

Особенности жанра обзора в современной игровой журналистике

Владислав И. Леонов

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

Аннотация. В статье речь пойдет о современном состоянии игровой журналистики, т. е. журналистики, связанной с видеоиграми. Автор статьи рассуждает о том, каким образом игровая журналистика использует различные каналы и площадки для коммуникации с аудиторией и представления собственного контента. Основной частью статьи стал анализ особенностей жанра обзора в игровой журналистике. Анализируя научную литературу, автор статьи приходит к выводу, что жанр обзора в игровой журналистике не вполне соответствует жанру с таким же названием в традиционных СМИ. Утверждается, что, несмотря на жесткие рамки игровой индустрии, возлагающей на журналистов прежде всего рекламные функции, некоторые из создателей обзоров стремятся действовать прежде всего в интересах пользователей игр, геймеров.

Анализ жанра обзора проводится на материалах рубрик игрового интернет-портала “StopGame.ru”.

Ключевые слова: игровая журналистика, обзор, игровая индустрия, жанровое своеобразие, интернет-портал

Для цитирования: Леонов В.И. Особенности жанра обзора в современной игровой журналистике // Вестник РГГУ. Серия «Литературоведение. Языкознание. Культурология». 2023. № 10. Ч. 2. С. 181–187. DOI: 10.28995/2686-7249-2023-10-181-187

Features of the review genre in modern game journalism

Vladislav I. Leonov

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

Abstract. The article deals with the current state of game journalism, i.e. journalism related to video games. The author of the article discusses how game journalism uses various channels and platforms to communicate with the audi-

ence and provide its own content. The main part of the article analyzes the peculiarities of the review genre in video game journalism. Analyzing the scientific literature, the author of the article comes to the conclusion that the genre of review in game journalism does not correspond to the genre with the same name in traditional media. It is argued that despite the rigid framework of the game industry, which assigns journalists primarily advertising functions, some of the reviewers seek to act primarily in the interests of game users, gamers.

The review genre is analyzed on the materials of the rubrics of the game Internet portal "StopGame.ru".

Keywords: game journalism, review, game industry, genre identity, Internet portal

For citation: Leonov, V.I. (2023), "Features of the review genre in modern game journalism", *RSUH/RGGU Bulletin, "Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies" Series*, no. 10, part 2, pp. 181–187, DOI: 10.28995/2686-7249-2023-10-181-187

Игровая журналистика (т. е. журналистика, освещающая появляющиеся в сети Интернет видеоигры) сегодня – быстроразвивающаяся сфера журналистики. Эта сфера имеет свой художественный язык, а также уникальную аудиторию. Большая часть аудитории – геймеры, т. е. потребители видеоигр со своими запросами. Игровая журналистика, подобно другим типам современных СМИ, использует различные каналы и площадки для коммуникации с аудиторией и предоставления собственного контента. В их числе – веб-сайты в Интернете, корпоративные аккаунты в социальных сетях, различные интернет-площадки и видеохостинги, такие как YouTube и Twitch, а также традиционные для журналистики каналы массовой коммуникации: телевидение и пресса. Игровая журналистика выполняет множество функций, которые способствуют развитию не только медиасферы, но и игровой индустрии, индустрии технологий и мультимедийной журналистики [Баканов, Сабирова 2018, с. 170–175].

Появление игровой журналистики обусловлено необходимостью поддержки как издателей и разработчиков видеоигр, так и всего игрового сообщества в целом. В настоящее время игровая журналистика является неотъемлемой частью соответствующей индустрии и способствует ее быстрому развитию. Добавим, что высокие темпы роста популярности видеоигр и постоянное увеличение количества геймеров по всему миру во многом являются следствием деятельности игровых журналистов [Баканов, Сабирова 2018, с. 168].

Жанр обзора в игровой журналистике несколько отличается от обзора в традиционных СМИ. Исследователи считают, что в игровой журналистике этот жанр аналогичен рецензии.

Основу рецензии (или «ревью», или «обзора») составляет отзыв (прежде всего, критический) о произведении, продукте и пр. ... именно рецензии доминируют в информационном пространстве «игровых» СМИ и занимают внушительную часть от общего объема содержания игровых печатных и сетевых изданий [Баканов, Сабирова 2018, с. 167–169].

Обзорам присуща мультимедийность: этот жанр может существовать в видео-, аудио- и текстовом форматах. Обзоры могут выходить как на каком-либо видеохостинге в формате видео, так и быть опубликованы на сайте издания в виде статьи. На основе анализа материалов крупных российских игровых изданий: игрового интернет-портала “StopGame.ru”¹, русскоязычного интернет-издания “PlayGround.ru”², российского мультиплатформенного издания «Игромания»³ – можно сделать вывод о том, что обзор является одним из наиболее востребованных жанров в игровой журналистике.

Обзоры создаются профессиональными журналистами, специализирующимися на игровой индустрии. В их работе есть четко выраженная специфика. Игровая журналистика – это прежде всего бизнес, в котором издатели и разработчики желают получить максимальную выгоду от своей продукции. Поэтому наряду с подробным описанием игрового продукта такого рода тексты соответствуют требованиям игровых издателей и разработчиков; в игровых обзорах часто стирается грань между собственно журналистикой и рекламой. И только во вторую очередь игровые журналисты стремятся удовлетворять интересы аудитории [Баканов, Сабирова 2018, с. 167–169].

Однако существуют и порталы, для которых объективность в оценке компьютерных игр важнее, чем следование рекламной необходимости. Обратимся к обзорам на портале “StopGame.ru”. В качестве яркого примера функционирования этого жанра можно проанализировать, например, публикацию под названием

¹ StopGame.ru. URL: <https://stopgame.ru/> (дата обращения 01.07.2023).

² PlayGround.ru. URL: <https://www.playground.ru/> (дата обращения 01.07.2023).

³ Игромания. URL: <https://www.igromania.ru/> (дата обращения 01.07.2023).

«Battlefield 2042: чуда не произошло»⁴, появившуюся в рубрике «Обзоры». Текст является обзором видеоигры “Battlefield 2042”, разработанной студией “EA DICE”, изданной корпорацией “Electronic Arts” и вышедшей в свет 19 ноября 2021 г. “Battlefield 2042” – это шестая часть в серии компьютерных игр “Battlefield”. Автор обзора – Андрей Данилов, член команды “StopGame.ru”.

Представленный обзор опубликован в формате видео: гиперссылка с сайта ведет на видеохостинг “YouTube”⁵. Однако на сайте присутствует и весьма эмоциональная текстуальная часть обзора:

Новая “Battlefield” обещала нам много: заменить скучные классы на модных специалистов; продемонстрировать свой хардкорный режим; ввести самые крупные карты, а также прокатить игроков на торнадо! О том, что из этого получилось, рассказываем в нашем обзоре⁶.

Конечно же, подобная подводка служит для привлечения аудитории.

Обзор получился двойственным, в нем отмечают не только достоинства игры, но и ее недостатки: А. Данилов считает, что рецензируемая игра «получилась игрой довольно противоречивой»⁷. Рассказывает он и о деталях и нюансах новой игры, сравнивая ее с предыдущими: «В “Battlefield 2042” не будет однопользовательской кампании⁸, что, в принципе, глядя на последние потуги “DICE”, вряд ли кто-то сочтет большой потерей»⁹.

В конце подводится итог, обобщаются приведенные в обзоре плюсы и минусы новой игры. Он выставляет игре лаконичную оценку: «проходняк». По словам автора обзора, “Battlefield 2042” получился неоднозначным проектом, который имеет практически равное количество положительных и отрицательных отзывов у игроков и критиков.

⁴ Данилов А. “Battlefield 2042”: чуда не произошло // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/123575/battlefield_2042_chuda_ne_proizoshlo (дата обращения 01.07.2023).

⁵ Обзор игры “Battlefield 2042” // YouTube.com. URL: https://www.youtube.com/watch?v=s_J_-uj4yGo&list=PLZfhqd1-Hl3BP6HVMVqWZRu1ZwBSKWITv&index=12 (дата обращения 01.07.2023).

⁶ Данилов А. “Battlefield 2042”: чуда не произошло...

⁷ Обзор игры “Battlefield 2042”...

⁸ Под однопользовательской кампанией в данном случае понимается вид игры, в которой принимает участие один человек.

⁹ Обзор игры “Battlefield 2042”...

Еще один пример – текстовый обзор, опубликованный непосредственно на сайте “StopGame.ru”¹⁰. Он посвящен видеоигре “Dying Light 2: Stay Human”, выпущенной 7 декабря 2021 г. Разработкой и выпуском компьютерной игры занималась компания “Techland”¹¹. Автор обзора – член команды StopGame.ru Степан Песков.

Обзор состоит из нескольких разделов, в которых автор постепенно рассказывает о сюжете, игровых механиках и нововведениях в игровом процессе. В начале обзора автор поясняет, чего, по его мнению, стоит ожидать от новинки¹². Игре дана взвешенная, конструктивно-критическая оценка. Автор критикует особенности ее сюжета, проводит параллели с другими видеоиграми и выводы делает не всегда в пользу анализируемой игры. Однако общий вывод положителен: автор обзора рекомендует игру к приобретению.

На портале “StopGame.ru” есть рубрика «Разбор полетов», в рамках которой авторы вообще не связывают себя необходимостью учитывать пожелания разработчика, могут быть полностью субъективны в оценках. Пример игрового обзора, помещенного в этой рубрике, – «Duke Nukem Forever спустя 10 лет»¹³. Данный обзор посвящен компьютерной игре “Duke Nukem Forever”, разработанной компаниями “3D Realms” и “Gearbox Software”, выпущенной в 2011 г. и являющейся частью сериального продукта¹⁴.

Подобно первому проанализированному, этот обзор опубликован в видеоформате на платформе “YouTube”, а в публикации на сайте присутствует ссылка на сам видеообзор¹⁵. Как и в первом случае, в тексте на сайте “StopGame.ru” присутствует краткое описание видеообзора. Авторы задаются вопросом, почему видеоигра получилась неоднозначной, а Дюк Нюкем, «один из самых известных видеоигровых героев», после 2011 г. больше в играх

¹⁰ См.: Песков С. “Dying Light 2: Stay Human”: Обзор // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/125310/dying_light_2_stay_human_review (дата обращения 01.07.2023).

¹¹ “Techland” представляет “Dying Light 2: Stay Human”. URL: <https://dl2.dyinglightgame.com/ru/> (дата обращения 01.07.2023).

¹² См.: Песков С. “Dying Light 2: Stay Human”: Обзор...

¹³ Duke Nukem Forever спустя 10 лет // Stopgame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/121971/duke_nukem_forever_spustya_10_let (дата обращения 01.07.2023).

¹⁴ Там же.

¹⁵ Duke Nukem Forever спустя 10 лет [Разбор полетов] // YouTube.com. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=XDoc8Fo73hk&t=159s> (дата обращения 01.07.2023).

не появлялся. Видеообзор призван ответить на вопрос, «почему же так случилось и неужели последние приключения самого brutального блондина оказались такими спорными, что это поставило крест на продолжении, или тут есть другие “подводные камни”?» Естественно, что и в данном случае функция этого текстового фрагмента – заинтересовать аудиторию, а также дать короткое описание видеообзора и его содержания¹⁶. Авторы обзора – члены команды “StopGame.ru” Василий Гальперов и Максим Солодилов.

В обзоре авторы ведут неторопливый диалог, в котором делятся своими впечатлениями от компьютерной игры. Этот прием призван создать благоприятную атмосферу для восприятия информации, поскольку длительность обзора составляет более часа. Рассуждают авторы и о деталях игрового процесса, описывая как положительные, так и отрицательные его стороны. Более того, журналисты сравнивают свои впечатления от игры в 2011 г., когда она была новинкой, с собственными сегодняшними впечатлениями от нее.

В итоге сделан вывод, что Дюк Ньюкем окончил свое существование постольку, поскольку из-за слишком долгой разработки игры он в итоге наскучил геймерам. В конце обзора авторы не ставят оценку игре, не дают рекомендаций по ее приобретению – игра вышла давно, а рубрика «Разбор полетов» такого оценивания не подразумевает.

Из проведенного исследования можно сделать вывод, что журналисты, специализирующиеся на обзорах видеоигр, стремятся в своей деятельности сохранять объективность, действовать в интересах геймеров, несмотря даже на жесткие рамки, заданные индустрией развлечений.

Литература

- Баканов, Сабирова 2018 – Баканов Р.П., Сабирова Р.И. Игровая журналистика в современном российском медиапространстве: проблематика и функциональное разнообразие // Вестник Волжского университета им. В.Н. Татищева. 2018. № 2. С. 167–175.
- Коданина, Стурова 2020 – Коданина А.Л., Стурова А.О. «Игровая» журналистика как массово-коммуникационный феномен // Ученые записки Новгородского государственного университета. 2020. № 6 (вып. 31). С. 1–5.

¹⁶ Там же.

References

- Bakanov, R.P. and Sabirova, R.I. (2018), "Game journalism in modern Russian media space. Problematics and functional diversity", *Vestnik Volzhskogo universiteta im. V.N. Tatishcheva*, no. 2, pp. 167–175.
- Kodanina, A.L. and Sturova, A.O. (2020), " 'Game' journalist as a massive 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; 125047, 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, 125047; ussr2000200@gmail.com