Вера Михайловна Латенкова

Академия медиаиндустрии (г. Москва)

latenkova@gmail.com

**Иммерсивные проекты РИА.lab**

Рассматривается актуальное состояние современной иммерсионной технологии в медиасреде. Материал исследования основан на разработках «РИА Новости».

Ключевые слова: иммерсивная журналистика, VR.

Иммерсивные медиа-проекты в России изучены не так тщательно по сравнению с зарубежными СМИ. Платформа RIA.Лаборатория, разработанная специалистами редакции «РИА Новости», является ведущей в области инноваций в медиапроектах. Современные СМИ сталкиваются с растущей конкуренцией и необходимостью привлекать внимание аудитории.

Иммерсивный контент, включающий в себя визуальные и звуковые эффекты для глубокого погружения зрителя в сюжет, все более актуализирует интерактивные методы взаимоотношений с аудиторией, сохраняет ее вовлеченность в медиапродукт. Платформа РИА.Lab предоставляет возможность создавать и публиковать иммерсивный контент в СМИ – виртуальная и дополненная реальность, 360-градусные видеоролики, интерактивные элементы и др. В российском медиапространстве это первый комплексный проект, который позволяет не только побывать там, где никто никогда не был, но и поднять остросоциальные темы. РИА.Lab позволяет использовать взаимодействие аудитории с игровыми объектами, что эффективно управляет вниманием, включенностью пользователя и повышает эффективность взаимодействия с аудиторией. Таким образом, платформа РИА.Lab является современным и многообещающим инструментом в разработке иммерсивного контента, который сможет стать новым этапом в эволюции СМИ.

Однако в истории развития технологии виртуальной реальности наступил момент, когда ей приходится решать вопросы, связанные с трудностями, возникшими в современных реалиях, с кризисом идей и VR технологий. Существенно и смещение центра интереса инвесторов в сторону нейросетей. Да и рынок гарнитур виртуальной и дополненной реальностей (VR и AR), по мнению аналитиков, в 2023 г. будет расти медленнее, чем ранее ожидалось экспертами. В связи с современными тенденциями развития VR-технологий возникает вопрос о том, насколько сильно нынешняя стагнация VR-индустрии повлияет на перспективы VR и AR-технологий в области иммерсивной журналистики.

В этой ситуации РИА.Lab нашла оптимальное решение, использовав технологию дополненной реальности, доступной практически на любом устройстве, и расширив познавательный, исторический и образовательный блоки. Такие проекты платформы RIA.Лаборатория, как «Кругосветное плавание надежды» Крузенштерна, ориентированы на обучающуюся аудиторию, для которой содержание исторических и художественных произведений будет не только интересным, но и полезным в усвоении. Кроме того, создатели платформы РИА.Lab оценивают текущие перспективы развития технологий виртуальной и дополненной реальности как, помимо всего прочего, просто дорогую гарнитуру, без которой полноценное использование проектов на базе VR просто невозможно. По этой причине разработчики из редакции «РИА Новости» стремятся соблюсти золотую середину в соотношении качества визуального и технического контента с потребностью в мощном и дорогом оборудовании. Почти каждый проект названной платформы имеет относительно низкие системные требования, с которыми пользователь может быстро и легко ознакомиться на странице проекта в магазине видеоигр и программного обеспечения Steam.

На данный момент индустрия VR-технологий в России и за рубежом находится в состоянии стагнации. Причиной этого является текущая кризисная ситуация в экономике в мире и внезапное переключение внимания инвесторов с виртуальной реальности на искусственный интеллект. Перспективы виртуальной и дополненной реальности все еще не так мрачны, как могло бы показаться: хотя эксперты отмечают отклонение от прогнозов прибыльности этой технологии, они не отрицают, что дальнейший рост произойдет в ближайшие 5 лет. Российским СМИ не следует откладывать инициативы по исследованиям и разработкам VR в области иммерсивной журналистики в долгий ящик, а присмотреться к аналоговым устройствам, основанным на виртуальной реальности, и последовать примеру платформы РИА.Lab в стремлении поддерживать баланс в качестве и доступности виртуальной и дополненной реальности для обычного пользователя.

Литература

1. Красавина А. В., Ржендинская И. А. Особенности применения технологий дополненной реальности (AR) в журналистике: ограничения формата и перспективы развития // Вестник Южно-Уральского гос. ун-та. Серия: Социально-гуманитарные науки. 2022. Т. 22. № 4. С. 106–116.
2. Яковлев Б. С., Пустов С. И. Классификация и перспективные направления использования технологии дополненной реальности // Известия Тульского гос. ун-та. Технические науки. 2013. № 3. С. 484–492.