, целиком основанной на виртуальной реальности, уже называют «будущим интернета» [11]. Однако в СМИ (российские в том числе) передовые технологии проникают гораздо медленнее.

В отчёте «Медиапотребление в России - 2021» компании «Делойт» [4] про VR-гарнитуру говорится только в рейтинге популярных устройств для использования видеоигр, где она занимает последнее место. Крупные иммерсивные проекты в России появились только у информационного агентства «РИА Новости», которое запустило экспериментальное приложение «РИА.Lab» [6]. На этой платформе с мая 2020 года был опубликован десяток AR\VR материалов - исследований, игровых и журналистских проектов. Ближайший по иммерсивности контент есть только у телеканала RT: их панорамная съёмка «RT 360» [9] хоть и не претендует на эффект максимального погружения, зато точно раздвигает границы восприятия.

Потреблять этот малочисленный контент могут единицы, поскольку для доступа к нему требуется специальное оборудование. Средний чек на VR-шлемы в первом квартале

2021 года составил 70 тысяч рублей [5]; несмотря на общий рост рынка AR и VR технологий в России, - в 2020 он составил 1,4 млрд. рублей [10] и вырос на 16% в сравнении с предыдущим годом - очевидно, что технология широкому потребителю всё ещё недоступна. Помимо дороговизны, эти устройства нельзя использовать длительное время - это может привести к дезориентации, тошноте и рвоте, головокружению, боли в глазах. У одного из 4000 пользователей VR-шлема наблюдаются приступы эпилепсии, головокружения [7]. У новой технологии есть даже возрастное ограничение к использованию по медицинским показаниям - от 13 лет.

Несмотря на рост мирового и отечественного рынка технологий дополненной реальности, интереса бизнеса и инвесторов к ним, AR и VR находятся только на подступах к информационной сфере. Прогнозы насчёт их развития оказались верны лишь в том, что рынок будет разрастаться и развиваться в других сегментах. Однако будущее, где репортажи будут вести не с места событий, а в 3D-симуляции и на постоянной основе, наступит ещё нескоро.

Источники и литература

- 1) Благоев Ю.В. Традиции и новаторство в журналистике погружения // Вестник ВУ-иТ. 2019. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/traditsii-i-novatorstvo-v-zhurnalistike-pogruzheniya>.
- 2) Суходолов А. П., Тимофеев С. В. СМИ и виртуальная реальность: новые возможности и перспективы // Вопросы теории и практики журналистики. 2018. №4. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/smi-i-virtualnaya-realnost-novye-vozmozhnosti-i-perspektivy>.
- 3) Яковлев Б. С., Пустов С. И. История, особенности и перспективы технологии дополненной реальности // Известия ТулГУ. Технические науки. 2013. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-osobennosti-i-perspektivy-tehnologii-dopolnennoy-realnosti> (дата обращения: 20.02.2022).
- 4) Делойт. Медиапотребление в России – 2021: <https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/ru/Documents/technology-media-telecommunications/russian/mediaconsumption-russia-2021.pdf>.
- 5) Коммерсантъ. VR-шлемы дополнили реальность: <https://www.kommersant.ru/doc/4762539>.
- 6) РИА. Lab: <https://ria.ru/20200519/1551445551.html>.
- 7) Hi-Tech Mail.ru. VR-гаджеты вредят здоровью: <https://hitech.mail.ru/review/VR-health-damage/#a01>.
- 8) MMR. Esquire станет интерактивным: <https://mmr.ua/show/esquire-stanet-interaktivnym>.
- 9) RT-360: <https://russian.rt.com/trend/302293-rt360>.
- 10) Tadviser. Рынок устройств виртуальной и дополненной реальности: https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Рынок_устройств_виртуальной_и_дополненной_реальности.
- 11) Digitaltrends: <https://www.digitaltrends.com/computing/what-is-the-metaverse-the-future-of-the-internet-explained/>.
- 12) TED talks: https://www.ted.com/talks/nonny_de_la_pena_the_future_of_news_virtual_reality/transcript?language=ru.