

Михайловских Алина Руслановна, студент,
ФГБОУ ВО «Адыгейский государственный университет»
Mikhailovskikh Alina Ruslanovna, student,
Federal State Budgetary Educational Institution
of Higher Education "Adyghe State University"

Хаткова Ирина Нальбиевна,
канд. филолог. наук, доцент,
ФГБОУ ВО «Адыгейский государственный университет»
Khatkova Irina Nalbievna,
Candidate of philological sciences, docent,
Federal State Budgetary Educational Institution
of Higher Education "Adyghe State University"

ОСОБЕННОСТИ РАЗВИТИЯ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ FEATURES OF THE DEVELOPMENT OF GAMING JOURNALISM

Аннотация. Статья посвящена трансформации игровой журналистики в условиях перехода от традиционных СМИ к цифровым платформам, с особым фокусом на российскую блогосферу и социальные сети. Используются следующие методы исследования: анализ контента, сравнительно-сопоставительный, описательный. Делается вывод о том, что социальные сети стали средой, где формируются новые формы журналистского высказывания, совмещающие оперативность, аналитику и развлекательные элементы.

Abstract. The article is devoted to the transformation of gaming journalism in the context of the shift from traditional media to digital platforms, with a particular focus on the Russian blogosphere and social networks. The following research methods were used: content analysis, comparative analysis, and descriptive analysis. It is concluded that social networks have become an environment where new forms of journalistic expression are emerging, combining speed, analysis, and entertainment elements.

Ключевые слова: Игровая журналистика, блогосфера, социальные сети, игровые сообщества, цифровые медиа, гейм-культура, видеоигры, новые жанры журналистики.

Keywords: Gaming journalism, the blogosphere, social media, gaming communities, digital media, game culture, video games, new genres of journalism.

Видеоигра стала феноменом виртуальной культуры, внесла свои изменения в представления о коммуникативных отношениях с аудиторией. Почти любая игра основывается на временной и пространственной организации, а также художественном образе. Особенно, если игра подразумевает многопользовательский мир, который имеет возможность развиваться во время отсутствия игрока. Именно эти функции сближают продукт в виде игры с медиарынком, в котором надежно заняла свое место игровая журналистика.

Развитие игровой журналистики наглядно демонстрирует, что во многом игровые СМИ зависят от изменений, происходящих в индустрии видеоигр. Хотя игровая журналистика напрямую не оказывала влияние на вкусы игровой аудитории, именно она сыграла значительную роль в её умении различать качественные проекты. Игровая журналистика XXI века выполняет все функции, присущие журналистике в целом. Показывая общество через призму видеоигр, игровая пресса расширяет свою целевую аудиторию и становится интересной для всех, кто интересуется прогрессивными изменениями и инновациями. На сегодняшний день игровая журналистика активно проявляет себя в современном российском



медиапространстве. Это происходит из-за ежегодного роста интереса населения к игровой сфере мультимедиа. Данный процесс проявляется как в увлеченности аудитории самими играми, так и в потребности в соответствующих, ориентированных на видеоигровую тематику средствах массовой информации. «Появление игровой журналистики обуславливается интеллектуальными нуждами самих игроков: потребностью в получении актуальной информации, во взаимодействии друг с другом и с представителями игровой индустрии, в соотношении себя к какой-либо субкультуре и создании соответствующего образа, отличающегося своеобразной формой общения и манерой поведения» [1, с. 167].

Эти видоизменения в коммуникации имеют прямое отношение к произошедшей адаптации всего, что раньше можно было найти, читая газету, смотря телевизор или слушая радио. Цифровая среда стала предлагать ранее недоступные количества информации и, соответственно, скорость её потребления тоже увеличилась. Именно этот процесс потребовал от ранее востребованных в своей сфере журналистов подробного изучения новых методов передачи информации, которые ранее были доступны только блогерам. По этой причине пространство, содержащее ранее исключительно личное мнение авторов, смогло перерасти в комфортную среду для существования СМИ в цифровом формате. Однако издания, перейдя в онлайн, были вынуждены переформатировать жанры под новые требования аудитории. А. А. Морозова, представитель научного сообщества, изучающего изменения в современной журналистике, предложила отнести интернет-жанры в отдельную группу, которую можно поделить на:

1. Традиционные жанры (пришедшие из периодической печати, сохранившие основные жанровые признаки, но при этом зачастую подвергшиеся некой трансформации).
2. Новые жанры (образовавшиеся в период появления мультимедийных площадок и в процессе становления конвергенции) [3, с. 242].

Креативный потенциал игровой журналистики уже давно внедрился в современные средства массовой информации, став самостоятельным направлением с уникальными жанрами. Начиналось все с публикации переведенных сочинений и эссе, а сейчас можно прочитать интервью с разработчиками, новости и рецензии уже на отечественные игры. Е. Д. Кукшинова выделяет основные жанры в игровой журналистике, основываясь на анализе игровых журналов [2, с. 81-87]:

«Новость» – сообщение о событии. Новости были важной составляющей игровых журналов, однако, неэффективной, поскольку многие издания выпускались раз в две недели или в месяц, и информация быстро теряла актуальность».

«Интервью» – структурированная беседа между интервьюером и респондентом. В игровой журналистике прошлого интервью пользовались популярностью, так как аудитория желала знать взгляды и мнения разработчиков игр, экспертов в этой области, лидеров мнений».

«Отчёты» – особый жанр игровой журналистики. Уникальность отчётов заключалась в том, что они представляли собой совокупность новости и аналитической статьи с рассуждениями о том, что, например, было сделано в ходе разработки игры, какими особенностями она будет обладать, чем отличается от подобных продуктов».

«Эссе» – авторские материалы, в которых журналисты старались раскрыть и передать свою позицию массовой аудитории. Эссе в игровых изданиях были очень похожи на рецензии, только с тем отличием, что в эссе авторы старались приводить определённые аргументы. Жанр мнения – практически аналогичен с эссе, лишь с тем отличием, что авторы могли не приводить конкретные аргументы, подтверждающие их доводы, делясь или навязывая свою позицию аудитории».

«Статьи» – материалы, авторы которых стараются проанализировать какое-либо явление с точки зрения закономерностей в нём. В игровой журналистике прошлого и настоящего это один из самых распространённых и популярных жанров».



«Обзоры» – жанр, подразумевающий рассмотрение и демонстрацию особенностей чего-либо. Игровые журналисты писали обзоры на разные темы – как про техническую составляющую игр, так и про смыслы, заложенные в них».

«Хит-парады» – в гейм-журналистике это подборки игр по схожей тематике, концепции, игровому жанру, игровому процессу. Этот жанр пользовался популярностью, поскольку позволял аудитории находить новые захватывающие игры. Последние хит-парады на сайте stopgame.ru датируются 2006-2008 годами. В «Игромании» – 2021 годом».

«Репортажи» – сообщения с места событий. В игровой журналистике прошлого это довольно редко использующийся жанр. Свойственная репортажам оперативность реализовывалась лишь на телевидении. Последние видеорепортажи на stopgame.ru вышли в 2009 году, а в «Игромании» – в 2017 году».

Обобщая все результаты исследования, можно сделать окончательный вывод, что сейчас игровая журналистика представляет собой соединение новостной ленты, наполненной развлекательным контентом, что является для неё естественным по причине того, что игры – это те же развлечения, которые переросли этот статус путем поднятия сложных тем в сюжете, например, религиозных, как в «Индики» или исторически важных, как в «Смуте», а также способных передать дух какого-либо времени, как в «Атомном Сердце».

Список литературы:

1. Баканов, Р. П. Игровая журналистика в современном российском медиапространстве: проблематика и функциональное разнообразие / Р. П. Баканов, Р. И. Сабирова // Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева. – 2018. – Т. 2, № 2. – С. 166–176.

2. Кукшинова, Е.Д. Жанры игровой журналистики: ретроспективный взгляд / Е. Д. Кукшинова // Verba. Северо-Западный лингвистический журнал. – 2022. – № 2(4). – С. 75-91. – DOI 10.34680/VERBA-2022-2(4)-75-91.

3. Морозова, А. А. Специфика традиционных жанров журналистики в текстах социальных сетей (на примере «ВКонтакте») / А. А. Морозова // Провинциальный мегаполис в современном информационном обществе: журналистский текст в новой технологической среде // Вестн. Челябинск. Гос. Ун-та. – Сер. Филология, искусствоведение. – Челябинск. – 2015. – № 5 (360). – С. 240-249.

