

УДК 070.1
DOI: 10.36979/1694-500X-2024-24-2-206-211

ИГРОВАЯ ЖУРНАЛИСТИКА КАК ВИД ТЕМАТИЧЕСКОГО АНАЛИЗА

Д.В. Уткин

Аннотация. Представлено исследование развития игровой журналистики в историческом контексте. Рассматриваются этапы становления этой области в профессиональной деятельности в связи с общественным запросом как на Западе, так и в пространстве СНГ. Выявляется проблемное поле определения самой игровой журналистики как феномена СМИ. Одной из основных целей статьи стал разбор специфики тематического анализа в игровой журналистике, где автор сконцентрировался на выявлении характерных черт и особенностей применения аналитического жанра – рецензии как коронного жанра печатных игровых СМИ. В результате чего, по мнению автора, этот жанр выступает в качестве основного инструмента корреспондента в подаче авторского материала в журнальной прессе, направленного на освещение видеоигр как продукта цифрового творчества.

Ключевые слова: игровая журналистика; видеоигры; видеоигровая индустрия; геймер; аналитические жанры; информационные жанры; рецензия; интервью; репортаж; СМИ.

ОЮН ЖУРНАЛИСТИКАСЫ ТЕМАТИКАЛЫК ТАЛДОО ЖҮРГҮЗҮҮНҮН БИР ТҮРҮ КАТАРЫ

Д.В. Уткин

Аннотация. Макалада автор тарыхый контекстте оюн журналистикасынын өнүгүшү боюнча изилдөө жүргүзгөн. Батышта да, КМШ мейкиндигинде да коомдук суроо-талапка байланыштуу кесиптик ишмердикте бул тармактын калыптануу этаптары каралат. Оюн журналистикасын медиа феномени катары аныктоонун көйгөйлүү чөйрөсү аныкталды. Макаланын негизги максаттарынын бири оюн журналистикасындагы тематикалык анализдин өзгөчөлүгүн талдоо болгон, мында автор аналитикалык жанрдын – рецензиялардын басма оюн медиасынын таажы жанры катары колдонуунун мүнөздүү белгилерин жана өзгөчөлүктөрүн аныктоого басым жасаган. Натыйжада, автордун пикири боюнча, бул жанр видеооюндарды санариптик чыгармачылыктын продуктусу катары чагылдырууга багытталган автордук материалдарды журнал басма сөзүндө көрсөтүүдө корреспонденттин негизги куралы болуп саналат.

Түйүндүү сөздөр: оюн журналистикасы; видеооюндар; видеооюн индустриясы; оюнчу; аналитикалык жанрлар; маалымат жанрлары; рецензия; интервью; репортаж; жалпыга маалымдоо каражаттары.

THE GAMING JOURNALISM AS A TYPE OF THEMATIC ANALYSIS

D.V. Utkin

Abstract. The article presents a study of the development of gaming journalism in a historical context. The stages of the formation of this field in professional activity in connection with public demand both in the West and in the CIS are considered. The problematic field of defining gaming journalism itself as a media phenomenon was revealed. One of the main objectives of the article was to analyze the specifics of thematic analysis in gaming journalism, where the author concentrated on identifying the characteristic features and features of the application of the analytical genre – review as the main genre of printed gaming media. As a result, according to the author, this genre acts as the main tool of the correspondent in submitting the author's material in the magazine press aimed at covering videogames as a product of digital creativity.

Keywords: gaming journalism; videogames; videogame industry; gamer; analytical genres; information genres; review; interview; reportage; media.

Игровая журналистика, или гейм-журналистика, как область тематического анализа и профессиональной деятельности закономерно появилась с развитием в социальной жизни видеоигровой индустрии. Базис всей игровой журналистики составляет публикационная периодическая активность материалов различного жанра, основной целью которой является удовлетворение гносеологической и рекреационной потребностей специфической части аудитории – так называемых геймеров. Тем не менее игровая журналистика направлена не только на свою основную публику – любителей видеоигр, но и служит связующим информационным мостом, обслуживающим интересы студий разработчиков видеоигр, издателей готового игрового продукта и технологических компаний-гигантов, производящих электронные комплектующие для геймеров. Современная игровая журналистика, таким образом, предстаёт как медиакоммуникативный канал обратной связи между вышеобозначенными акторами видеоигровой и околоигровой индустрий.

Целесообразно обратиться к истории возникновения феномена игровой журналистики как тематического вида информационно-аналитической деятельности. Запрос на специализированные печатные издания с освещением игровой сферы начал формироваться в связи с появлением и широким распространением игровых консолей в виде ТВ-приставок и аркадных автоматов в далеких 1970-х годах в США и Японии. В это время на страницах научно-технических журналов, посвящённых новинкам в электронике, начали появляться отдельные рубрики, наполненные публикациями, повествующими читателю о тех или иных новинках в видеоигровой индустрии того периода. Некоторый энтузиазм побуждал равнодушную публику прибегать даже к самиздату, что в конечном итоге послужило толчком к формированию такого специфического вида профессиональной деятельности в СМИ, как игровая журналистика [1]. Тем не менее данный этап развития корреспонденции о видеоиграх категорически нельзя обозначить как состоявшиеся игровые СМИ.

Ситуация меняется в 1981 году с выходом в Британии в свет журнала “*Computer and video games*”. На момент своего запуска это был первый в мире журнал, посвящённый видеоигровой развлекательной сфере. В это же время выходит журнал “*Electronic Games*” – первое полноценное периодическое издание в США, “... освещающее весь новый мир интерактивных электронных игр, от карманных компьютеров, видеоигр и компьютерного программного обеспечения для самых современных материалов по *coin-op*” [2]. Именно с этого момента начинается эра полноценной гейм-журналистики в англоязычном сегменте. Насколько известно, именно благодаря редакции журнала “*Electronic Games*”, во главе которой стояли сооснователи Билл Канкем и Арни Кац, начали закладываться традиционные на сегодня основы тематического анализа видеоигровой развлекательной сферы жизни общества в формате журнальной прессы. Журналист Стив Фалтон, во введении к интервью, взятого у Арни Каца для интернет-портала “*Gamasutra*”, пишет: “На страницах “*Electronic Games*” Кац и Канкель изобрели журналистику видеоигр. Формат журнала [составляли] письма, ревью, превью, статьи и многие другие виды контента, позаимствованные в то время из устоявшихся традиций журнального издательства, впервые были адаптированы к тематике видеоигр” [3]. Фактически оба этих журнала стали отражением растущего мирового рынка видеоигр для компьютерной электронной техники конца XX века, а проект Билла Канкема и Арни Каца определил будущее жанровой структуры последующих журналов как в рамках западного пространства, так и в пространстве СНГ.

В России игровая журналистика появилась значительно позже, чем на Западе. Её рассвет приходится на конец XX века. Первая игровая пресса появилась в 1993 году и была неотъемлемой частью рекламных акций, направленных на продвижение и популяризацию в рыночном сегменте СНГ тайваньской IT-компанией “*Steepler*” игровых ТВ-приставок фирмы “*Dendy*”

¹ Англоязычный термин-сокращение от “*coin-op games*” – электронные видеоигры, запуск которых происходит после оплаты монетной валютой в специальную прорезь аркадного видеоигрового автомата.

и электронных картриджей с видеоиграми к ним. Игровая пресса “Видео-Асс *Dendy*” первоначально являлась всего лишь информационно-рекламным журналом коммерческого PR-отдела компании, и публикационный материал в нём представлял собой сухие описания видеоигр и некоторые руководства к игровому прохождению. Изучив российский рынок печатной прессы, “*Steepler*” обнаружила единственный выпуск сборника “Видео-Асс Компьютерные игры” издательства “Видео-Асс” и заключила с ним контракт на создание рекламного журнала [4]. Некоторое время спустя журнал претерпел масштабные метаморфозы: расширилось и изменилось содержание в соответствии с появлением новых рубрик. Собственно, объём и тираж издания закономерно увеличились. Конкретными причинами для таких радикальных изменений послужили работа с заинтересованной потребительской аудиторией, а также усиление на видеоигровом рынке консольного противоборства между “*Dendy*” и “*Sega mega drive*” – в журнале допускалось сравнение игр от конкурента. Вскоре журнал разветвляется на два отдельных издания “*Dendy – Новая реальность*” и “*Видео-Асс – Великий Дракон*”. Последний обрёл самостоятельность ввиду сотрудничества с российским издательством “АСТ”. Начиная с 26-го номера редакция издания отсекала первую часть названия, и в конце концов в 1995 году в свет выходит знаменитый журнал о видеоиграх “*Великий Дракон*”.

С 1996 по 1998 год в СНГ появляется остальная не менее знаменитая журнальная периодика как “*Страна Игр*”, “*Игромания*”. “*Навигатор игрового мира*” и “*Лучшие компьютерные игры*” с привычным для современной аудитории жанровым материалом, направленным в большей степени на информационное и аналитическое освещение событий и фактов из мира видеоигровой индустрии. Рекламная составляющая в гейм-журналистике сократилась до разумных значений с наступлением XXI века в 2000 годы. Пространные материалы, повествующие о прохождении и советы по поиску секретов в играх, заменились обзорными публикациями (превью) на анонсы игр, а также на рецензии (ревью) с критико-аналитическим

взглядом на готовые, вышедшие в релиз видеоигровые продукты как творческие результаты разработчиков. Нередко на страницах этих журналов можно обнаружить интервью со значимыми персонами в геймдизайне или разработке и репортажи с крупных игровых выставок как информационные жанры традиционного освещения событий и фактов, характерных для газетных СМИ. Журналистика в данном контексте становится более качественной и соответствующей жанровым канонам, заложенным в далекие 1980-е годы в зарубежном журнале “*Electronic games*”. В современности большая часть российской видеоигровой журнальной прессы прекратила своё существование либо навсегда, либо перешла в формат сетевых медиа, представ перед аудиторией в виде интернет-порталов, где по-прежнему продолжает освещать новостные факты и события из видеоигровой индустрии, добавив к своему репертуару такие современные медиаформаты, как “лонгрид” и “ютюб-блогинг”. В связи с этим трудно не согласиться с аргументом, что “технологическое развитие на сегодняшний момент привело к существенным изменениям в работе современных журналистов” [5]. Сегодня в пределах СНГ в формате печатной периодики продолжает выпускаться только издание “*Навигатор игрового мира*”.

Игровой журналистике в пространстве СНГ уже исполнилось три десятилетия, а в мировом масштабе перешагнуло за сорок лет. Следует отметить, что на настоящий момент точного определения феномена “игровая журналистика” нет. Определённо сложно судить о том, как воспринимать игровую журналистику. Тем более в западной литературе и медиапространстве, так же, как и в русскоязычной среде, такого определения не найти. В связи с этим фактом целесообразно дать рабочее определение этой плоскости в данной профессиональной области. Игровая журналистика – один из видов тематического анализа в журналистской деятельности, направленной на сбор, анализ информации, связанной с игровой и околоигровой развлекательной индустрией, а также на подготовку жанрового новостного материала для заинтересованной аудитории.

Перейдём к особенностям анализа видеоигр в рамках гейм-журналистики. Основными жанрами в игровой прессе выступают новостные статьи, иногда интервью и репортаж как информационные, а обзор и рецензия как аналитические. Генеральным жанром игровой журналистики выступает статья-рецензия. Рецензия – это всегда отображение вторичной реальности, так как в ней описывается и анализируется отражённая действительность [6]. В рецензии у автора публикации основная цель – провести критический анализ и дать объективный отзыв о видеоигре прежде всего как творческом продукте: “Компьютерная игра относится к жанрам технического искусства, использующим в качестве технической основы компьютерную виртуальную реальность (на ПК, игровой приставке, мобильном телефоне и прочих электронных устройствах). Область функционирования этих жанров ограничена сферой электронных технических устройств, а способ художественной деятельности не может быть повторен другими средствами” [6]. Невозможно не согласиться с фактом, что жанр рецензии для видеоигры как произведения электронного искусства наиболее востребован в игровых СМИ.

Проанализируем этот факт на примере статей-рецензий журнала “Навигатор игрового мира”. Структура практически каждой крупной рецензии данного издания состоит из лид-абзаца, где в кратком изложении формулируется общая проблемная ситуация. Например, журналист Сергей Плетнёв в рецензии к игре “*Call of duty: Black ops 4*” лид-абзацем раскрывает суть проблемы тем, что серия игры свернула не туда и для продукта это сказывается негативным образом, прежде всего со стороны её аудитории: “Как известно, *Call of Duty*... *Call of Duty* никогда не меняется. Даже когда пытается. Даже если старается. Всё равно ничего не получается. Да и не может получиться, потому что попробуй только отойти от привычной формулы и тебя тут же расстреляют, четвертуют и предадут анафеме фанаты “классической Кока-Колы” [7, с. 44].

Во введении рецензии, состоящей в основном из одного абзаца, автором раскрываются те элементы повествования и факты о видеоигре, которые предстанут в формате критического

обзора в основном массиве текста: «Поэтому, чтобы не наткнуться на очередную волну гнева, “Триархи” по-прежнему используют простую и в чём-то гениальную идею: давать народу сразу несколько игр под одной обложкой. А именно: стандартную “колоду” и что-нибудь ещё. Раньше под этим “что-нибудь ещё” подразумевался лишь зомби-режим. Теперь же к нему, в первый раз в серии, добавился и новомодный нынче “батл-рояль”» [7, с. 44]. Из вводного абзаца читателю становится понятно, подробный критический обзор журналиста будет сконцентрирован на основных привычных режимах игры и новом, реализованном разработчиками в качестве нововведения в игровом процессе.

Основная и главная часть текста рецензии раскрывает читателю разбор новизны так называемого геймплея – главного компонента видеоигры, в котором происходит взаимодействие игрока и виртуального мира, через алгоритм действий и решений, которые может предложить игра пользователю, чтобы повлиять на свой игровой мир. Основной текст рецензии может быть разбит на части по несколько абзацев, отделённые тематическими подзаголовками. Например, та же рецензия “*Call of duty: Black ops 4*” содержит такие подзаголовки, как: “*Тот самый вкус*”, “*Новые старые друзья*”, “*Роялти*”, “*Частая военная кампания*” и “*Приказано выжить*”. Подзаголовки функционально выступают в качестве своеобразного текстового тэга, позволяющего читателю ориентироваться в довольно обширном тексте и понимать в краткой форме, в какую сторону развивается аргументированная мысль автора. Каждая из частей основного текста рецензии отражает анализ той особенности игры, которую журналист взялся осветить, например: формат командной игры – мультиплеер, игровые механики и их реализация, время действия сюжета, персонажи, игровые локации и самобытность сюжета и т. д.

Как правило, рецензия оканчивается подведением итогов анализа и содержит ненавязчивую оценку игрового журналиста: «Если говорить в целом, то в “*Black Ops 4*” не только сохранился фирменный геймплей, на этот раз мигрировавший в сторону упрощения и отсеечения всего лишнего, но и был сделан шаг в новую,

непривычную для серии область. Вот только если бы Treuarch наконец-то узнали про слово “оптимизация” и в кои-то веки довели движок до ума, чтобы он не требовал топового РС для нормальной работы не на минималках... Тогда и вовсе можно было говорить о том, что Call of Duty... таки сумел поменяться» [7, с. 47]. Заключение, данное в рецензии журналистом издания “Навигатор игрового мира”, отражает критическую аргументацию ввиду общего технического состояния игры, характера изменений игры в лучшую или худшую стороны и оправдывает ли она ожидания игроков и самого журналиста как критика. В случае с игровой журнальной прессой заключительная часть рецензии содержит краткую информативную сноску с балльно-рейтинговым вердиктом редакции как совокупности оценок таких компонентов игры, как: игровой интерес, графика, звуковое и музыкальное сопровождение, дизайнерское оформление и ценность для игрового жанра.

Публикационный материал игровых журналистов порой трудно соотнести конкретно с тем или иным жанром. Рецензия как основной аналитический жанр в игровой журналистике может свободно сочетать в себе элементы включённости в события игры, что присуще репортажу: “Редакция выдала Farming Simulator 19 с наказом изучить новейшие тренды сельского хозяйства. Отправляюсь в поселок Рейвенпорт для выполнения задания. Посмотрел tutorиалы, делов-то: вспахать, засеять, снять урожай. Раз плюнуть” [7, с. 50]. Не исключается эмоциональная включённость автора публикации, выраженная в образности, что присуще художественно-публицистическим жанрам, как это преподнесено в рецензии к той же игре “Farming Simulator 19”: “А тут красиво! Солнышко, птички, огромная карта с кучей полей, пасторальные пейзажи дороги фермы, железка и небольшой городок. Почти GTA. Подобрал земельный участок, купил, отправился в магазин за техникой и оборудованием” [7, с. 50]. Автор рецензии в данном отрывке текста использует элементы зарисовки. Главная цель игровой журналистики – не просто преподнести “сухие” новостные факты о видеоиграх, а привести читателя к самостоятельному

выбору – стоит ли тратить финансовые средства на этот продукт или нет. Заметим, игровой журналист сознательно прибегает к речевым эмоционально-публицистическим приёмам, чтобы поделиться с читателями впечатлениями и опытом, полученными за время, проведённое в видеоигре. Той же цели служит и элемент репортажа в видеоигровой рецензии: «цель репортажа – дать наглядное, “живое” отображение “предметного” события, поэтому репортёр использует главным образом при сборе материала метод личного наблюдения...» [8]. Именно факт авторской включённости в процесс игры перед написанием критического материала позволяет игровому журналисту наиболее разнообразно рецензировать видеоигры и использовать нетрадиционные подходы в формировании обзорного материала. В этом случае через свой текст игровой журналист наиболее близок со своей целевой аудиторией – геймерами.

Подводя итоги, отметим, что игровая журналистика в контексте тематического вида анализа имеет своеобразную специфику, которая заключена в том, что видеоигра как объект исследования журналиста предстаёт перед рядовым читателем не просто как коммерческий и развлекательный продукт, а как феномен цифрового искусства, требующий критического освещения в информационном поле массового сознания в той же степени, как и другие феномены культуры. Поэтому закономерно, что появление и развитие видеоигровой культуры в мире породило социальный запрос, на который в ответ сформировалась гейм-журналистика. Характерными чертами анализа предстаёт и своеобразие жанрового репертуара игровых журналистов, среди которых особо выделяется рецензия. Однако в видеоигровой журналистике ввиду её неординарного подхода к освещению видеоигр как формы электронного искусства этот аналитический жанр обладает чертами синтетичности, что выражено в слиянии с другими традиционными жанрами журналистики – информационными и художественно-публицистическими. Это связано с тем, что специфика творчества игрового журналиста основана на прямой включённости в игровую среду, так как сам журналист является геймером.

Поступила: 13.12.23; рецензирована: 27.12.23;
принята: 08.01.24.

Литература

1. *Архипов П.Е.* Роль журналистики в формировании видеоигровой культуры в России / П.Е. Архипов // Известия УрФУ. 2023. Т. 29. № 1. С. 60–69.
2. Classic gaming expo distinguished guest: Bill Kunkel. URL: <https://www.webcitation.org/67hngwsEN?url=http://www.cgexpo.com/bios/bkunkel.htm> (дата обращения: 19.12.2023).
3. *Steve Fulton.* Electronic games: The Arnie Katz interview. URL: https://www.webcitation.org/6AFS0Yr0h?url=http://www.gamasutra.com/view/feature/4226/electronic_games_the_arnie_katz_php (дата обращения: 19.12.2023).
4. *Костин С.* Журналы “Видео-Асс” и Dendy. URL: <https://dtf.ru/retro/124845-zhurnaly-video-ass-i-dendy> (дата обращения: 19.12.2023).
5. *Куликовский А.В.* Основные проблемы цифровизации журналистики / А.В. Куликовский // Вестник КРСУ. 2022. Т. 22. № 2. С. 143–146.
6. *Трамаева В.И.* Компьютерные игры и игровая журналистика / В.И. Трамаева // Вестник ЧелГУ. 2015. № 5 (360). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/komputernye-igry-i-igrovaya-zhurnalistika> (дата обращения: 21.12.2023).
7. Навигатор игрового мира. 2018. № 234. 96 с.
8. *Тертичный А.А.* Жанры периодической печати. URL: <http://evartist.narod.ru/text2/05.htm> (дата обращения: 21.12.2023).