

«KATE MOBILE» КАК ЖАНР 2.0

В связи с бурным развитием цифровых технологий, социальных сетей, медиаплатформ стало особенно актуальным говорить о трансформации привычных речевых жанров. Речевой жанр – это относительно устойчивый тип высказываний в определенной сфере использования языка [Бахтин 1986: 250]. Цифровой формат бытования, растущая активность медиа неизбежно трансформируют традиционные жанры, и под влиянием этих изменений можно говорить о так называемых «жанрах 2.0» – цифровых преобразованиях и новообразованиях, актуальных для медиасферы (см. об этом: [Горошко 2011; Горошко, Полякова 2019]).

Особенностью «жанров 2.0» является их условная соотносимость с традиционными жанрами: учеными делаются попытки рассмотрения этих явлений с точки зрения классических параметров. Когда речь идет о традиционных жанрах, почти всегда на каком-то этапе их развития становится актуальным говорить о производных, дочерних, пародийных и других подобных образованиях.

Объект нашего исследования – приложение «Kate Mobile», являющееся аналогом официального клиента «ВКонтакте» и в то же время альтернативным, производным вариантом соответствующего «жанра 2.0». Под производным жанром нами понимается некоторый жанр, имеющий большой процент схожих фундаментальных характеристик с исходным, но при этом обладающий достаточной степенью оригинальности, чтобы рассматриваться самостоятельно. Цель данной статьи – выявить поле отличий «Kate Mobile» от «ВКонтакте» и утвердить за платформой «Kate Mobile» статус производного жанрового образования.

Приложение «Kate Mobile» – мобильная замена официальной версии «ВКонтакте», существенно отличающаяся набором функций и внешним видом интерфейса. Оно было создано в 2011 г. пермскими разработчиками Федором Власовым и Дмитрием Моисеевым.

В отличие от официального приложения «ВКонтакте», «Kate Mobile» предлагает несколько дополнительных функций. В альтернативном клиенте пользователи могут:

– отмечать сообщения как непрочитанные после прочтения (и в принципе включать функцию «Не читать сообщения»); в меню на-

строек при клике на соответствующую графу приложение предлагает два варианта: «Вариант 1: Можно включить опцию “Закрывать непрочитанными”. Тогда сообщения будут оставаться непрочитанными, пока Вы вручную не нажмете “Прочитано” или не ответите в этот диалог» и «Вариант 2: Можно не включать эту опцию. Тогда сообщения будут прочитываться автоматически. Постоянно нажимать “Прочитано” не потребуется. Но если какой-то конкретный диалог Вы захотите оставить непрочитанным, то вы его откроете и, пока сообщение еще не прочитано, нажмете “Меню – Закрывать непрочитанным”» (рис. 1);

– включать режим «невидимки», во время которого другие не видят, что пользователь находится в онлайн (хотя с этой опцией последние несколько лет существуют проблемы: официальный хостинг накладывает запреты и ограничения, лишая аналоги преимуществ: при попытке выбрать в соответствующей графе пункт «По возможности быть оффлайн» приложение предупреждает: «Чтобы оставаться оффлайн, приложение не будет автоматически обновлять сообщения. Вы можете в любой момент сделать это вручную, но тогда время вашего последнего посещения обновится. Кроме того, дата обновляется, если отправите сообщение или опубликуете запись на стене. К сожалению, администрация ВКонтакте решила запретить нам с вами нормальный оффлайн» (рис. 2).



Рис. 1. Оригинальные функции «Kate Mobile»: опция «Закрывать непрочитанными»



Рис. 2. Оригинальные функции «Kate Mobile»: опция «Остаться оффлайн»

Также в «Kate Mobile» можно войти одновременно в несколько учетных записей «ВКонтакте». Уведомления при этом будут приходить только для активного профиля.

Еще «Kate Mobile» предлагает возможность изменения внешнего вида интерфейса и значка приложения, позволяет выставлять размер и форму системных элементов для удобства восприятия и пользования (рис. 3).

В отличие от официальной версии «ВКонтакте», сам интерфейс «Kate Mobile» отличается простотой и интуитивной понятностью. Приложение сохранило концепт боковой панели, актуальной для «VK» до 2017 г., и вывело ее в одну из трех вкладок быстрого доступа, наряду с новостями и сообщениями (рис. 4). Кроме того, приложение не поддерживает набор новейших функций официального клиента (например, мини-приложения, аудио- и видеозвонки, отдельные форматы работы с видеоматериалами («VK клипы») и музыкой и т. д.), что, с точки зрения непродвинутого пользователя, также является фактором простоты, понятности и удобства использования.

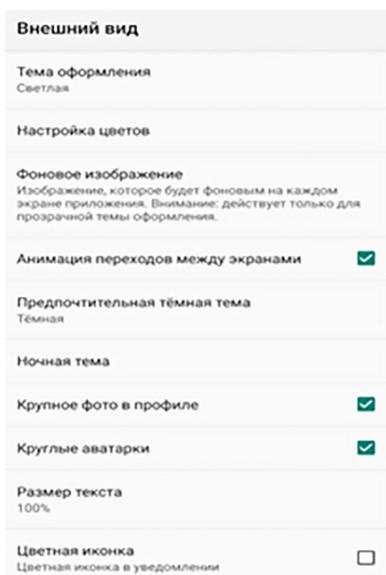


Рис. 3. Удобства использования «Kate Mobile»: возможности изменения внешнего вида

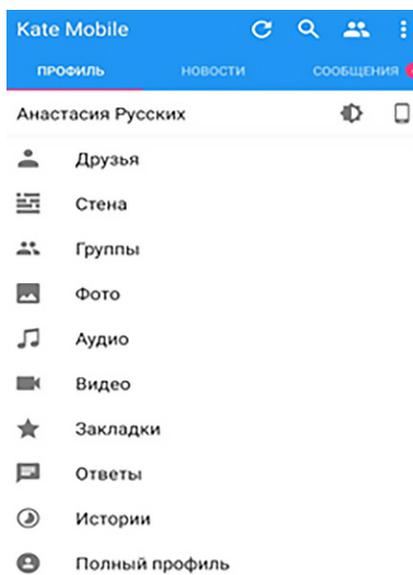


Рис. 4. Удобства использования «Kate Mobile»: одна из вкладок быстрого доступа (боковая панель)

При переходе из технического плана анализа в собственно лингвистический обнаруживаются принципиальные отличия жанровых особенностей и коммуникативных установок «Kate Mobile» от аналогичного материала «ВКонтакте».

Вид домашней страницы пользователя в «Kate Mobile», как и в оригинальной версии «ВК», содержит элементы как автоматического программного обеспечения, так и специально вводимые автором, являющиеся результатом его деятельности. В отличие от официального приложения, интерфейс системы построен на законах простой геометрии, а элементы расположены максимально удобно для поиска и восприятия. Простота, понятность, доступность для наивного пользователя – это те черты, которые, в силу фундаментальности, должны быть возведены из категории качеств в категорию жанрообразующих признаков «Kate Mobile». Панель домашней страницы предлагает интуитивно понятные алгоритмы действий: если пользователь хочет опубликовать новый пост – ему нужно перейти в раздел «Стена», если хочет посмотреть сообщества – в раздел «Группы» и т. д.

Главная страница сообщества имеет структурный вид, аналогичный виду домашней страницы пользователя, что не создает дополнительных сложностей при восприятии и поиске материалов. При этом и на домашней странице пользователя, и на главной странице сообщества в области, визуально охватываемой за раз (без перемещения пространства на экране), размещается максимум основной для погружения, понимания и ориентирования информации – в отличие от официального «ВК».

Одной из основных целей «Kate Mobile» является коммуникативная, причем в узком понимании коммуникации как обмена сообщениями и простым визуальным контентом. Если «ВК» делает упор на расширение способов и видов коммуникации, добавляя новые функции и форматы, то «Kate Mobile» от нововведений отказывается, предпочитая понятность многофункциональности и спокойный темп общения бурному и всеохватному.

Следующая из основных целей данной платформы – суггестивная. Воздействие на пользователя происходит как через публикуемый контент (это неизменно общее с оригинальным приложением), так и через сам вид его подачи: стандартный и упрощенный в сравнении с «ВК» интерфейс способствует более прямому «попаданию» контента в сознание аудитории, без технических и пользовательских помех. Это одна

из причин, почему пользователи отказываются от официального «ВК» в пользу «Kate Mobile».

И наконец, в силу большей доступности освоения интерфейса среднестатистическим пользователем функция рекреации, или релаксации, также является одной из основных для «Kate Mobile». «ВК» в целом до сих пор является преимущественно развлекательной платформой, поэтому данная функция будет актуальной и для его технических аналогов. Однако в течение последних лет наблюдается более профессиональное развитие на платформе отдельных сообществ (в частности, научного и культурного, особенно «перешедшего» с платформы Facebook).

Поскольку основной функцией «Kate Mobile» является именно коммуникативная (хотя при этом сама платформа «ВК» заметно отходит на второй план среди массово используемых мессенджеров), закономерно, что презентационному аспекту представления автора уделена меньшая доля внимания, чем, например, в Инстаграме. Несмотря на то, что интерфейс приложения (как оригинального, так и замещающего) подразумевает широкий анкетный спектр характеристик, зачастую пользователи заполняют о себе минимум информации (аватар, но не всегда, статус, дата рождения, образование, место работы). Это объясняется, на наш взгляд, следующими причинами:

– пользователи добавляют в свой круг общения людей, с которыми знакомы в реальной жизни – соответственно, у них нет необходимости специально что-то о себе рассказывать;

– пользователи желают остаться максимально неизвестными для незнакомых людей и сохранить частичную сетевую анонимность.

Адресат жанра «Kate Mobile» совпадает с адресатом «ВК»: это человек, больше заинтересованный в информации, чем в ее подаче, привыкший к устоявшимся формам (посты, мемы, статьи), знающий, как искать и откуда брать информацию.

Признаки времени, места и тематики сообщения также совпадают с признаками жанра «ВКонтакте», поскольку платформа «Kate Mobile» реализует практически тот же набор функционально значимых черт и является, по сути, технически аналоговым способом выхода в аудиторию «ВК».

Однако при технической альтернативности «Kate Mobile» характеризуется большей консервативностью, минималистичностью, простотой, доступностью и упором на межличностную коммуникативную

составляющую. При этом критерий доступности и интуитивной понятности рефреном проходит через весь концепт жанра, что дает возможность, в отличие от технического аспекта, назвать «Kate Mobile» всё же жанром производным, а не аналоговым. При наличии технической базы, отталкивающейся от «VK», «Kate Mobile» имеет ряд принципиально индивидуальных характеристик, особенно различающих эти платформы с 2017 г.

ЛИТЕРАТУРА

Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества. М., 1986.

Горошко Е. И. «Чирикающий» жанр 2.0 Твиттер, или Что нового появилось в виртуальном жанроведении // Вестник Тверского государственного университета. 2011. № 3. С. 11–20.

Горошко Е. И., Полякова Т. Л. Инстаграм как жанр 2.0 (на примере политической коммуникации) // Жанры речи. 2019. № 4. С. 300–313.

Салихьянова Н. Э.

студент УрФУ

Швалева У. Д.

студент УрФУ

СТРАТЕГИИ РЕКЛАМНОГО ПРОДВИЖЕНИЯ ПАРКА ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ «WARPOINT» В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

Современные технологии развиваются стремительно, открывая новые горизонты и возможности. Виртуальная реальность (VR) стала одним из наиболее перспективных направлений в индустрии развлечений, предлагая пользователям уникальный опыт погружения в альтернативные миры. «Виртуальность (от лат. *virtualis* – возможный) – объект или состояние, которые реально не существуют, но могут возникнуть при определенных условиях. Эти условия по-разному эксплицируются в различных подходах к виртуальности» [Рузавин: эл. ресурс].

История виртуальной реальности берет начало в середине XX в. с первых концепций и прототипов устройств, обеспечивающих погружение в альтернативные миры. Одним из первых проектов является «Sensorama», разработанный Мортонем Хейлигом в 1960-х, позволяющий пользователю испытывать многосенсорное восприятие. В 1967 г.