

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра журналистики

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
_____ К. В. Анисимов
« ____ » _____ 2018 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

42.03.02 Журналистика

**ИММЕРСИВНАЯ ЖУРНАЛИСТИКА И ПРОБЛЕМЫ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ЭТИКИ**

Руководитель	_____	канд. филол. н., доц.	А. В. Гладилин
Выпускник	_____		У. В. Швечкова
Нормоконтролер	_____	ст. преп.	В. В. Комлева

Красноярск 2018

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
1 Виртуализация в СМИ и журналистская этика	5
1.1 Виртуальная реальность и иммерсивная журналистика: понятия, свойства и характеристики.....	7
1.2 Технологическая платформа виртуальной реальности как интерактивная среда взаимодействия	15
1.3 Исторический контекст появления и трансформации этического кодекса журналиста.....	20
2 Этический аспект виртуализации в СМИ	32
2.1 Методика анализа	32
2.2 Виртуализация на примере фильмов отечественных и зарубежных медиа.....	33
Заключение	45
Список использованных источников	47

ВВЕДЕНИЕ

В последние годы развитие информационных технологий позволило создать технические и психологические феномены, которые в популярной и научной литературе получили название «виртуальной реальности», «мнимой реальности». Развитие техники программирования, быстрый рост производительности микросхем, разработка специальных средств передачи информации человеку, а также обратной связи в виде надеваемых на голову стереоскопических очков, дисплеев, перчаток и костюма, в которые встроены датчики, передающие на компьютер информацию о движениях пользователя - все это создало новое качество восприятия и переживаний, осознанные как виртуальные реальности. Однако широкое распространение и внедрение таких технологий порождает множество совершенно особых проблем и тенденций, с которыми человечество не сталкивалось ранее и которые не могут быть оставлены без внимания. Тщательного изучения, на наш взгляд, достоин феномен виртуализации в СМИ и особенно его этический аспект.

Актуальность изучения этого феномена обусловлена большим потенциалом его использования в современных интернет-СМИ и недостаточным количеством исследований по этой теме в российской практике.

Данное исследование посвящено **проблеме** несовместимости механизмов конструирования виртуальной реальности с принципами объективного отражения реальности.

Объектом данной работы является цифровая технология виртуализации, тогда как **предметом** – этический аспект виртуализации в СМИ.

Цель данного исследования – определить, соответствуют ли медиапродукты, создающиеся с применением элементов виртуальной реальности, нормам журналистской этики.

Данная цель требует выполнения следующих **задач**:

- определить понятие иммерсивной журналистики;
- охарактеризовать ее свойства;

- определить основные требования к журналисту и его материалам, выдвигаемые нормами профессиональной этики;

- провести анализ медиапродуктов, основанных на применении виртуализации, на предмет их соответствия принципам журналистской этики.

В процессе исследования были применены следующие методы: риторический и дискурс-анализ.

Научная новизна работы обусловлена новизной самого предмета исследования.

Практическая значимость заключается в том, что материалы исследования могут быть использованы при подготовке журналистов.

Теоретическая значимость исследования объясняется тем, что в рамках выпускной работы систематизированы сведения об иммерсивной журналистике.

В качестве теоретической базы исследования были использованы публикации Н. Де Ла Пенья, Кента Т., Слатера М., Карсон Э., Хэммита Ф., Стрикленда Д., Брылевской А. А., Елховой О. И., Замкова А.В. и др., посвященные исследованию феномена мнимой реальности в целом и использованию подобных технологий в журналистике в частности. В разное время исследованиями в этической области занимались Лазутина Г.В., Авраамов Д.С., Ламбет Э.Б.

Структура данного исследования состоит из введения, основной части, включающей теоретическую и практическую главы, заключения и списка использованных источников.

1 Виртуализация в СМИ и журналистская этика

1.1 Виртуальная реальность и иммерсивная журналистика: понятия, свойства и характеристики

Исследования в области виртуалистики представлены рядом теоретических концепций, при этом интерпретации феномена виртуальной реальности у различных ученых зачастую противоречат друг другу, что указывает на отсутствие единой методологии изучения и существенно затрудняет научное понимание данного явления. В связи с этим представляется целесообразным рассмотреть основные современные концепции, посвященные исследованию виртуальной реальности.

Термин «виртуальная реальность» в 1984 году в научный обиход ввел в Джарон Ланье, в это время он возглавлял группу ученых, разработавших и воплотивших в жизнь систему виртуальной реальности в области симуляции хирургических операций. В своих теоретических исследованиях при определении понятия виртуальности Ланье делал упор на техническую природу последней – то есть, он придерживается взгляда, что виртуальность – это иллюзорная реальность, порожденная компьютерными технологиями. Американский исследователь внес немалый вклад в научное рассмотрение современных сетевых и компьютерных технологий и их влиянию на общество в целом и индивида в частности.

Немецкий ученый Ахим Бюль в виртуальности видит параллельно существующую реальность, созданную компьютерными технологиями и глобальной сетью. В этом «параллельном» мире «функционируют виртуальные аналоги реальных механизмов воспроизводства общества: экономические интеракции и политические акции в сети Internet, общение с персонажами компьютерных игр» [Иванов, 2004, с. 512]. Данный подход основан на определении виртуальной реальности как реальности, опосредованной компьютерными технологиями. В отечественной научной теории подобной

позиции придерживается А. И. Воронов. Под виртуальной реальностью он понимает «кибернетическое пространство, созданное на базе компьютера, в котором техническими средствами предпринята полная изоляция оператора от внешнего мира, то есть, перекрыты все каналы тактильной, слуховой, зрительной и любой иной связи с окружающим пространством» [Воронов, 1999, с. 22].

Существует и другая точка зрения, согласно которой виртуальная реальность не является детерминированной компьютерными технологиями, а представляет собой субъективную реальность, при этом в ее становлении абсолютизируется роль субъективного фактора. Отечественный ученый И. Г. Корсунцев под виртуальной реальностью понимает «переработку, «переплав» бытия субъектом с позиции имманентно присущей ему логики» [Корсунцев, 2003, с. 78].

Американский исследователь Пауль Тиллих понимает под «виртуальным» «интеллектуальную способность самого человека создавать виртуальные вещи, выступать творцом виртуального мира» [Игнатъев, 2009, с. 308]. Ряд ученых (В. С. Бабенко, Ф. Хаммет, Е. А. Шаповалов) рассматривают виртуальную реальность как соединение объективного и субъективного: «виртуальная реальность – это то, где отсутствует четкое разделение объективного и субъективного плана в понимании, где эти различные содержания перетекают друг в друга, становясь неразличимыми, неотличимыми» [Игнатъев, 2009, с. 312]. В то же время данные исследователи стоят на позиции прямой зависимости виртуальной реальности от компьютерных технологий.

В. С. Бабенко под виртуальной реальностью понимает «некий искусственный мир, в который погружается и с которым взаимодействует человек, причем создается этот мир технической (преимущественно электронной) системой, способной формировать соответственные совокупности стимулов в сенсорном поле человека и воспринимать его ответные реакции в моторном поле» [Бабенко, 2012, с. 162]. Виртуальная

реальность в представлении Бабенко рассматривается как часть психологической реальности, опосредованной техническими средствами.

Е.В. Ковалевская рассматривает виртуальную реальность в рамках оппозиции объективной и субъективной реальностей и вписывает виртуальность в качестве третьего компонента в данную противоположность. Категория «виртуальное» определяется исследователем как «потенциальность, остающаяся таковой, то есть, не переходящей в актуальное состояние, но имеющую актуальные, реальные следствия» [Таратута, 2007, с. 148]. Примерами проявления виртуальной реальности Ковалевская называет сны, измененные состояния сознания, фантазии, символические и симулированные реальности.

Онтологический подход определения сущности виртуальности связан с рассмотрением последней как универсального естественного феномена, одного из фундаментальных свойств бытия, бытия вообще, а не только социального. При этом выделяются различные уровни виртуальности – естественные (природные) и культурные (сотворенные человеческой деятельностью). Исходя из этого, исследователи выделяют четыре горизонта виртуального бытия:

- естественные виртуальности, включающие все виртуальные объекты физического мира;
- технические виртуальности, созданные благодаря компьютерным технологиям и средствам масс-медиа;
- культурные виртуальности, включающие виртуальные феномены мифологии, религии, философии, этики литературы и искусства;
- виртуальность мистического.

Подобный подход позволяет сделать онтологически значимые выводы, определив создаваемую в киберпространстве и мире Интернет виртуальность как один из онтологических подуровней «тонкой структуры» виртуальности вообще [Афанасьева, 2005, с. 67]. В рамках данного подхода В. В. Афанасьева решает вопрос об онтологической сущности виртуальности: «виртуальная реальность реальна, актуальна, но не субстанциональна».

С. С. Хоружий, размышляя об онтологическом статусе виртуальной реальности, располагает ее между потенциальностью и действительностью, рассматривая виртуальность как не до конца воплощенное существование. Он пишет о ней как о «недобытийной структуре, «умаленной» реальности, не достигающей устойчивого и пребывающего, самоподдерживающего наличия и присутствия» [Игнатъев, 2009, с. 323].

Отечественный ученый Н. А. Носов, которого считают родоначальником виртуальной психологии, в вопросах онтологического статуса виртуальной реальности придерживался идеи полионтичности – то есть «многоуровненности» реальности. Он полагает, что виртуальная реальность онтологически отделена от реальности константной (порождающей), но равноправна по отношению к ней. «Идея виртуальности указывает на особый тип взаимоотношений между разнородными объектами, располагая их на разных иерархических уровнях и определяя специфические отношения между ними: порожденности и интерактивности – объекты виртуального уровня порождаются объектами нижележащего уровня, но, несмотря на свой статус порожденных, взаимодействуют с объектами порождающей реальности как онтологически равноправные. Совокупность виртуальных объектов относительно порождающей реальности образуют виртуальную реальность» [Носов, 1999, с. 152]. Основываясь на идее полионтичности, Н. А. Носов выделяет следующие признаки виртуальной реальности:

- актуальность: виртуальная реальность существует актуально только «здесь и теперь»;

- автономность: внутри виртуальной реальности течет свое собственное время, с точки зрения которого во внешней реальности времени нет, то есть, вечность (длительность) и момент времени во внешней реальности тождественны;

- интерактивность: объекты виртуальной реальности могут взаимодействовать с объектами породившей их реальности;

- порожденность: виртуальная реальность порождена активностью порождающей реальности и существует, пока эта активность длится.

Носов рассматривает виртуальную реальность как особое психологическое состояние человека. «Виртуальная реальность может возникнуть на любом образе, каким бы элементарным он ни был, но будет переживаться как полноценная реальность» [Носов, 2000, с. 432]. При этом исследователь считает, что понятие виртуальной реальности в его общем виде приложимо ко всем видам реальности: физической, технической, и психологической и т. д., но в целом, данная концепция более всего применима к психологии.

Французский социолог Жан Бодрийяр стоит на постмодернистических позициях при рассмотрении виртуальной реальности и процессов виртуализации современного общества. Разрабатывая теорию симулякров и симуляций в рамках постструктуралистской философии языка, Ж. Бодрийяр говорит о процессах развеществления и деинституализации общества. Иными словами, усиливается символичность современного социума, отношения между людьми принимают форму отношений между вещами, социальные институты превращаются в автономную реальность, ценности перестают быть аутентичной реальностью, социальные технологии становятся знаками. Вследствие чего, человеческая сущность проявляется не в реальном, а в виртуальном обществе, где человек взаимодействует не с реальными вещами, а с их «симуляциями». При этом институциональная основа общества не прекращает свое существование, а продолжает существовать как симуляция. Бодрийяр определяет симуляцию как «порождение моделей реального без оригинала и реальности: гиперреального», и далее приводит пример: «территория больше не предшествует карте и не переживает ее. Отныне карта предшествует территории – прецессия симулякров, – именно она порождает территорию...» [Бодрийяр, 2008, с. 79].

Ж. Бодрийяр рассматривает виртуализацию как процесс симуляции, процесс создания симулякров. «Симуляции исходят, по мнению Ж. Бодрийяра, из радикального отрицания знака как ценности. Симулякры создают гиперреальность, или призрак реальности». Симулякр в понимании Бодрийяра есть «ложное подобие, условный знак чего-либо, функционирующий в обществе как его заместитель» [Бодрийяр, 2008, с. 84].

Американский социолог Мануэль Кастельс, разделяя постструктуралистские взгляды Р. Барта и Ж. Бодрийяра на то, что все формы коммуникации основаны на процессах производства и потребления знаков, обнаруживает наличие виртуальных, символических миров на протяжении всей истории человечества: «Во всех обществах человечество существовало в символической среде и действовало через нее. <...> «Виртуальный» – существующий на практике, хотя не строго в данной форме или под данным именем и «реальный» – фактически существующий <...> Реальность, так, как она переживается, всегда была виртуальной – она переживалась через символы, которые всегда наделяют практику некоторым значением, отклоняющимся от их строго семантического определения» [Кастельс, 2000, с. 608]. Виртуальных миров в истории человечества было много: «в античности – это были мифы, в средневековье – мир религии, в эпоху Просвещения – мир науки, в XIX веке – идеология». Под реальной виртуальностью Кастельс подразумевает «систему, в которой сама реальность (то есть, материальное/символическое существование людей) полностью погружена в установку виртуальных образов, в мир творимых убеждений, в котором символы суть не просто метафоры, но заключают в себе актуальный опыт. Это не есть следствие использования электронных коммуникаций, хотя они суть необходимые инструменты выражения в новой культуре» [Кастельс, 2000, с. 304]. Процесс возникновения виртуальной культуры М. Кастельс рассматривает следующим образом: «под мощным воздействием новой коммуникационной системы, опосредованным социальными интересами, политикой правительств и стратегиями бизнеса, рождается новая культура: культура реальной виртуальности». Важно

отметить, что, как и Паэтау, Кастельс придерживается точки зрения, что истоки формирования виртуальности в первую очередь связаны с социальными изменениями, а не с развитием компьютерных технологий. Кастельс отмечает, что индивиды в условиях виртуального общества не только потребляют информацию, но и творят новые смыслы, ценности, модели поведения, которые впоследствии воплощают в реальной жизни.

Таким образом, в современном философском дискурсе исследований виртуальной реальности сложилось несколько походов к определению данной категории, она рассматривается как:

- фундаментальное свойство бытия – реальное, актуальное, но не субстанциональное (В. В. Афанасьева), недоовещенное бытие, «недобытие» (С. С. Хоружий);

- реальность, опосредованная развитием компьютерных технологий, существующая альтернатива сложившегося, устойчивого социального мира (А. Бюль, А. И. Воронов, М. Вэйнштейн, А. Крокер); Субъективная реальность, создаваемая индивидом с позиций присущей ему логики (И. Г. Корсунцев, П. Тиллих);

- часть психологической реальности человека (Н. А. Носов, Бабенко);

- особая форма социального, результат производства обществом виртуальных форм коммуникации (М. Кастельс, Н. Луман, М. Паэтау, Е. Е. Таратута);

- реальность, созданная на основе замещения ценностных и институциональных элементов общества симулякрами (Ж. Бодрийяр, Д. В. Иванов).

Столь обширное количество подходов к определению феномена виртуальной реальности говорит о повышенном интересе к данной категории в философии и гуманитарном знании в целом, о сложности, многогранности и противоречивости виртуального. В современном философском дискурсе многие научные взгляды на феномен виртуальной реальности противоречат друг другу, однако именно подобная многоплановость, многозначность

подходов как нельзя лучше характеризует сам феномен виртуальной реальности.

Иммерсивность (от англ. *immersive* – «создающий эффект присутствия, погружения») – весьма популярное явление современной индустрии развлечений. Например, сегодня по всему миру появляются иммерсивные спектакли. Для них характерен эффект полного погружения зрителя в сюжет постановки, это театр вовлечения, где зритель – полноправный участник происходящего. В любой момент актеры могут начать прямое взаимодействие со зрителем – например, могут завязать зрителю глаза и отвести за руку в другую комнату и оставить там, могут обнять или поцеловать, а могут просто долго смотреть глаза в глаза.

Вместе с этим довольно закономерен факт, что один из нарастающих трендов новых медиа — иммерсивная журналистика — погружение в новости с помощью виртуальной реальности. Журналистика, в которой эффект присутствия становится как никогда настоящим, многие медиаэксперты, понимая расширение воздействия этого эффекта в виртуальной реальности, переименовали его, окрестив эффектом вовлечения или погружения.

Цель качественной журналистики всегда заключалась в том, чтобы создать тесную связь между аудиторией и историей. Создание такой связи с помощью разных средств давно считается идеалом в журналистике. Описывая свои репортажи во время Второй мировой войны, журналист Марта Геллхорн называла их «видом с полей». Писатель Джордж Плимптон присоединился к футбольной команде Детройтских Американских Львов, чтобы передать своим читателям самые подробные ощущения от игры в команде. Телевизионный корреспондент Уолтер Кронкайт создал серию документальных репортажей, воссоздававших исторические события, давая краткое вступление прежде чем голос за кадром называл дату и место события, сообщая: «Вы — там!». Джонатан Дьюб, технологический редактор в MSNBC, сказал, что он верит в то, что использование технологий мнимой реальности в журналистике приведет читателя и зрителя «ближе к правде» [Cohen, 2013, с. 56].

Теперь журналистские репортажи не рассказывают аудитории о событии, а погружают ее внутрь истории. Это ощущение можно сравнить с переносом в другое время и место. Благодаря виртуальной реальности, зритель переносится в Дамаск, чтобы увидеть как «археологи соревнуются со временем, пытаются защитить памятники истории от войны».

Еще один проект такого рода — «Вспышка Эболы», представила недавно Frontline. Зрителей погружают в самое сердце Западной Африки, откуда можно проследить всю историю распространения смертельного вируса. И поскольку журналистика виртуальной реальности становится менее дорогой, скоро подобные проекты смогут делать все больше и больше редакций.

Чтобы погрузиться в историю, зрителю или читателю просто нужно загрузить на свой смартфон мобильное приложение и надеть Google Cardboard — шлем виртуальной реальности из картона (стоит около 20-30\$). А тем временем, создание приложений для виртуальных проектов, которые еще называют «включенным» или «практическим» сторителлингом также становится проще.

В новостях виртуальная реальность может быть представлена в формате видео, 3D-моделирования, интерактивной графики и того, с чем виртуальная реальность справляется лучше всего — игровых пространств и CGI-графики (с англ. computer-generated imagery).

Один из крупнейших игроков на этой площадке Ganett за прошедший год создали несколько проектов виртуальной реальности, большинство из которых включают 360-градусные видео. Ganett совместно с Des Moines Register представила проект «Harvest of Change», история о государственной ферме в Айове.

После Ganett сделали еще несколько различных историй в подобном формате. Вдобавок ко всему, в апреле 2015 года, они также запустили мобильные приложения для iOS и Android. А недавно, Des Moines Register провели на своем сайте онлайн-трансляцию с предвыборной агитации

республиканцев в формате 360-градусного видео.

При том, что у редакции огромное количество разных проектов, они добились огромного прогресса в сфере виртуальной реальности за этот год. Им удалось это сделать благодаря правильно выстроенной модели работы и многократным итерациям процесса.

Стратегия Ganett проста: если данное подразделение никогда не занималось подобными проектами, к ним в команду добавляют людей из другого подразделения, которое уже имеет опыт создания подобных проектов. Первоочередная задача компании — сделать так, чтобы в каждом подразделении был сотрудник, который может снять и смонтировать 360-градусное видео.

После того, как работа над созданием самого видео закончена, следующий шаг: поместить его в интерактивный интерфейс для публикации. Для разработки шаблонов интерфейса в Ganett задействуют разработчиков. Команда проекта выбирает подходящий шаблон и публикует историю в разных форматах: для компьютера, мобильных приложений и очков виртуальной реальности, типа Oculus Rift.

Ganett единообразно тратит деньги на поиск и тренинги компетентных сотрудников и материально-техническую базу, а пожинает плоды своих инвестиций после каждого удачного проекта.

Associated Press шагнули же на шаг вперед, сделав ставку на 3D-моделирование. Это более сложный процесс, который требует очень детальной проработки (потому что реальность воссоздается графически). В процессе разработки участвует компания Matterport, которая специализируется на 3D-моделировании.

Проект «The Suit Life» дает зрителям возможность прогуляться по роскошным гостиничным номерам, например, пентхауса в Four Seasons, цена за ночь в котором составляет \$50,000. По словам Пола Ченга, интерактивного директора AP, в данном случае, построить рассказ, используя технологии виртуальной реальности, было идеальным выбором. «Этот виртуальный тур

позволяет многим увидеть те места, куда они вряд ли когда-нибудь смогут попасть. А мы же смотрим на это, как на возможность задействовать виртуальную реальность, чтобы рассказать историю» — говорит Ченг.

Вместо того, чтобы сосредоточиться на документальных проектах, AR успешно использует технологии для освещения новостей. Например, подчиненные Ченга смогли в точности воссоздать туннель, по которому наркобарон Эль Чапо сбежал из мексиканской тюрьмы. «Было бы интересно увидеть, как выглядит этот туннель и дать возможность зрителям пройти его», — отметил Пол Ченг.

Однако при разработке проектов с VR приходится взаимодействовать сразу с несколькими платформами. Так, для просмотра большинства трехмерных видеороликов, пользователь должен скачать специальное приложение на свой смартфон или планшет.

Но эти ограничения актуальны только для видеоконтента. Интерактивная графика доступна пользователям без необходимости скачивать какие-либо дополнительные приложения. Разработчики из The Wall Street Journal, Роджер Кенни и Анна Беккер создали 3D-модель изменений индекса NASDAQ. Во многом благодаря этому проекту, WSJ недавно выиграла награду Online News Association (ONA) за инновации в визуальном сторителлинге. «Мы могли бы сделать обычный график NASDAQ. Мы так делали уже огромное количество раз. Но виртуальная реальность дает возможность заметить мельчайшие изменения», — говорит Кенни [Slater, 2005, с. 68].

1.1 Технологическая платформа виртуальной реальности как интерактивная среда взаимодействия

Главным отличием виртуальной реальности от подлинной считают возможность управления событиями. Следовательно, главное свойство системы виртуальной реальности - это возможность изменять информационные потоки, комбинировать, а также генерировать новые. Вместе с тем, все, что происходит

в системе ВР является в некоторой степени запрограммированным, поскольку ВР неразрывно связана с компьютерной информационной средой. Есть лишь тенденции к тому, что скоро свою виртуальную реальность каждый сможет создавать сам, что открывает принципиально новые возможности, а именно: человек сам сможет быть творцом своего собственного мира.

«Виртуальный мир может быть виртуальным до тех пор, пока он может контрастировать с реальным, - убежден автор статьи «Проблемы моделирования виртуальной реальности». Виртуальный мир не должен быть похож на реальный, иначе он перестанет будить воображение...» [Петрова, 2001, с. 43]. Заблуждение автора статьи, на наш взгляд, в том, что виртуальный мир, несмотря на все имеющиеся черты подлинной реальности, дает совершенно иную свободу действий. Следовательно, виртуальный мир никогда не станет точным повторением реального, а будет лишь носить его черты. В то же время, реальный мир для все большего количества людей уже носит черты виртуального.

Необходимо ли вообще сохранять контраст между виртуальным и реальным мирами? Майкл Хайм, автор работы «Метафизика виртуальной реальности», например, убежден, что контраст нужен для сохранения у человека метафизического стимула к творчеству и активному использованию воображения, как в реальном пространстве, так и в кибернетическом. Иными словами, автор опасается того, что виртуальная реальность, выполняя каждый каприз воображения и став фактически не второй, а первой и основной для человека реальностью, сможет полностью это чувство у человека атрофировать.

Рассматривая свойства системы ВР, прежде всего надо отметить фактор виртуального пространственно-временного континуума, поскольку нельзя говорить о реальности (любой) без времени, как и невозможно представить реальность без пространства.

Принимая факт существования мира виртуальной реальности, мы принимаем теорию существования и двух пространств - подлинного и виртуального. Следовательно, мы можем говорить о том, что исследователь

виртуальной реальности пребывает одновременно в двух пространствах: в то время как сознание путешествует по просторам виртуальной реальности, телесно человек находится в подлинном пространстве [Хайм, 1991, с. 263]. Само же устройство обоих пространств вызывает немало дискуссий: зная фактически, как устроено виртуальное пространство, мы ничего не знаем о том, как устроено пространство действительности, которое может быть не в меньшей степени виртуальным, мнимым, иллюзорным, или даже - внушаемым.

Немаловажное свойство пространства виртуальной реальности - это мгновенный доступ к любой области пространства, в отличие от пространства подлинной реальности, где для этого требуется затрата значительных усилий и времени на перемещение из одной точки в другую [Репкин, 1999, с. 108].

Виртуальные реальности погружения - это реальности чувственные, жизненные, средовые. В этих реальностях задается некоторая среда, в которую попадает человек. В этой среде пользователь практически полноценно существует: видит, слышит, осязает, возможно, обоняет объекты этого мира, этой среды, может взаимодействовать с ними. Для наиболее полного выявления и понимания сущности виртуальных реальностей погружения, рассмотрим коротко как именно происходит погружение пользователя в виртуальный мир. Для того, чтобы человек попал «внутри» виртуальной реальности, смог воспринимать смоделированную среду не извне, но изнутри обычно используются дисплей для головы, перчатки и цифровой костюм.

Дисплей для головы (Head Mounted Display) обычно представляет из себя шлем, очки или маску для лица. Надевая дисплей для головы, пользователь перестает видеть внешний мир, вырывается из визуального восприятия действительности и зрительно погружается в изображение, генерируемое на цветных жидкокристаллических экранах высокого разрешения. Дисплей находится очень близко к глазам, и человек попадает как бы внутрь изображения, изображение окружает его. Пользователь может поворачивать голову, чтобы посмотреть вокруг себя. Движения головы отслеживаются и картинка на экранах соответствующим образом изменяется. Кроме того,

дисплеи для головы оборудованы специальными наушниками через которые пользователь слышит полноценный стереозвук.

Цифровые перчатки (Data Glove) отслеживают движения рук пользователя и, в некоторых случаях, подают на них воздействия. Каждый палец и поверхность подобной перчатки снабжены; специальными петлями фибро-оптического кабеля с диодом излучающим свет, на одном конце и фототранзистором, конвертирующим свет в электрический сигнал, на другом. Когда палец или рука двигаются, количество передаваемого света изменяется. В перчатке также есть электромагнитный датчик который отслеживает движения всей руки, также как сенсоры в шлеме отслеживают движения головы. Пользователь видит изображение своих рук перед своими глазами (также, как мы обычно видим свои руки в реальности данного нам мира), может двигать ими и, в некоторых случаях, получать воздействия, обусловленные ответом среды на его действия.

Подобным же образом устроен и электронный костюм (Data Suit). В компьютерных виртуальных реальностях погружения пользователь может перемещаться в трехмерном мире и обозревать его в реальном времени. Программа задает, а аппаратура распознает шесть видов движения: перемещения (вперед-назад, вверх-вниз, налево-направо), наклон (вверх-вниз), крен (налево-направо), вращение. В качестве контроля за состоянием пользователя виртуальной реальности на дисплее может воспроизводиться мультипликационный аналог реально действующего человека.

Исходя из этого, отметим, наиболее важные, с нашей точки зрения, черты компьютерной виртуальной реальности:

- в виртуальном мире человек получает воздействия на свои органы чувств от объектов и субъектов виртуального мира;
- в виртуальном мире существует обратная связь, т. е. пользователь может взаимодействовать с объектами (и субъектами) виртуального мира;
- в виртуальном мире могут быть своя логика событий, свои закономерности. Эта логика и эти закономерности могут быть необычными или

странными с точки зрения нашего обычного мира, но естественными для мира виртуального. Также как, например, логика сновидения значительно отличается от логики обычного мира;

- в виртуальном мире могут быть свои пространство и время, своя причинная связь. Человек практически полностью с точки зрения органов восприятия погружается в иной мир, получает извне информацию, отличную от той (или, наоборот, подобную той), к которой привык в обычной жизни.

Некоторые авторы отмечают, что виртуальную реальность можно охарактеризовать с помощью пяти «I»: intensive, interactive, immersive, illustrative and intuitive (интенсивность, интерактивность, иммерсивность, иллюстративность, интуитивность) [de la Pena, 2010, с. 2]. Рассмотрим эти свойства компьютерной виртуальной реальности подробнее.

- интенсивность. В виртуальной реальности пользователь должен концентрироваться, сосредотачиваться на множестве существенной информации, на которую ему необходимо как-то реагировать;

- интерактивность. В виртуальной реальности пользователь взаимодействует с компьютером, вернее, со смоделированным с помощью компьютера окружением;

- иммерсивность (погружение, достоверность). Виртуальная реальность должна глубоко вовлекать, поглощать пользователя. Например, Майрон Крюгер предлагает «тест увертывания» для определения степени погруженности пользователя в виртуальную реальность: если человек увертывается от виртуального камня, летящего в его голову, несмотря на то, что знает, что камень является иллюзией, тогда виртуальный мир достоверен;

- иллюстративность. Виртуальная реальность должна «представлять» информацию в понятной, наглядной форме;

- интуитивность. В виртуальной реальности информация должна легко восприниматься. Виртуальные инструменты, виртуальная среда должны быть интуитивно понятны.

1.2 Исторический контекст появления и трансформации этического кодекса журналиста

Существуют как минимум две точки зрения на вопрос о том, когда появилась профессиональная мораль журналиста. Согласно одной из них, она зародилась и постепенно развивалась параллельно с возникновением и развитием самой журналистики (начиная с древних времен). Согласно другой точке зрения, она стала оформляться тогда, когда журналистика стала массовой, – примерно в середине XIX в. Из российских исследователей первую точку зрения отстаивает И.А.Кумылганова: «Исторический экскурс показывает, что с момента возникновения самой журналистики профессиональная мораль являлась неотъемлемым ее компонентом. То есть, в процессе выделения журналистики в самостоятельную отрасль трудовой деятельности складывалось и нравственное сознание работника этой отрасли» [Кумылганова, 1992. с. 10].

Д.С.Авраамов же придерживается другого взгляда. По его мнению, профессиональная мораль может сформироваться только при наличии профессиональной общности, а профессиональная общность журналистов стала появляться лишь в 30–40-х гг. XIX в [Авраамов, 2003, с. 42].

Исследователь журналистской этики Г.В.Лазутина, впрочем, не видит противоречия между этими двумя взглядами. Просто существуют две формы организации деятельности, пишет она: любительство и профессионализм. В этом и состоит объяснение «парадокса» журналистской этики: она вроде бы и моложе журналистской профессии как таковой, но в то же время и старше ее, потому что зародилась вместе с журналистикой как видом деятельности [Лазутина, 1999, с. 65]. Как бы там ни было, дискуссии о правах и обязанностях журналистов начались задолго до формирования профессиональной общности в современном смысле слова. В той или иной мере они велись как минимум со времен появления первых газет в начале XVII в.. Например, один из создателей современной журналистики, основатель французской газеты La Gazett, первый номер которой вышел в 1631 г., Теофраст Ренодо в обращении к читателям

говорил о трудностях, с которыми ему предстоит столкнуться, и обещал быть точным и правдивым в своих сообщениях. А в 1690 г. в Бостоне вышел первый номер единственной тогда колониальной газеты под названием *Publick Occurrences, Both Forreign and Domestick*, и ее издатель Бенжамин Харрис обещал добросовестно докладывать о новостях, внимательно относиться к источникам и исправлять ошибки [Pattyn, 2000, с. 16].

По некоторым свидетельствам, среди первых этических кодексов журналиста были нормативные документы, принятые в 1890 г. в США, в 1896 г. в Галисии и около 1900 г. в Швеции [Авраамов, 2000, с. 54]. Однако эти кодексы не получили широкого распространения и не считаются влиятельными документами. Чаще отсчет истории журналистских кодексов этики начинают с 1910 г., когда свой кодекс приняла Ассоциация редакторов Канзаса (США). В Европе первым крупным кодексом стала «Хартия долга» («*Charte de devoir*»), принятая Национальным союзом журналистов (*Syndicat national des journalistes*) во Франции в 1918 г.¹² Примерно в это же время начали проводиться международные встречи журналистов. На одной из них, в Голлулу, в 1921 г., американский журналист Джеймс Браун предложил принять составленные им международные правила поведения журналиста, но журналистская общественность их не одобрила. Тем не менее это дало толчок к принятию национальных кодексов по всему миру. Под влиянием идей, высказанных на конференции, национальные кодексы стали появляться в Швеции, Бразилии, Финляндии и многих других странах. В 1923 г. национальный этический кодекс СМИ появился в США. Он был назван «Каноны журнализма» и был принят Американским обществом газетных редакторов (ASNE) – влиятельной организацией, существующей и по сей день. Первым международным кодексом журналистской этики можно считать документ, одобренный в 1926 г. Межамериканской ассоциацией прессы (*InterAmerican Press Association*). В 1936 г. Лига Наций приняла в Женеве «Международную конвенцию об использовании вещания в целях мира» («*International convention concerning the use of broadcasting in the cause of peace*»). В 1939 г. Международная федерация

журналистов (IFJ) – сегодня одна из крупнейших международных журналистских организаций – опубликовала свой кодекс. Как пишет Авраамов, первые этические кодексы обычно содержали требования, не выходящие за рамки общечеловеческих норм морали: пиши правду, уважай честь и достоинство личности, не принимай ни от кого подачек, исправляй ошибки, будь честным и т. д. [Авраамов, 2000, с. 55]. В целом составители тех кодексов находились под влиянием либертарианских идей, берущих свое начало в работах Дж.Ст. Милля, Дж. Мильтона и Т.Джефферсона, о чем будет сказано ниже.

Вторая мировая война замедлила процесс развития журналистских кодексов, но после ее окончания кодексы снова стали появляться в самых разных странах и изданиях. С новой силой начались разговоры о международном кодексе. В 1946 г. под эгидой СССР была создана Международная организация журналистов (МОЖ), призванная, в том числе, интенсифицировать обсуждение проблем профессиональной этики. Вскоре после своего появления на свет Организация объединенных наций составила проект международного кодекса журналиста, который в 1950 г. был разослан по 500 журналистским организациям. Правда, журналисты не приняли этот кодекс, выразив опасение, что страны – члены ООН с его помощью смогут манипулировать прессой. Зато на основании этого проекта в 1954 г. на втором международном конгрессе Международной федерации журналистов в Бордо была принята международная «Декларация принципов поведения журналиста» («Declaration of principles on the conduct of journalists»). Однако в условиях обостряющегося противостояния между Востоком и Западом становилось все сложнее прийти к международному согласию, и даже многие уже принятые на различных конференциях постановления оказались замороженными.

Новый этап интереса к журналистской этике начался на рубеже 1970-х, после протестных демонстраций 60-х на Западе и критики американской войны во Вьетнаме. В 1971 г. представителями журналистских организаций шести европейских стран была принята Мюнхенская декларация, в которой

утверждались право журналистов на критику, обязанность разделять профессии журналиста и пропагандиста, не использовать нечестные методы для получения информации и т. д. В 1973 г. ЮНЕСКО организовало международную встречу на тему «Этические принципы журналистов и средств массовой информации». А в 1978 г. организация приняла «Декларацию об основных принципах, касающихся вклада СМИ в укрепление мира и международного взаимопонимания, в развитие прав человека и в борьбу против расизма и апартеида и подстрекательства к войне». Под эгидой ЮНЕСКО же в последующие годы прошли ряд встреч, в которых участвовали международные и региональные журналистские организации: Международная организация журналистов (JOI), Международная федерация журналистов (IFJ), Международный католический союз прессы (UCIP) и другие. В 1983 г. на IV Консультативной встрече международных и региональных журналистских организаций, проходившей в Праге и в Париже, ими были приняты «Международные принципы профессиональной этики журналистов». Всего их десять, включая уважение к универсальным ценностям и разнообразию культур, противодействие войне, поощрение демократизации международных отношений и другие.

Четвертая волна интереса к журналистской этике была поднята освещением войны в Персидском заливе 1991 г., распадом СССР и появлением новых демократических государств, и другими событиями того времени. В начале 1990-х национальные кодексы журналистской этики появились в России (о чем пойдет речь ниже) и других государствах, появившихся в Восточной Европе и Азии. Сейчас активно идет обсуждение глобального этического кодекса. В 1998 г. на конференции Всемирной ассоциации советов по прессе (WAPC) в Стамбуле было предложено создать такой кодекс, но этому активно воспротивилась британская Комиссия по жалобам на прессу (РСС), которая в знак протеста даже вышла из всемирной организации в марте 2000 г. По мнению Комиссии, такой кодекс, а также международный совет по жалобам на прессу, будь они созданы, стали бы использоваться авторитарными

правительствами разных стран, желающими контролировать свободную прессу [Sanders, 2003, с. 147]. Выступая в 1998 г. на встрече Союза печати Содружества (Commonwealth Press Union), тогдашний глава британской Комиссии по жалобам на прессу лорд Уэйкхэм сказал, что считает невозможным создание такого глобального этического кодекса СМИ, который был бы приемлем для всех обществ и не ограничивал бы свободу выражения в некоторых из них [Frost, 2007, с. 290].

Не осталась в стороне от западных тенденций и Россия. В середине XVIII в. М.В.Ломоносов написал работу под названием «Рассуждения об обязанностях журналистов при изложении ими сочинений, предназначенных для поддержания свободы философии». Речь в ней, правда, идет скорее о научной журналистике, однако для того времени это был существенный вклад в осмысление СМИ в принципе. Поводом для написания «Рассуждений...» стал инцидент с Лейпцигским научным журналом: в нем была опубликована неверная интерпретация одной из работ Ломоносова. В ответ Ломоносов описал проблему и составил семь пунктов, составляющих правила поведения журналиста. Некоторые из них до сих пор актуальны: например, положения о том, что журналисту следует освободиться от предубеждений, не красть чужие мысли, адекватно оценивать свои силы и т. д. Другие же вызывают сегодня только улыбку: «Журналист не должен спешить с осуждением гипотез. Они дозволены в философских предметах и даже представляют собой единственный путь, которым величайшие люди дошли до открытия самых важных истин. Это – нечто вроде порыва, который делает их способными достигнуть знаний, до каких никогда не доходят умы низменных и пресмыкающихся во прахе» [Ломоносов, 1952, с. 230] . Это требование в некотором смысле идет вразрез с современными представлениями о журналистской этике: ведь журналистика рассматривается сегодня как «четвертая ветвь власти», одна из главных задач которой – с помощью критики совершенствовать порядок вещей.

Однако, вплоть до второй половины XX века, в России так и не появилось именно научного обоснования профессиональных этических принципов

журналистики. Связанно это во многом и с тем, что после 1917 года пресса превратилась в «подручную партии» – стала составной частью административно-командной системы, и это на десятилетия фактически вывело журналистский корпус России за рамки мировой профессиональной общности журналистов. Профессиональная этика как учебная дисциплина в учебных планах отсутствовала, так как все профессиональные принципы диктовались партийной моралью. В условиях полного поглощения прессы тоталитарной системой профессиональной этике было трудно вычленить в реальной деятельности прессы свой специфический предмет, отделить собственно моральные регуляторы от институциональных.

Тем не менее, журналистика как наука в послевоенные годы начала развиваться достаточно быстрыми темпами: создаются факультеты и кафедры журналистики в различных университетах, увеличивается число научных разработок и исследований. Также значительным событием в жизни советской журналистики конца 50-х годов стал Всесоюзный съезд советских журналистов, который состоялся в Москве в ноябре 1959 года. Главным итогом работы съезда стало создание Союза журналистов СССР. В 1967 году возобновляется издание «Журналиста» – профессионального журнала для журналистов. Таким образом, начинает складываться достаточно большая база для осмысления требований и закономерностей профессии. И уже в 70-х годах появляются первые научные работы, посвященные вопросам профессиональной этики журналиста.

Таким образом, можно выделить первый «советский» этап становления журналистской этики как науки (1970-е–1991гг.). За этот период в российской этической науке было предпринято несколько «погружений» в глубинные слои журналистской профессии.

Р.Г. Бухарцев едва ли не первым в этот период обратился к выявлению природы профессиональной этики в своей кандидатской диссертации «Вопросы профессиональной этики журналиста» (1971 г.) и книге «Творческий потенциал журналиста» (1985 г.), где говорит о неразрывной связи между уровнем

профессионально-этического развития журналиста и его творческим потенциалом, указывает на теснейшую связь с проблемами этического плана и рассматривает этико-профессиональные основы труда журналиста.

В.А. Казакова в кандидатской диссертации «Социальные проблемы профессиональной этики журналиста» обозначила основные виды нравственных отношений, в которые вступают журналисты в процессе работы.

В.М. Теплюк в кандидатской диссертации «Журналист и источники информации: этические проблемы творческой деятельности журналиста» рассмотрел проблему социальной ответственности журналиста и систематизировал принятые в журналистике этические нормы сбора и использования информации. Исследователь также предложил свое определение понятия журналистской этики: «Совокупность предписаний, выраженных в принципах и нормах, регламентирующих нравственные аспекты деятельности журналиста в процессе выполнения им своей социальной роли, принято называть профессиональной этикой журналиста». В каждом конкретном случае В.М. Теплюк предлагает некоторые частные модели поведения журналиста. Категория «ответственности» занимает у автора одну из центральных позиций и очень тесно связана с нравственными и этическими законами и нормами, а также имеет совершенно определенную правовую поддержку. Немаловажное значение в работах В. М. Теплюка приобретает технология создания журналистского произведения. Это и условия общения журналиста с героями материалов, это и технологические приемы ведения беседы, обусловленные этическими требованиями к данному процессу, это и документальная система в творческой деятельности журналиста – ее принципиальные и функциональные особенности, это и техническая основа творческой деятельности журналиста, теснейшим образом связанная с этико-нравственными канонами поведения в профессии журналиста.

Д.С. Аврамов в этот период начинает заниматься теоретическим обоснованием профессиональной этики журналистов. В работах «С нравственных позиций» (1981 г.) и «Профессиональная этика журналиста.

Парадоксы развития, поиски перспективы» (1991 г.) он всесторонне охарактеризовал профессиональную мораль журналиста как социальный феномен, определил ее место в общественном сознании и особый характер норм, обозначил связь индивидуального сознания как носителя профессиональной морали с позицией журналиста, которая реализуется в профессионально-нравственных отношениях.

Работы вышеназванных исследователей внесли важный вклад в становление и определение журналистской этики. Но есть у них и один существенный недостаток. Большинство данных трудов построено на изучении практики советской журналистики и отражает особенности подхода, принятого в отечественной этике в тот период. Практически все они несут на себе отпечаток представления о журналистике как части партийного дела, где главным были не профессиональные, а партийные принципы.

Более полноценно журналистская этика в России начала развиваться только в постперестроечный период, после распада СССР и принятия 27 декабря 1991 года закона РФ «О средствах массовой информации» и провозглашения свободы слова. В следствие этого мы выделяем второй, «современный», этап становления журналистской этики как науки (1992 г. - по начало XXI века). В это время журналистская этика начинает формироваться как самостоятельная ветвь науки. Чуть позднее профессиональная этика как учебная дисциплина появляется в Государственных стандартах по направлению и специальности «журналистика».

На этом этапе наблюдается достаточно большое отставание российской журналистики в вопросах профессиональной этики от западной, где уже сформировался пласт профессионально-нравственных представлений, определились алгоритмы действия профессиональной морали и формы влияния профессиональной общности на своих членов, обозначился своеобразный профессионально-нравственный облик журналиста.

Провозглашение свободы слова и логически вытекающей из нее свободы творческого самовыражения в 90-х гг. XX века явилось серьезным испытанием

профессионально-нравственной зрелости отечественного журналистского корпуса, который наконец-то получил возможность перейти от внешней регуляции своей деятельности к внутренней ее саморегуляции. К сожалению, свобода публицистического творчества в России в постперестроечный период все чаще стала оборачиваться журналистским произволом, причем на всех стадиях творческого процесса - при выборе темы, сборе и обработке материала и литературном его оформлении. Сейчас практически по всем узловым моментам профессиональной этики (отношения журналиста - с массовой аудиторией, источником информации, персонажем произведения, нештатным автором) и служебной (отношения журналиста - с редакционным коллективом, редактором, коллегами по профессии) наблюдаются серьезные отклонения от нормативных оснований.

По мнению большинства исследователей, в России процесс кодификации положений профессиональной морали идет пока слабо. В странах с развитыми демократическими традициями практически каждая крупная телекомпания, каждый крупный журналистский концерн строит профессиональную жизнь, ориентируясь на специально разработанные кодексы, к тому же периодически совершенствуемые. Основные постулаты этих кодексов сходны, соотнесены с международными документами данного типа, но высокая степень конкретизации, приближенности к условиям определенных каналов или изданий придает им особый смысл. В наших редакционных коллективах подобная практика только начинает прививаться.

В историю отечественных СМИ войдут и «Кодекс профессиональной этики журналиста» (1991 г.), и «Декларация» Московской хартии журналистов (1994 г.), и «Кодекс профессиональной этики российского журналиста» (1994 г.), и «Хартия телерадиовещателей» (1999 г.), и многие другие подобные документы. Однако ни один из них пока не работает. «Кодекс профессиональной этики российского журналиста», предложенный Союзом журналистов России в 1994 году, вызвал бурную реакцию в журналистской среде. Этот кодекс был хорош, как пожелание, но у него не было научной базы,

поэтому он и не прижился в журналистской среде. Данный факт еще раз подтверждает необходимость научного исследования профессиональной этики журналиста.

В 1990-е гг. можно выделить несколько основных работ о профессиональной этике журналиста, в которых тема разрабатывается на современном российском материале и достаточно полно. Это «Профессиональная этика журналиста» Д. С. Аврамова (1999 г.); «Профессиональная этика журналиста» Г.В. Лазутиной (1999 г.) и «Репортер: профессионализм и этика» М. И. Шостак (1999 г.). Рассмотрим основные положения этих работ, потому что вклад названных ученых в развитие такой науки как журналистская этика действительно велик.

Д. С. Аврамов в своей работе определяет предмет профессиональной этики журналиста, рассматривает возникновение профессиональной морали журналиста, ее сущность и основные функции. Дает определение журналистской этики: «Этика журналиста – это наука о профессиональных особенностях морали журналиста, о нравственных аспектах его труда». Он глубоко анализирует нравственно-сознательный уровень творческой деятельности журналиста, что включает в себя рассмотрение профессиональной морали как индивидуального сознания журналиста, выделение проблем социальной обусловленности позиции журналиста, проблем стимулирования творческого акта в журналистской деятельности и участие в этом процессе такого структурного показателя как самосознание журналиста, а также исследует профессионально-нравственные отношения по направлениям: журналист – читатель; журналист – источники информации; журналист – герои материалов; журналист – коллеги.

Г.В. Лазутина в своей работе поднимает глубокий пласт теоретических материалов, рассматривает этику как раздел философии, определяет значение профессиональной морали, рассматривает как она действует в журналистике. Г.В. Лазутина анализирует категории профессионально-нравственного сознания журналиста, которые составляют первую группу профессионально-

этических представлений журналиста. Ключевой из этих категорий, по мнению исследователя, является «профессиональный долг» – «выработанное содружеством журналистов представление об обязательствах перед обществом, которые содружество добровольно берет на себя, сообразуясь с местом и ролью своей профессии в общественной жизни». Также в эту группу входят категории «профессиональная ответственность», «профессиональная совесть», «профессиональное достоинство» и «профессиональная честь». Вторую группу профессионально-этических представлений журналиста составляют «профессионально-нравственные принципы». Они содержат в себе основные правила использования в моральном поведении журналиста законов взаимодействия профессиональной журналистской общности и каждого ее члена с обществом в целом.

Третью группу профессионально-этических представлений журналиста составляют нормы. Профессионально-нравственные нормы, направляющие поведение журналиста, образуют шесть групп – соответственно тем профессионально-нравственным отношениям, которые неизбежно складываются у журналиста в его профессиональной жизни: «журналист - аудитория», «журналист - источники информации», «журналист - герои публикаций», «журналист - авторы», «журналист - коллеги», «журналист – власть». В каждой из этих групп есть нормы, которые стали для журналистов стандартами поведения, но также есть и нормы, которые практически не соблюдаются.

М.И. Шостак в своей работе «Репортер: профессионализм и этика» рассматривает сугубо отраслевые принципы этики в творчестве журналиста. Также исследователь обозначает специфические проблемы репортерства: уровень достоверности при изложении фактов, искусство умолчания (отсечение «ненужных» деталей), косвенное комментирование, дающее простор оценкам, опасности профессионального «дирижирования беседой», работа под маской и работа скрытой камерой.

Новый виток в исследования журналистской этики происходит в начале XXI века. В 2000 году выходит книга С.А. Муратова «ТВ - эволюция нетерпимости: История и конфликты этических представлений». В ней автор анализирует приобретения и потери российского телевидения, пишет о коммерциализации вещания, ведущей к утрате отечественных культурных ценностей, ангажированности каналов и саморазрушению профессиональных принципов, об этической культуре, способной обеспечить достоинство и репутацию тележурналиста.

Так 2003 – 2004 гг. выходят новые научные работы, посвященные проблемам профессиональной этики журналиста. Это «Этика журналистского творчества» А. А. Юркова. (2003), где предлагается поэтапное изучение этических свойств и условий творческого процесса в журналистике.

В 2004 г. выходит труд «Этика журналиста» П. Н. Киричек и О. В. Федотовой. В нем авторы подробно рассматривают нравственные принципы журналистской деятельности и современные теории прессы; этико-правовые механизмы регуляции и саморегуляции в журналистике; сущность, структуру и функции журналистской этики; социальную позицию журналиста и плюрализм общественной жизни; журналистскую этику в пореформенную эпоху; журналистскую этику и информационную культуру, анализируют местные и федеральные издания, выявляя этические нарушения.

Накопление знание об этике профессии журналиста поспособствовало большей специализации внутри данной области знания. Так Е.В. Письменная рассматривает более узкий аспект журналистской этики и пишет работу «Профессиональная этика в деловой прессе (2004), где анализируется роль и место деловой прессы современной России в структуре СМИ, а также рассматриваются вопросы профессионального сознания и формирования нравственного опыта работников деловой прессы и определяются механизмы профессионально-нравственной регуляции журналистского поведения.

Таким образом, авторы раскрывают этические стороны творческого процесса журналистов, исследуют особенности профессиональной морали,

анализируют процесс саморегулирования в современной журналистике, изучают профессиональное самосознание работников СМИ, а также профессионально-нравственные отношения, в которые включены журналисты. Однако, состояние профессиональной этики в современной российской журналистике, говорит о том, что многие вопросы и проблемы журналистской этики еще до конца изучены или вообще не рассматриваются. Остается еще достаточно большое поле для деятельности новых исследователей.

2 Этический аспект виртуализации в СМИ

2.1 Методика анализа

Данная часть работы посвящена изучению этической составляющей иммерсивных фильмов, роликов RT 360, Первого канала, National Geographic, BBC, The Guardian и The New York Times. Во время анализа мы опирались на критерии, описанные Лазутиной Г. В. в работе «Профессиональный анализ журналистского произведения как метод научного исследования». Среди них тема произведения, идея, композиция и монтаж (средства организации пространства). Для проведения более тщательного исследования было принято решение добавить к вышеупомянутым критериям анализ соотношения документальности, степени действительного отображения реальности и ее виртуальной, художественной противоположности, а также проанализировать степень участия в проекте журналистов и художников, графических дизайнеров.

2.2 Виртуализация на примере фильмов отечественных и зарубежных медиа

Для создания сцены в виртуальной реальности существует два способа. Повторное создание с помощью компьютерного программного обеспечения

(CGi) или прямая трансляция реальной обстановки в режиме реального времени. Процесс создания виртуальных декораций стоит дешевле реальной документальной съемки, но он может несколько исказить реальное отображение действительности. Процесс восстановления событий в виртуальной среде довольно медленный и требует много технических способностей и опыта работы с технологией. Однако сегодня активно появляются готовые к эксплуатации и профессиональные 360° камеры, которые могут использовать журналисты для подачи своего материала в совершенно новом формате.

При создании записи, сделанной с помощью сферических камер, производство VR-контента становится быстрее и проще, однако для этого по-прежнему требуется стандартное редактирование и сшивание. Вывод – это обычный видеоролик в формате 360 градусов, который публикуется на YouTube, Facebook или в собственном проигрывателе издателя, который поддерживает панорамный формат.

В 2015 году телеканал RT одним из первых среди мировых СМИ начал производить новостной видеоконтент в иммерсивном формате. Библиотека собственного контента RT в формате 360 градусов насчитывает более 150 видео. Панорамные видео RT доступны на специальной странице в Facebook, в YouTube, а также в мобильном приложении RT360 (Google Play, App Store и Oculus Store).

Тематика видеороликов разнообразна, но можно выделить следующие основные направления: путешествия, исторические реконструкции, космос, протестные акции, природа, спорт, студийные выпуски новостей в формате 360, итоги года в формате дайджеста.

Серия иммерсивных фильмов о путешествиях включает в себя следующие работы: «Шри-Ланка 360: поездом через чайные плантации Нувары Элии в горную деревню Элла», «Шри-Ланка 360: храм зуба Будды в Канди и дерево Николая II», «Тибетцы в Китае: провинция Цинхай». Жанр вышеупомянутых видеороликов можно определить как путевой очерк с

элементами репортажа.

Согласно теоретику журналистики А. А. Тертычному, путевой очерк представляет собой описание неких событий, происшествий, встреч с разными людьми, с которыми автор сталкивается в ходе своего творческого путешествия (поездки, командировки и пр.) [Тертычный, 2000, с. 205]. Сюжет очерка отражает собой последовательность этих событий, происшествий, встреч, являющихся содержанием путешествия журналиста. Важнейшими характеристиками очерка выступают: динамичность во времени и пространстве; наличие авторского «я»; подбор информации в зависимости от авторского замысла. Работая в жанре путевого очерка, журналист RT выступает в роли рассказчика, позволяя аудитории почувствовать все трудности путешествия и тем самым стать соучастником своей творческой поездки. В случае фильмов RT 360 трэвел-репортаж отличается более активной авторской позицией и ярко выраженным эффектом присутствия. Отличительными характеристиками являются, общественная значимость, динамичность и наглядность изложения. В работах присутствуют подробные описания местности Шри-Ланки и Китая, значительное количество пейзажей с авторским закадровым голосом на фоне. В данном случае журналист держит в руках, направленный на себя монопод, параллельно комментируя местность, людей и события, находящиеся вокруг него. Монтаж динамичный, с использованием разноплановых кадров. Во время съемки журналист использует описательные средства выразительности. Композиционно каждый фильм представляет собой один день из путешествия от заката и до рассвета. Работа построена полностью на документальном материале с участием реальных людей. Цифровая, художественная графика полностью исключена. Фильмы «Шри-Ланка 360: поездом через чайные плантации Нувары Элии в горную деревню Элла», «Шри-Ланка 360: храм зуба Будды в Канди и дерево Николая II», «Тибетцы в Китае: провинция Цинхай» достоверно отражают существующую реальность, что соответствует принятым этическим нормам журналистской деятельности. Таким образом, вышеупомянутые иммерсивные фильмы отличаются от фильма

классического документального жанра лишь использованием технологий съемки панорамного видео при производстве, что положительно влияет на глубину восприятия материала аудиторией, усиливает эмоциональное воздействие.

Следующей тематической группой иммерсивных фильмов RT является историческая реконструкция. Документальная серия «Революция 360», снятая в панорамном формате в рамках международного проекта #1917LIVE, состоит из пяти эпизодов: «Июльский кризис в Петрограде», «Витебский вокзал», «В окопах Первой мировой», «Подготовка к стачке», «Ленин и Сталин на конспиративной квартире». Каждый из роликов воссоздаёт эпизоды революционных событий столетней давности. В съёмках проекта RT приняли участие известные российские артисты, режиссёры, писатели и поэты, такие как Александр Адабашьян, Олег Гаркуша, Захар Прилепин, Александр Баширов и Александр Ф. Скляр. Закадровый текст озвучивали Гарик Сукачёв и Сергей Гармаш. Съёмки видеороликов RT проходили в аутентичных локациях того времени, в том числе на Витебском вокзале и в Музее-квартире революционера Сергея Аллилуева. Благодаря этому аудитория оказывается в разных местах революционного Петрограда: в покинутой усадьбе, подпольной типографии, на конспиративной квартире и даже на полях сражений Первой мировой войны.

Серия «Июльский кризис в Петрограде» представляет собой зарисовку событий июльского кризиса 1917 года, когда вслед за поражениями на фронте по столице прокатилась волна беспорядков. Зритель становится свидетелем трагедии, развернувшейся в одном из дворов Петрограда. «Витебский вокзал» переносит зрителя в революционный Петроград марта 1917 года. Раненые солдаты делятся последними новостями с фронта, а беспризорные дети воруют хлеб у уличной торговли. Одну из ролей в ролике исполнил Захар Прилепин. Ролик «В окопах Первой мировой» посвящён участию Российской империи в Первой мировой войне. Вместе с солдатами зритель оказывается в окопе во время атаки. «Подготовка к стачке» рассказывает о возвращении Владимира

Ленина из Европы весной 1917 года. Он призывает к немедленному прекращению войны. Однако его взгляды приводят к манифестации солдат, пострадавших на войне. Ролик «Ленин и Сталин на конспиративной квартире» о периоде, когда Временное правительство обвинило Владимира Ленина в связях с немцами. Соратники вождя предлагают ему на время покинуть столицу. Но сначала требуется изменить внешность лидера. Спецпроект #1917LIVE стал финалистом престижных международных премий The Drum Social Buzz Awards 2017, Clio Entertainment 2017 и Shorty Social Good Awards и привлек внимание журналистов таких изданий, как The Guardian, Bloomberg, The Wall Street Journal, The New York Times, The Washington Post, Newsweek, France 24. Статьи о проекте были опубликованы более чем на десяти языках.

Несмотря на то, что в процессе создания фильма участвовали профессиональные актеры, режиссеры и сценаристы, фильм не противоречит этическим принципам объективного отражения реальности, так как повествует о действительных фактах истории и не искажает их. Фильмы представляют зарисовки, эпизоды, историческую кинохронику. В ходе повествования отсутствует какой-либо закадровый голос, все реплики произносятся героями. Во всех сериях камера статична и действие происходит вокруг нее таким образом, чтобы зритель сам смог выбрать интересующий его угол обзора. При создании RT не задействовали искусственно созданную дополненную реальность, что так же говорит о приемлемом уровне документальности и соответствия реальности.

Следующая тематическая категория RT – космос. В рамках телеканала действует спецпроект «Космос 360», созданный при сотрудничестве с «Роскосмосом» и РКК «Энергия». В ноябре 2017 года RT представил первое в истории панорамное видео, снятое в открытом космосе. В ролике SPACEWALK 360 зрители могут понаблюдать за работой российских космонавтов Сергея Рязанского и Фёдора Юрчихина во время работы за бортом МКС. Примечательно, что роль репортеров в спецпроекте выполняют сами космонавты. В других сериях RT дает возможность зрителям побывать на

тренировке космонавтов по отработке поведения в условиях невесомости. Также можно посмотреть, как проходит утро на МКС, как выглядят модули космической станции и какой видят Землю космонавты, находясь на орбите. В серии «Космос 360: завтрак на МКС» Андрей Борисенко представляет зрителям своеобразную кухню МКС, где космонавты готовят себе еду. Он рассказывает, сколько времени занимает приготовление каши в космосе, и показывает, как её нужно есть. Ролик «Космос 360: как отмечали новогодние праздники на МКС» повествует о том, как разные члены экипажа организуют свою работу в праздничный период и др. Спецпроект включает в себя исключительно репортажи от лица космонавта. При съемке используются общие и панорамные планы. Компьютерная графика отсутствует, в производстве участвуют только реальные люди. Таким образом, спецпроект RT «Космос 360» не нарушает журналистскую этику и отображает реальность действительным образом. Спецпроект доступен онлайн на шести языках (русском, английском, испанском, французском, немецком и арабском), а также в специальном мобильном приложении RT360 (Google Play, App Store, Oculus Store).

Категория с изображением различных протестных акций и военных действий содержит видеоролики «Протесты 360: демонстрация в Париже», «Видео 360: протест мигрантов в Париже», «Видео 360: Корреспондент RT побывал в разрушенном войной Хомсе», «Протестная волна: столкновения противников Ле Пен с полицией в Нанте в формате 360», «ИГ против искусства: видео в формате 360 из разорённого музея Мосула». В роликах отсутствуют какие-либо журналистские комментарии, реплики. Демонстрируются протесты против лидера партии «Национальный фронт» Марин Ле Пен, различные столкновения с полицией и вооруженными силами, митинги и задержания под живой звук. Это способствует более глубокому погружению зрителя в атмосферу того или иного события, повышается эмоциональное воздействие на аудиторию. Как и во всех предшествующих примерах RT использует документальную съемку с использованием реальных людей, действующих здесь и сейчас, что также соответствует принятым

этическим нормам.

Категории с природной и спортивной тематикой содержат ролики «Видео 360: кайтинг в Хорватии с чемпионом России», «Зимняя сказка в 360: путешествие по Хакасии на снегоходах», «Дикая природа 360: Камчатка с высоты птичьего полёта», «Танковый биатлон в Алабине», «Полёт чемпионки мира по высшему пилотажу Светланы Капаниной», «Вингсют-пилоты поставили три рекорда России», «Фигурное падение 360: Более сотни парашютистов установили рекорд, собрав фигуру в полёте», «Бой Фёдора Емельяненко в формате 360°», «Обзор 360: Трасса «Формулы-1» в Сочи из кабины пилота». Однако назвать эти видеозаписи продуктом журналистской деятельности сложно, так как в них отсутствуют какие-либо комментарии, закадровый голос. Несмотря на это она документальны и соответствуют реальности.

Кроме этого RT провели тридцатиминутный выпуск новостей в панорамном формате , который демонстрирует не только моменты прямого эфира, но и то, что раньше оставалось для зрителей за кадром, — работу редакторов и камер, перерывы между прямыми включениями.

Иммерсивный, панорамный формат видео осваивает и Первый канал. На официальном Youtube-канале, в приложении «Голос.Дети» для IOS и Android доступны трансляции в формате 360, которые погружают зрителя в атмосферу проекта, а во время рекламных пауз переносит в закадровый мир. Однако их содержание почти ничем не отличается от телевизионного формата. Преимущество лишь в том, что аудитория имеет возможность выбрать понравившийся угол обзора.

Одними из первых на зарубежном рынке начали использовать формат 360 The New York Times. В 2015 в сотрудничестве с Google редакция запустила проект виртуальной реальности NYT VR, в рамках которого подписчикам вместе с копией издания было доставлено более миллиона Google Cardboard — специальных устройств, совместимых со смартфонами, для просмотра репортажей и документальных фильмов, созданных в виртуальных мирах.

Фильм «The Atomic Bombing of Hiroshima», иллюстрирует взрыв ядерной бомбы в японском городе Хиросима. Для сокращения финансовых расходов на производство редакция приняла решение конструировать декорации виртуально. Фоном идет закадровый журналистский текст, поясняющий все происходящее. Парадоксально, но на взгляд автора исследования вышеупомянутый фильм не нарушает журналистскую этику, требующую отображать реальность достоверно. Авторы в первую очередь стремились действительным образом рассказать историю, передать все известные факты, а не вызвать у аудитории эмоции.

То же самое можно сказать о фильме The Guardian «6x9». Короткий видеоролик повествует о том, как ощущает себя человек в тюремной камере, что он слышит и видит, какие мысли его могут посещать. В очках дополненной реальности зритель видит виртуальную камеру и слышит все, что его окружает. Акцент всего фильма смещен именно на звуковую составляющую материала. Крики, перепалки, звуки выстрелов, плач сопровождают зрителя в ходе всего повествования. Это значительно увеличивает эмоциональное восприятие материала, однако грань между действительным и вымыслом не нарушена.

В фильме NYT «Sensations of Sound» приемы документальной панорамной съемки и конструирования мнимой реальности использованы параллельно. Главная героиня от первого лица рассказывает о проблемах со слухом, которые она испытывает. Однако существуют врезки с виртуальными кадрами, которые демонстрируют устройство ушной раковины, принцип работы слухового аппарата. Таким образом, видеоряд успешно дополняет друг друга, не нарушая при этом нормы этики.

Видеоролик «Climate Change: Toxic Trespassing In Texas» рассказывает об экологических проблемах в Техасе. Композиционно фильм представляет серию блиц-интервью с жителями, которые рассказывают о происшествиях, с которыми они столкнулись. В съемках участвуют реальные люди, что естественно говорит о значительной степени документальности. В

производстве принимали участие исключительно журналисты и режиссеры, что не отличает «Climate Change: Toxic Trespassing In Texas» от документального фильма в его классическом понимании. Технология дополненной реальности в данном примере позволяет глубже погрузить аудиторию в экологические проблемы города, вызвать сопереживание, эмпатию. Нормы профессиональной этики в данном примере не нарушены, так как реальность отображается без каких-либо искажений.

Фильм «Disney's New 'Avatar'-Themed Ride: Pandora» представляет собой репортаж из парка развлечений «Пандора – мир Аватара» в Орландо, США. Репортер держит в руках монопод, снимает себя и все, что происходит вокруг, рассказывает об истории создания парка и строительстве тематического развлекательного парка. Параллельно журналист общается с посетителями, берет короткие интервью. Все люди также реальны, а обстановка достоверна. Компьютерная графика исключена.

Ролик «Feeding Half A Billion Migrating Birds At Israel Rest Stop» повествует о сезонных перемещениях птиц в Израиле. В видеоряде демонстрируются исключительно птицы, а за кадром журналист комментирует все происходящее, объясняет причины, ход миграции. Использована реальная документальная съемка без каких-либо дополнительных графических эффектов.

«DJ Khaled Loves His Garden» - первое интервью в иммерсивном формате. Известный хип-хоп исполнитель, продюсер DJ Khaled проводит экскурсию по своему дому и параллельно отвечает на вопросы журналиста NYT. Герой рассказывает о своем увлечении садоводством, показывает любимые растения в саду. Фильм является классическим интервью, с разницей лишь в том, что зритель имеет возможность вместе с героями посетить дом исполнителя, побывать у него в гостях.

В иммерсивном фильме NYT «Life on Mars: The Crew Answers Your Questions» команда космонавтов во время своей тренировки рассказывает о том, как они готовятся отправиться на Марс в формате блиц-интервью.

Журналист в это время погружается в их среду, исследует тренировочный центр. Зритель сам выбирает понравившийся ему угол обзора, таким образом, что будто сам оказывается в роли космонавта, готовящегося к отправке на Марс. Компьютерная графика в фильме отсутствует, что является редкостью в иммерсивных видео космической тематики.

Двухминутный ролик «Ruby Bridges: 6 Years Old and Desegregating a School» повествует об американской гражданской активистке Руби Бриджес, которая в 1960 году была единственным чернокожим ребенком в классе. Однако этот факт нисколько не помешал ей получить образование в начальной школе Уильяма Франца в Новом Орлеане. Уже в шестилетнем возрасте Руби стала ярким символом гражданского движения. Фильм является краткой биографией, историей обучения героини в школе. Все кадры статичны, авторами использованы реальные фотографии образовательного учреждения в интересующий их период. Художники по компьютерной графике дополнили фото наглядными иллюстрациями, изображениями главных героев. Работа выполнена деликатно и не нарушает какие-либо этические принципы.

Видеоролик «A Copacabana Protest To Oust President Temer» демонстрирует толпы бразильцев, которые призвали президента Мишеля Темера уйти в отставку в Рио-де-Жанейро после откровений о его участии в коррупционном скандале. В отличие от RT редакция NYT освещает протестные события в классическом новостном формате. Видеоряд показывает протестующих, а за кадром профессиональный журналист комментирует происходящее. Редакция не пренебрегает профессиональной этикой, так как создает материал в общепринятых рамках и не нарушает никаких границ.

Постепенно иммерсивный формат фильмов осваивает и редакция BBC. На сегодняшний момент СМИ выпустило несколько роликов космической тематики. Среди них «Spacewalk in Virtual Reality», «Mars 2030 VR», «The Martian: VR Experience». Все фильмы выполнены с использованием компьютерной графики. Их предназначение скорее направлено на развлечение аудитории, а не достоверное отображение реальности. Несмотря на то, что за

кадром присутствуют журналистские комментарии, вышеупомянутые ролики скорее можно отнести к компьютерной игре, нежели к продукту журналистской деятельности.

Редакция National Geographic тоже интенсивно работает над созданием фильмов с использованием технологии дополненной реальности. «360° Battle of Waterloo» - короткометражный документальный фильм с исторической реконструкцией битвы при Ватерлоо с участием актеров, режиссеров и сценаристов. В ходе просмотра зритель наблюдает на экране тематические пояснения, разнообразные исторические факты и журналистские комментарии, которые дают сопутствующую, справочную информацию. Работу можно сравнить с обычным документальным историческим фильмом.

Спецпроект «The Long Road Home» содержит три серии, повествующих о солдатах, которые принимали участие в войне в Ираке. Серия «A Father at War» рассказывает историю о сержанте Бенджамине Хайхерсте, который случайно встретился с ребенком-солдатом. Главный герой из первых уст делится собственными воспоминаниями. Видеоряд создан с использованием документальной съемки и деликатными монтажными спецэффектами, которые усиливают восприятие материала, а не искажают его. В следующих эпизодах «The Moment That Broke His Memory» и «The Long Road Home» сержант Эрик Буркин возвращает зрителя к трагическим событиям Черного воскресенья, отчаянной и неожиданной битве и засаде, которая изменила его жизнь навсегда.

«The Protectors, Walk in the Ranger's Shoes» - документальный фильм, в котором рассказывается о дне в жизни охранника в Национальном парке Гарамба. Эти люди сохраняют безопасность в борьбе против исчезновения слонов от рук браконьеров, которые охотятся за бивнями. В съемке участвовали реальные люди. Композиционно ролик представляет один стандартный рабочий день из жизни охранника. Присутствуют визуальные эффекты, которые усиливают погружение зрителя в тему всего материала.

Документальная серия о животных включает видео «360° Baby Pandas», «360° Tiger Shark Encounter in the Bahamas | SharkFest», «Lions 360° | National

Geographic». Они представляют собой реальные документальные съемки с журналистскими комментариями на фоне. Зритель всецело погружается в естественную животную среду обитания и сам выбирает необходимую точку обзора. Художественная виртуальная графика отсутствует.

The Guardian так же создают фильмы панорамного формата. Ролик «The Party: a virtual experience of autism» рассказывает историю о подростке Лейлы, которая живет с аутизмом. Зрители могут услышать ее мысли о том, что она переживает и разделить сенсорную перегрузку, которая приводит к кризису. Драма предоставляет зрителям перспективу от первого лица к проблемам, которые могут возникнуть в социальных ситуациях для аутистов. Все герои реальны, таким образом, аудитория больше узнает о важной для общества проблеме. Эта сюжетная линия была разработана после опроса фокус-групп и тематических интервью с людьми, а также с участием Национального общества аутистов, Исследовательского фонда аутизма и Кембриджского университета. Визуальные и слуховые эффекты в фильме были основаны на научных исследованиях о типах симптомов, наблюдаемых у аутичных индивидуумов, таких как трудности со зрительной фокусировкой на лицах и гиперчувствительность к огню, громкие шумы и усиленное обоняние.

Таким образом, на примере иммерсивных, панорамных фильмов RT, The Guardian, NYT VR, National Geographic, BBC и Первого канала мы убедились, что журналистика погружения позволяет аудитории от первого лица увидеть и услышать всё происходящее с помощью доступа в виртуальную версию местоположения событий, в которой точно воссоздаются объекты, люди, передаются звуки и ощущения. В большинстве случаев эта технология применяется для сюжетов, событий труднодоступных для обычного среднестатистического человека. Средний хронометраж составляет 10-15 минут, что легко объяснить внушительными финансовыми затратами на производство.

Повествование зачастую передают в руки конкретного лица (журналист, герой, о котором рассказывает история). Кроме этого, создатели почти всегда

отказываются от применения какой-либо музыки, делая выбор в пользу шумов и звуков, так или иначе характеризующих среду, создающих необходимый антураж и атмосферу. Движение камеры во всех фильмах имитирует движение головы у человека. Отсутствуют крупные и детальные планы съемки. Ролики основаны, прежде всего, на широких, общих планах. Возможно, это мотивировано желанием творческой группы погрузить аудиторию в определенную среду, ситуацию, дать увидеть исключительные места и события.

Каждый фильм создает для аудитории правдоподобную, интенсивную, интерактивную среду, так как без этого применение технологии дополненной реальности в журналистике представляется неуместным и напрасным. Вопросы профессиональной журналистской этики в контексте данной тематики не нарушаются, так как главная задача для журналиста передать необходимые факты, рассказать историю, а не сконструировать вымышленный мир для аудитории и восхитить ее.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Профессиональное поле журналистики меняется в условиях технологических трансформаций. Мы наблюдаем, как возникновение значительного количества новых инструментов и практик их применения ведет к переосмыслению журналистики в цифровую эпоху. Вопреки распространенным опасениям и алармистским разговорам о кризисе мы верим: современные разработки готовят почву для появления более совершенной журналистики и более независимых профессионалов в этой области.

Сегодня пользователю открываются недоступные ранее пространственные перспективы участия в историях, рассказываемых с помощью визуального контента, — в том числе за счет инноваций в виде создания сферических панорамных камер с углом обзора 360 градусов и 3D-камер, создающих реалистичное ощущение физического присутствия. Эти дополнительные интерактивные техники вовлечения пользователей в процессы осмысления информации (по аналогии с интерактивными моделями гейм-дизайна) — визитная карточка иммерсивного сторителлинга. Вообще для существования иммерсивной журналистики крайне важно наличие личного эмпирического опыта в конструировании новостной истории. Это сравнительно новая сфера, объединяющая новостные проекты, сделанные с привлечением техник геймификации, технологии виртуальной реальности и медийно опосредованного «конструирования миров».

Существование этого поля предполагает создание на основе т.н. «журналистики факта» интерактивных повествований и цифровых «мест действия», которые представляют точку зрения на то или иное событие. Пользователю предлагается принять участие в истории, уже ставшей предметом репортажных сообщений и теперь воссоздаваемой с помощью компьютерных технологий. Иногда для такого участия необходимо генерирование или использование цифровых аватаров/персонажей. Иммерсивная журналистика — подход, особенно эффективный для вовлечения

пользователей в нарративы, визуальное сопровождение которых недоступно зрителям/пользователям и многим журналистам.

Цель бакалаврской работы, состоящая в определении, соответствия медиапродуктов, создающихся с применением элементов виртуальной реальности, с нормами журналистской этики, считается достигнутой. Главным выводом бакалаврской работы является утверждение, что профессиональные этические принципы журналистики не противоречат созданию фильмов в формате 360 в случае, если в ходе процесса производства журналист руководствуется стремлением рассказать своей аудитории правдивую историю. В ходе исследования были изучены историко-философские истоки виртуальной реальности, выделены ее свойства и признаки, выявлены основные требования к журналисту и его материалам, выдвигаемых кодексом профессиональной этики, рассмотрены примеры виртуализации в СМИ. В практической части были проанализированы иммерсивные, панорамные фильмы RT 360, Первого канала, National Geographic, BBC, The Guardian и The New York Times.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 Абдеев, Л. С. Философия информационной цивилизации / Л. С. Абдеев. — Москва : Владос, 1994. — 336 с.
- 2 Абрамов, М. Г. Человек и компьютер: от homo faber к homo informations / М. Г. Абрамов – Человек . — Москва : 2000. — №4. — 153 с.
- 3 Авраимова, О. Д. Язык VRML: Практическое руководство / О. Д. Авраимова — Москва : Диалог-МИФИ, 2000.— 285 с.
- 4 Автономова, Н. С. Деррида и грамматология // Деррида Ж. О грамматологии. — Москва : Ad Marginem, 2000 — 107 с.
- 5 Алексеева, И. Ю. Человеческое знание и его компьютерный образ / И. Ю. Алексеева – Москва : Наука, 1992. — 210 с.
- 6 Алексенко, Н. Н. Психоаналитические аспекты поведения человека в киберпространстве [Электронный ресурс] // Н. Н. Алексеенко // Журнал практической психологии и психоанализа. — Москва : 2000. — № 3 // Режим доступа: <http://www.psychol.ras.ru/ippppfr/journal/numbers/20002/papers/07.htm>.
- 7 Анисимов, А. В. Компьютерная лингвистика для всех: Мифы. Алгоритмы. Язык / А. В. Анисимов — Киев: Наукова думка, 1991. — 208 с.
- 8 Анненкова, Е. И., Игнатъев М. Б. Виртуальные миры Н. В.Гоголя У Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Труды центра профориентации. — Москва : 1998. — Вып. 4. — 140 с.
- 9 Антипенко, Л. Г. Проблема физической реальности. Логико-гносеологический характер / Л. Г. Антпенко — Москва : Наука, 1973. — 264 с.
- 10 Антонян, Ю. М. Виртуальные состояния преступников // Виртуальная реальность: Философские и психологические аспекты / Ю. М. Антонян — Москва : 1997. — С. 112-116.
- 11 Аристотель. Метафизика // Аристотель. Сочинения в четырех томах. — Москва : Мысль, 1975. — 550 с.

12 Асадуллина, С. Х. Виртуальный подход в анализе психотренинга 7 Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики / С. Х. Асадуллина — Москва : Центр виртуалистики ин-та человека РАН, 1998. — Вып. 4. — 324 с.

13 Аршинов, В. И., Данилов, Ю. А., Тарасенко, В. В. Методология сетевого мышления: феномен самоорганизации [Электронный ресурс] // В. И. Аршинов, Ю. А. Данилов, В. В. Тарасенко – Режим доступа: <http://sky.kuban.ru/socioetno/iphrRAS/~mifs/adtmet.htm>.

14 Астафьева, О. Н. Компьютерная виртуальная реальность и искусство (К вопросу о расширении эстетического опыта личности // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. О. Н. Астафьева — Москва : Центр виртуалистики ин-та человека РАН, 1998, —Вып. 4. — 145 с.

15 Афолина, С. В. Виртуальная торговля. Автореф. дисс. . канд. эконом, наук. — Санкт-Петербург : С-ПТЭИ, 2001, — 13 с.

16 Бабенко, В. С. Таксономия систем виртуальной реальности // В. С. Бабенко. Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Труды центра профориентации. — Москва : 1998. —Вып. 4. — 147 с.

17 Бабенко, В. С., Иконникова, С. Н., Махлина, С. Т. Художественная культура и виртуальная реальность // Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. — Москва : Центр виртуалистики ин-та человека РАН, 1998. — Вып. 4.— 148 с.

18 Данченко, И. С. Философский анализ мистических аспектов виртуальной реальности. Автореф. дисс. . канд. филос. наук / Данченко Илья Сергеевич — Магнитогорск : МагГУ, 2002, — 17 с.

19 Даренский, И. Д. Виртуальная реальность в психотерапии [Электронный ресурс] / И. Д. Даренский // Режим доступа: <http://www.mks.rU/library/text/biomedpribor/96/section4.htm#t24>.

20 Дацюк, Ю. С. Виртуальный анализ времени [Электронный ресурс] / Ю. С. Дацюк / PC Club. 1998. — Режим доступа: <http://uis.kiev.ua/russian/win/~xyz/time.rus.html>.

21 Дацюк, Ю. С. Виртуальный анализ масс-медиа [Электронный ресурс] / Ю. С. Дацюк // PC Club. 1997. — № 30. — Режим доступа: <http://uis.kiev.ua/russian/win/~xyz/vrmedia.html>.

22 Дацюк, Ю. С. Виртуальность сна [Электронный ресурс] / Ю. С. Дацюк // Москва : КАНОН-пресс-Ц, 2000. — Режим доступа: <http://uis.kiev.ua/russian/win/~xyz/dream.html>.

23 Дацюк, Ю. С. Ноу-хау виртуальных технологий [Электронный ресурс] / Ю. С. Дацюк / PC Club. 1997. — № 30. — Режим доступа: <http://www-koi.zhurnal.ru/5/virtech.htm>.

24 Ковалевская, Е. В. Виртуальная реальность: философско-методологический анализ. Дисс. . канд. филос. наук / Ковалевская Елена Владимировна — Москва : 1998. — 149 с.

25 Ковалевская, Е. В. Компьютерные виртуальные реальности: некоторые философские аспекты // Е. В. Ковалевская. Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. Труды центра профориентации. — Москва : 1998. Вып. 4. — 343 с.

26 Коваленко, П. А., Носов, Н. А. Виртуальная модель иллюзии крена самолета П Виртуальные реальности. Труды лаборатории виртуалистики. — Москва : Центр виртуалистики ин-та человека РАН, 1998. — Вып. 4. — 96 с.

27 Маклюэн, Г.М. Понимание медиа: внешние расширения человека / Г.М. Макагон / пер. с англ. В. Николаева; закл. ст. М. Вавилова. — 2-е изд. - Москва: Гиперборея, Кучково поле, 2007. — 122 с.

28 An Explanation, The History, The Applications, and The Future of Virtual Reality [Электронный ресурс] / Tomasz M. , Michael G. / Institute of Computer Graphics Vienna University of Technology, Austria — Режим доступа: <http://www.doane.edu/personal/student/jmchargu/fmal.htm>.

29 Aoki, K. Virtual communities in Japan [Электронный ресурс] / K. Aoki / University of Hawaii at Manoa, 1994 — Режим доступа: <http://www.vcn.bc.ca/sig/comm-nets/aoki.txt>.

30 Barbrook, R. Cyber-communism: how the americans are superseding capitalism in cyberspace [Электронный ресурс] / R. Barbrook / London: George Allen & Unwin — Режим доступа: <http://www.ulb.ac.be/philo/scholasticon/>.

31 Barlow, J. P. A Declaration of the Independence of Cyberspace [Электронный ресурс] / J. P. Barlow / London: Penguin — Режим доступа: <http://www.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>.

32 Barrow, J. D., Tipler F. J. The anthropic cosmological principle. — Oxford, 1986. — 280 с.

33 Beier, K. P. Virtual Reality: A Short Introduction [Электронный ресурс] / K. P. Beier / Intermedia, August/September, vol. 23. no. 4 — Режим доступа: <http://www-vrl.umich.edu/intro/>.

34 Biocca, Fr. The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments [Электронный ресурс] / Fr. Biocca / Selected Writings on Science, Industry and Social Organisation, London: Croom Helm — Режим доступа: <http://jcmc.huji.ac.il/vol3/issue2/biocca2.html3>.

35 Bollier, D. Reinventing Democratic Culture in an Age of Electronic Networks [Электронный ресурс] / D. Bollier / Zagreb: Arkzin — Режим доступа: <http://www.netaction.org/bollier/index.html>

36 Cicero Marc Tulli. De divinatione liber prior. [Электронный ресурс] // New York : W.W. Norton — Режим доступа: <http://www.thelatinlibrary.com/cic.html>.

37 Dante, A. Epistolae. [Электронный ресурс] / A. Dante / Beijing: Foreign Languages Press — Режим доступа: <http://www.gmu.edu/departments/fld/CLASSICS/dante.ep.html>.

38 Donath, J.S. Identity and Deception in the Virtual Community [Электронный ресурс] / J.S Donath / Communities in Cyberspace, London: Routledge — Режим доступа: <http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Identity/IdentityDeception.html>.

39 Heim, M. *The Metaphysics of Virtual Reality*. — New York: Oxford University Press, 1993. — 175 с.

40 Hugo de Sancto Victore. *Soliloquium de arrha animae* // Isdale J. *What Is Virtual Reality?* [Электронный ресурс] / Hugo de Sancto Victore / New Jersey: Hampton Press — Режим доступа: <http://www.cms.dmu.ac.uk/~cph/VR/whatisvr.html>.

41 Kaczynski, T. *Industrial Society and its Future* [Электронный ресурс] / T. Kaczynski / London: Fourth Estate — Режим доступа: <http://www.ulb.ac.be/philo/scholasticon/>.

42 Kollock, P. *The Economies of Online Cooperation: Gifts and Public Goods in1. Cyberspace* [Электронный ресурс] / P. Kollock / New York: Free Press — Режим доступа: <http://www.research.microsoft.com/vwg/papers/KollockEconomies.htm>.

43 Lanier, J. *Virtually There. Three-dimensional tele-immersion may eventually bring the world to your desk* [Электронный ресурс] / J. Lanier / Cambridge: Cambridge University Press — Режим доступа: http://www.sciam.com/2001/0401_issue/0401_lanier.html.

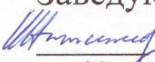
44 Lauria, R. *Virtual Reality: An Empirical-Metaphysical Testbed* [Электронный ресурс] / R. Lauria / Oxford: Oxford University Press — Режим доступа: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue2/lauria.html>.

45 McMillan K. *Virtual Reality: Architecture and the Broader Community* [Электронный ресурс] / K. McMillan / London: Lawrence & Wishart — Режим доступа: <http://www.arch.unsw.edu.au/subjects/arch/specres2/mcmillan/>.

4

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра журналистики

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой
 К. В. Анисимов
« 18 » июня 2018 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

42.03.02 Журналистика

**ИММЕРСИВНАЯ ЖУРНАЛИСТИКА И ПРОБЛЕМЫ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ЭТИКИ**

Руководитель



канд. филол. н., доц.

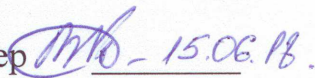
А. В. Гладилин

Выпускник



У. В. Швечкова

Нормоконтролер



ст. преп.

В. В. Комлева

Красноярск 2018