

Формирование комплексной модели цифрового издания: типологический фактор

Назарова Анастасия Александровна

Студент (специалист)

Национальный исследовательский Томский государственный университет, Томск, Россия

E-mail: nazarovamzk@gmail.com

Процесс развития технологий приводит к образованию новых форм существования медиа. В XXI веке одновременно изучается типология как печатных, так и цифровых изданий. Появление планшетов дало толчок становлению такого явления, как цифровой паблишинг — выпуск изданий для электронных устройств. В 2010 году появился планшет iPad, создав удобную экосистему производства и дистрибуции цифровых изданий. Мы считаем, что начинать изучение общих закономерностей развития цифровых изданий целесообразно с позиции влияния типологического фактора на формирование их модели.

Одна из немногих статей по типологии периодических изданий для планшетных компьютеров была написана В.Е. Бирюковым [Бирюков В.Е. 2013: 205]. В своей работе он выделяет два типа цифровых изданий по композиционному принципу и проектной модели подачи информации:

1. Нелинейные приложения - приложения, наследующие логическую и композиционную структуру от «плоскостных форм» (газет и веб-сайтов).
2. Линейные приложения - совпадающие по логике и структуре с многостраничными изданиями (книги, журналы).

Линейный тип периодических изданий — это попытка переложить печатный опыт на цифровую платформу. Здесь В.Е. Бирюков выделяет два подтипа, которые различаются периодичностью и целевой ориентацией: «журнальные» и «книжные», а значит приложения для развлечения или для чтения. Линейные издания, по нашему мнению, в целом моделируются по принципу печатных изданий, дополненному интерактивными возможностями цифровой среды.

Электронное издание в первую очередь берет в основу принцип мультимедийности, то есть совмещения информационных технологий, позволяющее использовать на одной платформе текст, звук, изображение, видео, анимацию, интерактивное взаимодействие с читателем.

Можно выделить следующие основные виды интерактивного медиаконтента в цифровом паблишинге:

- Объекты с множественными состояниями, к которым частности относятся: слайдшоу, интерактивные тексты, схемы с всплывающими подписями и карты;
- Аудио-контент, который может встраиваться отдельным файлом, а может быть стиминговым, то есть транслироваться с определенного интернет-ресурса при просмотре издания;
- Видео-контент, который также может быть встроенным или стиминговым;
- Прокручиваемые фреймы, которые позволяют помещать большее количества текста или изображений и создавать эффект прокручивания;
- Кнопки;

- Последовательности изображений, которая позволяет создавать анимацию из множества изображений для создания интерактивных эффектов, управляемых жестами пользователя;
- Масштабирование объектов, позволяет увеличивать или уменьшать изображения, помещенные на странице цифрового издания;
- Гиперссылки;
- Веб-контент, созданный с помощью языков веб-программирования HTML / JavaScript [Вершинин В.А., Мясников И.Ю. 2014].

Рассмотрим, как несколько отдельных типобразующих признаков влияют на использование интерактивных возможностей в цифровой среде, что в частности согласуется с концепцией комплексного моделирования, представленной в работах Ю. Н. Мясникова [Мясников Ю.Н. 2010]:

Ранее мы говорили, что линейные цифровые издания делятся на «журнальные» и «книжные». Ярким примером журнально-развлекательного типа цифрового издания является электронная версия «Вокруг света». Создатели приложения решили завлечь читателя визуальной составляющей: на страницах расположены лишь подписи к фотографиям и короткие тексты, в то время как большие материалы скрыты за кнопкой «Читать». После нажатия кнопки открывается текст статьи. За таким решением стоит и желание повысить эффективность восприятия материала, так как совмещение большого количества иллюстраций с полным тестом статьи создавало бы у читателя трудности в распределении внимания.

К «книжному» типу цифрового издания, а значит направленному на чтение, можно отнести планшетный вариант Newsweek. Здесь мы увидим ограниченное использование иллюстративного материала и практически полное отсутствие видео контента наряду с обилием текстов. Тем не менее, так как это издание является общественно политическим и ставит задачу углубления в суть событий, есть некая метафоричность в том, что разработчики сделали целую рубрику, основанную на приеме масштабирования объектов, где помещают актуальные фотографии.

Количество интерактивных элементов варьируется также в зависимости от возрастной ориентации издания. Цифровые журналы для молодых людей будут априори включать большее количество интерактивного контента, так как читатели: а) умеют им пользоваться (лучше знают технологические возможности планшетных изданий) б) скачивают приложения в том числе ради интерактивных элементов; в то время как в изданиях, ориентированных на более взрослую аудиторию, будет необходимым объяснять, как пользоваться тем или иным приемом.

Наличие развитой системы рубрик создает платформу для использования интерактивного контента. Например, упомянутое выше масштабирование объектов в Newsweek, также рубрики с обзорами фильмов в развлекательных журналах могут приобрести новый формат, так как в цифровую версию издания можно, к примеру, поместить трейлеры.

Жанровая составляющая напрямую влияет на использование интерактивных возможностей цифровой среды. Так отличным дополнением к репортажу может стать слайдшоу, видео и аудио с места событий, а также анимированная инфографика о произошедшем.

Таким образом, мы можем утверждать, что модель использования интерактивных элементов в среде цифрового паблишинга напрямую зависит от типобразующих факторов издания. Мы также можем утверждать, что именно развитая модель использования интер-

активного контента является одним из ключевых факторов популярности цифровых журналов. Несмотря на некоторое торможение и общую кризисную ситуацию на медиарынке, цифровые издания продолжают развиваться, что требует совершенствования методик разработки и выпуска прессы в формате цифрового паблишинга. В частности, дальнейшего исследования влияния типологического статуса издания, на остальные его составляющие в рамках концепции комплексного моделирования (тематическое разнообразие, жанровая палитра, композиция и графика издания).

Источники и литература

- 1) Бирюков В. Е. Типология периодических изданий для планшетных компьютеров / В.Е. Бирюков — Москва: Изд. МГХПА, 2013 — 205 с
- 2) Вершинин В. А., Мясников И. Ю. Экспериментальный студенческий айпад-журнал как образовательный инструмент // Журналистский ежегодник. 2014. № 3. С. 104-108.
- 3) Мясников Ю. Н. Технология моделирования и проектирования периодики региона: пособие / Ю.Н. Мясников, Изд. 2-е, дополненное, переработанное. — Томск: изд-во НТЛ, 2010