Г. С. Филаткина

Московский государственный университет им. М. В. Ломоносова

ПОЛИТИЧЕСКАЯ ЖУРНАЛИСТИКА В ЭПОХУ СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ

Растущая популярность социальных сетей приводит к изменению модели политической журналистики. По скорости распространения информации журналистика значительно уступает социальным сетям: в них события развиваются стремительно, но они, как правило, так же быстро исчерпывают себя. Привлекать внимание читателей журналистам приходится посредством глубокого анализа информации, подбора интересных фактов, альтернативной подачи материала.

Политическая журналистика постепенно выходит на сотрудничество с представителями соцсетей. Крупнейшие политические издания начинают приглашать на работу успешных блогеров. Яркий пример – американский сайт Forbes, для которого несколько сотен внештатных блогеров пишут небольшие, но качественные тексты. Главное требование, предъявляемое им редакцией,– быстро реагировать на актуальные темы.

Ведущим политическим колумнистам уже не достаточно вести популярную колонку в газете – требуется и активно поддерживать высокую посещаемость своих аккаунтов, и обратную связь от пользователей в социальных сетях. Исследования показывают, что наиболее активно в своих аккаунтах обсуждают политические новости редакторы и обозреватели, тогда как политические репортеры значительно реже участвуют в дискуссиях в социальных сетях (RogstadDahlenI.JournalismPractice: politicalnewsjournalistsinsocialmedia.London, 2013.P. 13).

Еще одной тенденцией, оказывающей влияние на политическую журналистику, стало распространение игровых приложений, или так называемая игрофикация социальных сетей, возможности которой активно используются, в том числе, в предвыборных кампаниях. Примерами игрофикации, способствующей вовлечению аудитории и удержанию ее внимания, являются различные конкурсы, бально-рейтинговая система, призы, видеоролики и др. Многие крупнейшие средства массовой информации, такие как TheNewYorkTimes, CNN и ElPais, уже экспериментируют с материалами, в которых читатели становятся игроками смоделированного мира.