УДК 070+004.774.6+004.5
DOI: 10.17223/26188422/8/5

А. Р. Медведева

МАШИНЫ ИНТЕРФЕЙСА ОБЪЯСНИТЕЛЬНОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ (НА ПРИМЕРЕ САЙТОВ ИНТЕРНЕТ-ИЗДАНИЙ «МЕДУЗА» И «VOX»)¹

Рассматривается проблема репрезентации информации при помощи интерфейса. Цель исследования – выявить механизм работы интерфейса на материале сайтов объяснительной журналистики. Материалом исследования стали сайты интернет-изданий «Медуза» и «Vox». Методика исследования базируется на прикладной медиаэстетике и модели машин Ф. Гваттари. Результатом исследования стало выявление интерпретации функций объяснительной журналистики каждым изданием на уровне платформы, кода, интеракций и медиаэстетики.

Ключевые слова: объяснительная журналистика, медиаэстетика, теория машин, интерфейс, «Медуза», «Vox», Ф. Гваттари.

Введение

Объяснительная журналистика в общепринятом понимании существует относительно недавно. Ее появление во многом являлось логичным ответом на обилие информации, поступающей из интернета. Сам факт ее востребованности (и выделенности из описательной новостной журналистики) говорит о том, что вопрос «что» гораздо менее актуален сейчас, чем «как». Новости сами по себе – не новость, но механизм появления инфоповодов, ответы на вопрос «как так получилось» составляют большую часть интересов потребителей информации.

Выделить объяснительную журналистику в конкретный жанр сложно (аналитические жанры существовали и до ее появления). Более логичным представляется говорить об объяснительной журналистике как цельной концепции в контексте философии журналистики. В отечественном научном сообществе исследование объяснительной

¹ Исследование выполнено при поддержке Российского научного фонда, проект № 18-18-00007.

журналистики сводится в основном к прикладному аспекту, конкретному арсеналу техник подачи информации [1–3], к которым относят, например, подачу информации через «карточки». Такой подход к исследованию был задан еще первыми теоретиками объяснительной журналистики. Рой Питер Кларк в эссе «A new explanatory journalism can be built on a strong foundation» тоже объясняет данную концепцию через стратегии подачи информации:

- Писать так, будто пытаешься объяснить что-то своей маме.
- Замедлить скорость передачи информации.
- Одна сложная концепция на один материал.
- Не переставать повторять.
- Использовать аналогии.
- Не стесняться говорить о сложных вещах.
- Избегать ненужной информации.
- Визуализировать информацию [4].

То есть объяснительная журналистика скорее предстает дополнением к уже имеющимся журналистским техникам, но обладает важным уникальным качеством – меняет сам подход к организации и подаче информации.

Однако при рассмотрении функционирования объяснительной журналистики в интернет-пространстве нам кажется важным обратить внимание на то, каким образом, используя технические возможности, объяснительные медиа взаимодействуют с читателем и «настраивают» именно на такое восприятие информации. Чтобы исследовать данный аспект объяснительной журналистики, мы обратились к двум крупнейшим объяснительным медиа. Среди отечественных медиа мы выделили портал «Медуза» [5], из зарубежных – одно из первых в объяснительной журналистики медиа *Vox* [6].

При работе с технологической стороной вопроса представления информации следует учитывать организацию кода и интерфейса как метамедиа, по выражению М. В. Куртова [7. С. 7]. Код и интерфейс хоть и выглядят безграничными в возможностях репрезентации информации, все же имеют свои технические ограничения, которые лимитируют и сам контент.

Л. Манович писал, что «компьютерный интерфейс стал выступать в роли кода культурных медиа-сообщений, распространяемых повсеместно. И действительно, используя интернет, пользователь буквально заставляет медиа – тексты, музыку, видео, пространства навигации

– проходить через “фильтры” браузера и операционной системы. При этом как “участник” процесса культурной коммуникации код почти никогда не бывает “нейтральным”: он влияет на передаваемые сообщения. В частности, одни сообщения пользователь с легкостью воспринимает, другие же остаются для него незамеченными» [8. С. 100].

М. Куртов также отмечает влияние кода на передачу информации: «Заметим, что репрезентация всегда означает интерпретацию: то или иное решение, касающееся отношения структуры и операции, есть философское решение, а не “техническое”; собственно “техническим” решением является только выбор того или иного модулятора (абстракции, соединяющей обе фазы)» [7. С. 14]. То есть код влияет на процесс передачи сообщения, а интерфейс в рамках интернет-пространства – ключевой ретранслятор сообщения. Возможности интерфейса ограничены кодом, но именно интерфейс составляет первое и наиболее сильное впечатление у реципиента. В рамках объяснительной журналистики, чья первостепенная задача – говорить просто о сложном, эта проблема является ключевой. Как организовать интерфейс таким образом, чтобы читатель чувствовал эту «объяснительность» и ясность при каждом клике?

Методика исследования

Вопрос о том, каким же образом организовывать подачу информации (и ее общую организацию на странице), стоит рассматривать при помощи прикладной медиаэстетики. Г. Цеттл отмечал, что «кодирование (производство), а также декодирование (рецепция) сообщения в значительной степени зависят от технических и эстетических возможностей и требований среды» [9. С. 12]. В своей работе он выделяет пять базовых эстетических полей:

1. Свет и цвет.
2. Пространство.
3. Глубина и насыщенность.
4. Время и движение.
5. Звук.

Поля представлены по возрастанию сложности для информирования. Свет и цвет наиболее широко представлены при восприятии информации, тогда как звук, по мнению исследователя, является сложным для репрезентации информации полем в силу интенсивности последнего (звук привлекает внимание наиболее быстро).

Медиаэстетика является внешней стороной интерфейса. Однако правила ее функционирования во многом диктуются кодом и наличием возможности интеракции с контентом. Для рассмотрения функционирования интерфейса объяснительной журналистики нами используется модель машин, разработанная Ф. Гваттари и Ж. Делезом. Наиболее полно она объясняется в работе Ф. Гваттари «Шизоаналитические картографии» [10]. Исследователь предполагал, что сущность (или смысл) не есть нечто кристаллизованное (хотя и такой исход вполне возможен), а есть процесс. Смысл и есть то, что происходит. Исследователь предлагал выделять четыре базовые сущности любого процесса: потоки (F), машинные типы (Ф), вселенные (U) и территории (Т). Для Гваттари было важно, что машина процесса работает постоянно, все время мутирует и готова стать чем-то другим (рис. 1).

Рис. 1. Метамодель машины по Ф. Гваттари [10. С. 27]

Модель машин дает возможность ознакомиться с интерфейсом как процессом: выделить его составляющие и проследить, как они влияют на реципиента и восприятие информации. В рамках анализа интерфейса мы предлагаем следующее понимание сущностей машины (рис. 2).

Первое, что следует рассмотреть в рамках работы машины интерфейса, это территории, или платформу, с позиций медиаэстетики.

Рис. 2. Сущности машины интерфейса

Территории интерфейса объяснительной журналистики

Здесь нас интересует технезис (техника + эстетика) как конструирующий принцип веб-страниц в конкретных примерах. Для анализа медиаэстетического кода мы обращаемся к вышеупомянутому методу пяти эстетических полей прикладной медиаэстетики. При этом за пределами рассмотрения остаются фоновые коды интерфейса, случайные уведомления браузера в целом, всплывающие виджеты из других приложений на компьютере и прочие, не имеющие прямого отношения к непосредственно интерфейсу элементы.

На сайтах обоих изданий представлены не все медиаэстетические поля, а только первые два из них: цвет и пространство. Это можно объяснить мейнстримовыми тенденциями дизайна веб-страниц. Большинство из них не ориентировано на то, чтобы представлять дизайн как нечто соразмерное действительности, наоборот, дизайн веб-страниц ориентирован на то, чтобы максимально из нее выделяться. В рамках объяснительной журналистики эта тенденция служит как раз тому, чтобы противостоять хаотичной реальности, внося в нее ясность.

Если не брать в расчет фотографии, появляющиеся как иллюстрация к новостям, то свет в данных случаях не представлен. Нет эффекта тени или подсвечивания, манипуляция светом отсутствует. Поэтому наиболее важной характеристикой в рамках анализа первого поля предстает цвет.

По мнению Г. Цеттла, цвет выполняет три основные функции:

- информационную (рассказать нам больше об объекте или событии или придать им символическое значение);
- композиционную (помочь определить конкретные области экрана и привести энергии изобразительных элементов в сбалансированное, но динамичное взаимодействие);
- выразительную (заставить нас чувствовать себя особым образом) [9. С. 78].

Цвета могут выражать сущность объекта или события. Обычно теплые, энергичные цвета говорят о хорошем настроении, а холодные, низкоэнергетические цвета вызывают мрачное настроение. Цветовая палитра веб-страниц медиа во многом определяет ощущения читателя от контента, с которым он здесь ознакомится. Ее основная функция – выделять и разграничивать контент, тем самым ограничивая интерактивные возможности читателя. Никто не станет кликать по боковым цветным краям, потому что сплошная заливка цветом намекает, что там нет ничего интерактивного.

В рамках анализа второго поля следует сосредоточиться на самом пространстве веб-страницы и способе ее организации. Г. Цеттл утверждает: «Горизонтальные линии предполагают спокойствие. Вертикальные линии предполагают силу» [9. С. 125].

Вертикальная верстка предполагает строгость и линейность представления новостей, тогда как горизонтальная больше ориентирована на выборку по тематике.

Результат медиаэстетического анализа приведен в таблице.

**Анализ медиаэстетических полей веб-страниц
объяснительных медиа «Vox» и «Медуза»**

Объяснительное медиа	Первое медиаэстетическое поле: цвет	Второе медиаэстетическое поле: пространство
«Медуза»	Цветовая палитра: черный, белый и насыщенный темно-желтый	Вертикальные / горизонтальные векторы верстки новостей (опционально). Ориентация на прямоугольные фигуры оформления новостей. Изначальная группировка контента на странице

Объяснительное медиа	Первое медиаэстетическое поле: цвет	Второе медиаэстетическое поле: пространство
	Анализ: доминирование черного цвета по бокам создает ограничительные рамки, вынуждая читателя сосредоточиться именно на новостях; белый цвет служит контрастом для выделения смыслового центра веб-страницы. Насыщенный темно-желтый цвет подобран в тон к черному, не слишком выделяясь на его фоне. Общая оценка цветовой палитры: спокойная, не бросающаяся в глаза, предполагающая выделение именно информации, а не ее оформления	Анализ: стремление к буквальным геометрическим фигурам в оформлении облегчает восприятие информации (по мысли Г. Цеттла, мы склонны осуществлять такую группировку внутри любого изображения [9. С. 152])
«Vox»	Цветовая палитра: черный, белый и ярко-желтый Анализ: черный цвет используется только для текста, тогда как белый заполняет весь фон. Контрастирующий ярко-желтый цвет способствует активизации внимания читателя, постоянно «раздражая» глаз	Вертикальные / горизонтальные векторы верстки новостей (смешанные). Ориентация на прямоугольные фигуры оформления новостей. Правое поле страницы тоже занято новостным контентом. Центрирование новости дня. Разделение горизонтальными полосками с подкастами порции новостей. Оформление заглавных новостей по принципу газетной верстки Анализ: разграничение важности новостей при помощи положения на странице. Самые важные всегда располагаются в группе и вверху страницы. Такое расположение помогает навигации читателя по странице (заставляет обратить внимание на самое главное в первую очередь)

Вселенные возможностей интерфейса объяснительной журналистики

Под «вселенными» у Ф. Гваттари понимается нематериальная информация, представляющая собой возможности интерпретации. В рамках интерфейса мы можем понимать под вселенными сам контент и возможности его восприятия.

В этом плане «Медуза» остается верна своей лаконичности: весь контент на странице представляет собой отгороженные потоки информации, сгруппированные по заголовкам и лид-абзацам. Классическим маркером возможностей предстают рубрики медиа, которые сразу формируют у реципиента конкретные ожидания относительно формата контента. У издания «Vox» разнообразие возможностей и маркировок гораздо шире в силу использования мультимедийных элементов (рис. 3).

Рис. 3. Главная страница медиа «Vox»

В данном случае реципиенту предоставлена не только возможность ознакомиться с новостями, но и посмотреть объясняющие ролики медиа (как правило, на самую разную тематику). Классическая маркировка рубриками тоже присутствует.

Машинные типы интерфейса объяснительной журналистики

Код в его техническом смысле представляет собой ограничения и возможности представления информации. В данном случае нас интересует, как код функционирует в рамках репрезентации интерфейса.

Оба сайта используют стандартный для веб-страниц набор из трех языков программирования: HTML, CSS и JavaScript. Каждый из них закреплен за определенной функцией репрезентации контента на странице.

HTML предназначен для конструирования структуры самой веб-страницы (базовыми элементами которой являются заголовки, теги абзацев, теги изображений, «тело» и т. д.). Иными словами, этот язык программирования предназначен для маркировки контента, присвоения ему целесообразной роли на плоскости веб-страницы.

CSS отвечает за стиль оформления тэгированной языком HTML информации. Если этот язык не использовать, то страница выглядит как набор немного различающегося текста, без каких-либо фоновых изображений, цвета, стиля.

JavaScript – единственный из трех перечисленных языков программирования, являющийся логическим, то есть выполняющим какие-либо операции с контентом на странице. Язык JavaScript используется для создания интерактивных элементов на веб-странице, именно благодаря ему активируются потоки машины интерфейса.

Мы можем сказать, что языки программирования выступают в качестве дополненной интеракцией дихотомии «содержание / форма» (рис. 4).

Рис. 4. Содержание / форма / интерактивность совокупности языков программирования

Заметным различием выступает объем кода для каждого сайта. У «Медузы» количество строк кода равняется 391, тогда как у «Vox» – 5 727. Такое различие, с одной стороны, объясняется техническими данными (у «Vox» используется несколько стилей оформления контента, больше интерактивных элементов на странице, одновременное использование горизонтальной и вертикальной верстки элементов, структурирование по столбцам). С другой стороны, разность подходов к программированию демонстрирует и разность подходов к репрезентации информации. «Медуза» стремится к ясности, лаконичности и избирательности относительно инфоповодов, что и отражается в коде (лозунг «Ничего лишнего, только факты» показывает позицию издания на этот счет). У «Vox» позиция принципиально другая – редакцию интересует все, что происходит сейчас и что происходило раньше, начиная с политики, заканчивая разбором «единственно правильного способа играть в “Монополию”». В коде это стремление отражено множеством способов структурирования больших объемов информации и задействования мультимедийных элементов (например, подкаст на главной странице).

Потоки интерфейса объяснительной журналистики

Мы определяем потоки как взаимодействие пользователя с интерфейсом. Ограниченный кодом набор интеракций с веб-страницей – возможность перехода по гиперссылкам, скроллинг, масштабирование, открытие страниц с новостями. У обоих сайтов присутствует один и тот же разрешительный набор интеракций, свойственных любой веб-странице. Оба сайта включают навигацию по рубрикам, поиск конкретных материалов, а также кнопку «показать еще» новости. Последняя функция диктуется такими простыми причинами, как:

- 1) техническая: наличие такой кнопки позволяет экономить трафик и не выгружать все новости сразу (особенно учитывая их количество);
- 2) ограничительная: эта кнопка служит индикатором для читателя о том, что он прочитал определенный объем информации и, возможно, ему стоит остановиться;
- 3) временная: иногда такая кнопка отделяет новости одного дня от другого;

Но есть и несколько различий. У сайта «Медузы» присутствует функция «показывать по порядку», которая меняет облик страницы и

подачи новостей. Вот так выглядит страница с активированной функцией (рис. 5):

Рис. 5. Страница медиа «Медуза» с активированной функцией «показывать по порядку»

А вот так без нее (рис. 6):

Рис. 6. Страница медиа «Медуза» без активированной функции «показывать по порядку»

На сайте «Медузы» есть возможность выбора «верстки» страницы для пользователя, которая показывает подвижность интерфейса в зависимости от подхода читателя к выбору информации:

С функцией «показывать по порядку»	Без функции «показывать по порядку»
Первостепенная ценность – хронология новостей и их равноценность между собой. Наличие вертикальной иерархии по «свежести» новостей	Избирательность к выбору новостей – важна не хронология, а конкретная тематика контента. Наличие горизонтальной иерархии по объему новостей

Отличительной особенностью интеракций «Vox2 является ежедневный новостной подкаст *Today, Explained*, который всегда находится на главной странице и допускает возможность проигрывания в фоновом режиме (рис. 7).

Рис. 7. Главная страница медиа «Vox» с подкастом Today, Explained

Такой подход ориентирован на мультиканальное получение информации: читатель может одновременно слушать подкаст и пролистывать новости (например, в поисках подробностей). Или же наличие данного подкаста может являться альтернативой всей новостной ленте. «Приученный» к подкастам реципиент сразу будет пролистывать до кнопки *play*, игнорируя большую часть ленты. Данный подкаст всегда находится на одном и том же месте в рамках страницы – сразу после сводки главных новостей, что является намеренно обозначенным для реципиента местом, где локализуется подкаст.

Как работает машина интерфейса

Рассмотрев сущности машины интерфейса, следует сделать несколько замечаний о самом механизме ее работы. Поток всегда со-

здаются некоей территорией. Когда реципиент попадает на веб-страницу, первое, на что он обращает внимание, – это медиаэстетические компоненты. Цветовая палитра определяет коннотативное восприятие информации, а также дает информацию о разграничении контента, что и подтверждается организацией самого пространства. Имея в памяти знание об этом разграничении, реципиент начинает продуцировать потоки: взаимодействовать с веб-страницей. Переключать режим отображения новостей, пролистывать страницу в поисках новости, переходить по гиперссылкам. Эти «передвижения» по странице ограничены кодом, при помощи которого она создана. При этом реципиент, не обязательно будучи программистом, на метауровне понимает правила функционирования кода (за счет бесчисленного повторения того же кода на разных веб-страницах) и не делает того, что кодом не предусмотрено. Такое знание обусловлено базовой характеристикой интерфейса, называемой «юзабилити». Под «юзабилити» понимается «совокупность свойств программного средства, характеризующая усилия, необходимые для его использования, и индивидуальную оценку результатов его использования заданным или подразумеваемым кругом пользователей программного средства» [11]. И только после всего этого реципиенту открываются «вселенные» возможности интерфейса – сам контент и погружение в него.

Машина интерфейса каждого из сайтов выражает различное отношение к пониманию философии объяснительной журналистики. «Медуза» видит главную миссию в том, чтобы подавать информацию наиболее ясно, кратко и далеко не обо всем, вычлняя главное из информационного потока, преобразовывая его в строгую вертикаль. Для «Vox» более важной ценностью объяснительной журналистики становится сам метод – понимание механизма инфоповода, а также выражение информации во всем ее разнообразии, без «навязанной» иерархии. Если «Медуза» во многом пытается упростить понимание мира для читателя, то «Vox» отказывается от такого стремления во имя попытки убедить того же читателя, что мир (и то, что в нем происходит), возможно, и не должен быть простым.

Литература

1. *Буркова О. С.* Объяснительная журналистика и ее влияние на трансформацию имиджевых политических текстов // *Знак: проблемное поле медиаобразования.* 2014. № 2 (14). С. 91–94.

2. Градюшко А. А. Мультимедийная история и сторителлинг в структуре современной вебжурналистики // Международная журналистика–2016: турбулентность межгосударственных отношений и медиа : материалы V Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 18 февр. 2016 г. / сост. Б. Л. Залесский; под общ. ред. Т. Н. Дасаевой. Минск, 2016. С. 87–91.

3. Шульженко Е. В. Эволюция форм и жанров журналистики (на примере белорусской медиасферы) // Коммуникативные стратегии СМИ: теоретические подходы и новые реалии. 2020. С. 190–197.

4. Clark R. P. A new explanatory journalism can be built on a strong foundation // Poynter. 2014. URL: <https://www.poynter.org/reporting-editing/2014/a-new-explanatory-journalism-can-be-built-on-a-strong-foundation/> (дата обращения: 06.10.2020).

5. Новости – Meduza. URL: <https://meduza.io/> (дата обращения: 06.10.2020).

6. Vox – Understand the News. URL: <https://www.vox.com/> (дата обращения: 06.10.2020).

7. Куртов М. Генезис графического пользовательского интерфейса: к теологии кода. М. : Translit, 2014. 39 с.

8. Манович Л. Язык новых медиа. М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. 400 с.

9. Zettle H. Applied Media Aesthetics: Sight Sound Motion. 6nd ed. Wadsworth Cengage Learning, 2011. 461 p.

10. Guattari F. Schizoanalytic cartographies. A&C Black, 2012. 321 p.

11. ГОСТ 28806-90. Качество программных средств. Термины и определения. П. 15. Разд. 2. М. : Изд-во стандартов, 1990. URL: <https://tdocs.su/16568> (дата обращения: 06.10.2020).

Explanatory Journalism Interface Machines (On the Example of *Meduza* and *Vox*)

Voprosy zhurnalistiki – Russian Journal of Media Studies. 2020. 8. pp. 71–86

Arina R. Medvedeva, Chelyabinsk State University (Chelyabinsk, Russian Federation).

E-mail: arinamka@gmail.com

DOI: 10.17223/26188422/8/5

Keywords: explanatory journalism, media aesthetics, machine theory, interface, *Meduza*, *Vox*, Félix Guattari.

The study is supported by the Russian Science Foundation, Project No, 18-18-00007.

This article discusses the problem of representing information using interfaces. The aim of the research is to reveal the mechanism of the interface operation on the material of the websites of explanatory journalism. The research material was the sites of the Internet editions *Meduza* and *Vox*. The research methodology is based on applied media aesthetics and the model of machines by Félix Guattari. In the course of the research, the main essence of the operation of the interface machine was revealed. In accordance with Guattari's theory of machines, "flows" are defined as interactions, "machine

types” as code, “opportunities” as content, “territories” as platform. The subsequent analysis of each of the four entities revealed the main characteristics of each of them in accordance with the concept of explanatory journalism. To analyze the “territories” of the interface, the method of applied media aesthetics was used. The analysis showed that not all media aesthetic fields are presented on the websites of both publications, but only the first two of them: color and space. Within the framework of explanatory journalism, this minimalism serves to confront the chaotic reality, bringing clarity and clearly delineating the boundaries of perception. The analysis of “opportunities” showed the difference between the explanatory media in the methods of presenting information. *Meduza* remains true to its laconicism: all content on the page is fenced off streams of information, grouped by headings and lead paragraphs. The *Vox* edition presents information through various multimedia channels. “Machine types” are represented by programmer code. The analysis revealed that the use of the main programming languages for creating a web page corresponds to the content/form dichotomy, supplemented by interactivity. It was found that the difference in programming approaches also demonstrates the difference in approaches to the representation of information. *Meduza* strives for clarity, conciseness, and a selective approach to newsbreaks. It is more important for *Vox* to reflect a wide variety of information in a variety of ways. In explanatory journalism, “streams” as user interactions with an interface serve the function of facilitating interaction with content—news. The result of the study was the identification of the interaction of entities within the interface machine based on the material of explanatory journalism. The interface engine of each site expresses a different attitude towards understanding the philosophy of explanatory journalism. *Meduza* sees its main mission in presenting information in the most clear, concise, and selective way. It picks out main issues from the information flow and transforms them into a strict vertical. For *Vox*, the more important value of explanatory journalism is the method itself—understanding the mechanism of the newsbreak and expressing information in all its diversity, without an “imposed” hierarchy.

References

1. Burkova, O.S. (2014) Explanatory journalism and its impact on image transformation of political texts. *Znak: problemnoe pole mediaobrazovaniya*. 2 (14). pp. 91–94. (In Russian).
2. Gradyushko A. A. [Multimedia history and storytelling in the structure of modern web journalism]. *Mezhdunarodnaya zhurnalistika–2016: turbulentnost' mezhgosudarstvennykh otnosheniy i media* [International Journalism-2016: Turbulence of Interstate Relations and the Media]. Proceedings of the V International Conference. Minsk: Belarusian State University. pp. 87–91. (In Russian).
3. Shul'zhenko, E.V. (2020) [Evolution of forms and genres of journalism (on the example of the Belarusian media sphere)]. *Kommunikativnye strategii SMI: teoreticheskie podkhody i novye realii* [Communication Strategies of the Media: Theoretical Approaches and New Realities]. Proceedings of the International

Conference. Nizhny Novgorod: Nizhny Novgorod State University. pp. 190–197. (In Russian).

4. Clark, R.P. (2014) *A new explanatory journalism can be built on a strong foundation*. [Online] Available from: <https://www.poynter.org/reporting-editing/2014/a-new-explanatory-journalism-can-be-built-on-a-strong-foundation/> (Accessed: 06.10.2020).

5. *Meduza*. Website. [Online] Available from: <https://meduza.io/> (Accessed: 06.10.2020).

6. *Vox – Understand the News*. [Online] Available from: <https://www.vox.com/> (Accessed: 06.10.2020).

7. Kurtov, M. (2014) *Genezis graficheskogo pol'zovatel'skogo interfeysa: k teologii koda* [Genesis of the Graphical User Interface: Towards the Theology of Code]. Translit.

8. Manovich, L. (2018) *Yazyk novykh media* [The Language of New Media]. Moscow: Ad Marginem Press.

9. Zettle, H. (2011) *Applied Media Aesthetics: Sight Sound Motion*. 6th ed. Wadsworth Cengage Learning.

10. Guattari, F. (2012) *Schizoanalytic Cartographies*. A&C Black.

11. Russian Federation. (1990) *GOST 28806-90. Kachestvo programmnykh sredstv. Terminy i opredeleniya* [State Standard GOST 28806-90. The Quality of the Software. Terms and Definitions]. Item 15. Section 2. Moscow: Izd-vo standartov. [Online] Available from: <https://tdocs.su/16568> (Accessed: 06.10.2020).