

УДК 004.94:070

DOI: 10.28995/2686-7249-2020-10-298-304

Особенности жанра «прохождение» в игровой журналистике (на примере портала “StopGame.ru”)

Владислав И. Леонов

*Российский государственный гуманитарный университет,
Москва, Россия, ussr2000200@gmail.com*

Аннотация. Игровая индустрия ежегодно заинтересовывает все больше людей. Игровая журналистика, которая нацелена на описание и обсуждение видеоигр, занимается освещением событий, которые происходят в индустрии компьютерных игр, и является востребованной сферой журналистики. Кроме того, игровая журналистика обладает уникальной аудиторией, которая имеет отличительные черты: заинтересованность в новых технологиях и повышенную интерактивность. Данная сфера журналистики отличается жанровым разнообразием, однако в настоящей работе уделено внимание уникальному жанру – «прохождение». Ниже будут рассмотрены специфические особенности этого жанра, будет проведен анализ публикаций, а также выявлена степень актуальности «прохождения» в современной российской игровой журналистике.

Ключевые слова: прохождение, игровая журналистика, игровые медиа, игровые СМИ, игровая индустрия, индустрия компьютерных игр, видеоигры

Для цитирования: Леонов В.И. Особенности жанра «прохождение» в игровой журналистике // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2020. № 10. Ч. 2. С. 298–304. DOI: 10.28995/2686-7249-2020-10-298-304

Features of the “walkthrough” genre in video game journalism (using the example of the portal “StopGame.ru”)

Vladislav I. Leonov

*Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia,
ussr2000200@gmail.com*

Abstract. The game industry gets more and more people interested every year. Gaming journalism, which aims at describing and discussing video games,

© Леонов В.И., 2020

deals with the coverage of events that take place in the computer games industry and is a demanded field of journalism. Also, gaming journalism has a unique audience, which is characterized by an interest in new technologies and increased interactivity. Such a field of journalism is characterized by genre diversity, but the present paper focuses on a unique genre – walkthrough. In the following, the specific features of the genre will be considered, the publications will be analyzed, as well as the relevance of this genre in modern Russian game journalism will be shown.

Keywords: walkthrough, gaming journalism, game media, gaming mass-media, video game industry, computer games industry, video games

For citation: Leonov, V.I. (2020), “Features of the ‘walkthrough’ genre in video game journalism (using the example of the portal ‘StopGame.ru’)”, *RSUH/RGGU Bulletin. “Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies” Series*, no. 10, part 2, pp. 298–304, DOI: 10.28995/2686-7249-2020-10-298-304

В настоящее время игровая журналистика является очень гибкой и быстроразвивающейся сферой журналистской деятельности. Здесь разработаны собственная методология и различные художественные приемы, а также имеется уникальная аудитория, которая отличается рядом специфических черт. Так, игровая журналистика в России нередко занимается освещением социальных вопросов с целью расширения кругозора своей аудитории [Коданина, Стурова 2020, с. 4].

Перед анализом специфических жанров игровой журналистики стоит охарактеризовать данную область журналистской деятельности, а также дать определение термину. В ходе исследования будет использоваться определение игровой журналистики, данное Р. Бакановым и Р. Сабировой: «Игровая журналистика (англ. video game journalism) – это вид журналистики, нацеленный на описание и обсуждение видеоигр. Ее основу, как правило, составляет цикл материалов “анонс, превью, ревью, прохождение”» [Баканов, Сабирова 2018, с. 167].

Говоря конкретно о деятельности игровой журналистики, А.Л. Коданина и А.О. Стурова утверждают, что ее предметной областью «является сбор, обработка, хранение и передача информации об игровых проектах, темах, событиях, происходящих в игровой индустрии. Как в России, так и за рубежом возникла целая отрасль специализированных медиа, которая начала использовать видеоигры в качестве своей основной информационной области» [Коданина, Стурова 2020, с. 1–5].

Игровая журналистика стремится как можно глубже интегрироваться в процесс коммуникации и использовать как можно более

привлекательные и удобные для своей аудитории медиаформаты. Такого рода журналистике присущи конвергентность, мультиплатформенность, а также мультiformатность. Добавим, что игровая журналистика использует различные каналы и площадки для коммуникации с аудиторией и предоставления собственного контента. В их числе веб-сайты в сети Интернет, корпоративные аккаунты в социальных сетях, различные крупные интернет-площадки и видеохостинги, такие как “YouTube” и “Twitch”, а также традиционные для журналистики каналы для массовой коммуникации, такие как телевидение и пресса [Коданина, Стурова 2020, с. 1–5].

Аудиторию игровых изданий отличает заинтересованность в новых технологиях и повышенная интерактивность. Практически каждое игровое издание имеет собственный сайт, на котором представлен тематический форум, где пользователи могут высказывать свое мнение по поводу того или иного вопроса, а также задавать вопросы другим пользователям. В Интернете стали появляться созданные любителями ресурсы и блоги, которые посвящены видеоиграм или отдельным игровым сериям. Редакторы игровых изданий и разработчики видеоигр ценят коммуникацию со своей аудиторией: они всячески поддерживают коммуникацию с пользователями, мотивируют их создавать рецензии на видеоигры и т. п. [Баканов, Сабирова 2018, с. 169].

В игровой журналистике существует множество популярных жанров. С одной стороны, в ней присутствуют традиционные жанры: интервью, рецензия, репортаж; иногда традиционные жанры могут быть комбинированы в рамках одного материала. Например, жанр стрима содержит в себе элементы репортажа и прямого эфира, которые, в свою очередь, являются традиционными журналистскими жанрами [Коданина, Стурова 2020, с. 4].

С другой же стороны, в игровой журналистике есть и уникальные жанры, которые не используются ни в какой другой сфере журналистики. Среди них можно выделить популярный у аудитории жанр – «прохождение». Под «прохождением» в данном случае понимается «пошаговое руководство, описывающее последовательность действий для успешного завершения всей игры».

По мнению специалистов, «популярность “прохождений” среди аудитории “игровых” медиа неоспорима. Например, на таких российских игровых порталах, как “StopGame” и “GameGuru”, существует раздел, посвященный “прохождениям”. И хотя общепринятого формата текстовых “прохождений” не существует, имеется большое количество пошаговых инструкций по написанию соответствующих материалов» [Коданина, Стурова 2020, с. 4].

* * *

На специализированных игровых порталах, как и в игровых СМИ, существуют различные руководства по написанию прохождений. Так, на крупнейшем развлекательном сайте для фанатов “Fandom” присутствует руководство по написанию прохождений. В нем предлагается следующее: «Перед написанием *прохождения* создайте общее описание миссии. Название страницы выбирается следующим образом.

Положение миссии (т. е. эпизода в игре) (пример: “Третья миссия кампании гномов”); список всех заданий миссии (пример: “Найти Амулет Валькирии. Остановить вторжение лунных драконов. Астерикс должен выжить”); стороны: какие технологии доступны игроку, сколько у него противников и союзников, каков их технологический уровень; список ссылок на варианты прохождений.

Каждая такая страница — самостоятельное прохождение миссии. В самом начале должен быть указан первоначальный автор, оценка сложности и времени выполнения миссии. Затем следует само прохождение в свободной форме. Если текст не очень короткий, рекомендуется разделить страницу на подразделы (например, “Первые шаги”, “Занятие экспанда” и так далее) на свое усмотрение¹.

Исходя из приведенного описания жанра «прохождение», можно сделать вывод, что этот жанр распространен не только в профессиональной игровой журналистике, но и в любительском сообществе фанатов. Как и всем игровым жанрам, «прохождению» традиционно присуща мультимедийность.

* * *

Перейдем к рассмотрению жанра «прохождение» на материалах игрового интернет-портала “StopGame.ru”. Один из наиболее плодотворных авторов в этом жанре — Игорь Патрин.

Первая из рассматриваемых его публикаций — “Doom Eternal: The Ancient Gods, Part One: Прохождение”. Это — описание по-

¹ ВикиПрохождения компьютерных игр. ВикиПрохождения: Как написать прохождение // fandom.com. URL: https://solutions.fandom.com/ru/wiki/%D0%92%D0%B8%D0%BA%D0%B8%D0%9F%D1%80%D0%BE%D1%85%D0%BE%D0%B6%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F:%D0%9A%D0%B0%D0%BA_%D0%BD%D0%B0%D0%BF%D0%B8%D1%81%D0%B0%D1%82%D1%8C_%D0%BF%D1%80%D0%BE%D1%85%D0%BE%D0%B6%D0%B4%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5 (дата обращения 15.01.2020).

шагового прохождения каждой из миссий в видеоигре “Doom Eternal: The Ancient Gods, Part One”. Статья разбита по разделам, каждый из которых имеет название, аналогичное названию миссии в компьютерной игре. В каждом разделе автор глубоко и подробно описывает прохождение миссии от самого начала до ее завершения, не упуская ни одну деталь. Для ключевых моментов в сюжете игры автор прилагает иллюстрации из самой видеоигры. Данное прохождение создано для того, чтобы помочь пользователям в самостоятельном прохождении видеоигры, если у них возникнут сложности в какой-либо из миссий².

Другим примером жанра «прохождение» на том же портале является прохождение к игре “Mafia: Definitive Edition”. В начале прохождения отсутствует краткое введение пользователя в курс событий игры. Материал сразу начинается с подробного описания прохождения первой миссии в компьютерной игре “Mafia: Definitive Edition”. Соответственно, можно сделать вывод, что прохождение рассчитано исключительно на тех пользователей, которые столкнулись со сложностями во время самостоятельного прохождения компьютерной игры, а значит, не нуждаются во введении в курс событий, происходящих в игре.

Анализируемый материал имеет аналогичную предыдущему структуру. Каждая его часть называется так же, как и миссия в видеоигре, и содержит в себе детальное пошаговое руководство по прохождению каждого конкретного задания вплоть до успешного ее завершения³.

И, наконец, третий пример – “Metro Exodus – Sam’s Story: Прохождение”. Данное прохождение создано по тому же принципу, что и другие. Подобно первому приведенному примеру, оно отвечает на все вопросы игрока, помогает преодолеть сложности, которые могут возникнуть в процессе прохождения видеоигры. В анализируемом материале автор особенно детально описывает нюансы сюжета: видеоигра “Metro Exodus–Sam’s Story” по своему жанру является сюжетным шутером от первого лица в открытом мире. Игрок может выбрать направление своего пути, и это часто

² Патрин И. Doom eternal. The Ancient Gods, Part one: Прохождение // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/114310/doom_eternal_the_ancient_gods_part_one_prohozhdenie?ysclid=lsah9r2yyi99307715 (дата обращения 01.11.2019).

³ Патрин И. Mafia: Definitive Edition: Прохождения // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/113825/mafia_definitive_edition_prohozhdeniya (дата обращения 15.01.2020).

вызывает сложности при прохождении отдельных моментов в видеоигре⁴.

Следует отметить, что все три «прохождения» на портале «StopGame.ru» выполнены в текстовом формате; их видеoversия отсутствует.

* * *

Исходя из проведенного анализа жанра «прохождение» в игровой журналистике, можно выявить ряд специфических особенностей этого жанра.

Во-первых, данный жанр уникален. Он используется исключительно в игровой журналистике, которая нацелена на описание и обсуждение видеоигр, и не применим ни в одной другой сфере журналистской деятельности.

Во-вторых, проанализированные в данной статье материалы представляют собой пошаговые руководства для полного завершения одиночной кампании в компьютерной игре пользователем. Востребованность аудиторией жанра «прохождение» свидетельствует, в частности, о востребованности игровой журналистики в целом.

В-третьих, можно оспорить вывод А.Л. Коданиной и А.О. Стуровой, что общепринятого формата текстовых «прохождений» не существует. Дело не только в том, что сама игровая журналистика – относительно новое явление, и далеко не все ее особенности описаны в общепринятом формате. Дело в другом: в компьютерные игры играет не только молодежь, но и люди старшего возраста, для которых инструкции в текстовом формате гораздо понятнее, чем в любом другом. Поэтому, как видно из приведенного выше анализа, случаи, когда «прохождение» существует только в текстовом формате, нередки.

В-четвертых, жанр «прохождение» используется не только в профессиональной игровой журналистике, но и активно применяется в любительском игровом сообществе, а также публикуется на тематических ресурсах.

Литература

Баканов, Сабирова 2018 – Баканов Р.П., Сабирова Р.И. Игровая журналистика в современном российском медиапространстве: проблематика и функциональ-

⁴ Пампул И. Metro Exodus – Sam's story: Прохождение // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/107826/metro_exodus_sam_s_story_prohozhdenie (дата обращения 15.01.2020).

ное разнообразие // Вестник Волжского университета имени В.Н. Татищева. 2018. № 2. С. 166–176.

Коданина, Стурова 2020 – Коданина А.Л., Стурова А.О. «Игровая» журналистика как массово-коммуникационный феномен // Ученые записки Новгородского государственного университета. 2020. № 6 (31). С. 1–5.

References

Bakanov, R.P. and Sabirova, R.I. (2018), "Video game journalism in modern Russian media space. Issues and functional diversity", *Vestnik Volzhskogo universiteta imeni V.N. Tatishcheva*, no. 2, pp. 166–176.

Kodanina, A.L. and Sturova, A.O. (2020), "Gaming journalism as a mass-communication phenomenon", *Uchenye zapiski Novgorodskogo gosudarstvennogo universiteta*, vol. 31, no. 6, pp. 1–5.

Информация об авторе

Владислав И. Леонов, студент, Российский государственный гуманитарный университет, Москва, Россия; 125993, Россия, Москва, Миусская пл., д. 6; ussr2000200@gmail.com

Information about the author

Vladislav I. Leonov, student, Russian State University for the Humanities, Moscow, Russia; 6, Miusskaya Sq., Moscow, Russia, 125993; ussr2000200@gmail.com