

Видеоигровой журналист как профессия

Архипов Павел Евгеньевич

Сотрудник

Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н.Ельцина,
Уральский гуманитарный институт, Екатеринбург, Россия

E-mail: pearkhipov@urfu.ru

Согласно информации с аналитического портала Newzoo индустрия видеоигр не замедлила свой рост в 2022 году. В мире сегодня насчитывается в районе 3,2 миллиардов игроков. Суммарный доход IT-корпораций и медиамагнатов от видеоигр тем временем приблизился к 200 млрд. долларов [6]. Мы имеем дело с крупнейшей IT-индустрией, в отношении которой есть большой запрос на информацию. Однако на данный момент как у отечественного игропрома, так и у сферы его освещения, имеются трудности. В определенной мере они взаимосвязаны.

Исследователи отмечают, что отечественная журналистика видеоигр находится в статусе догоняющей. А.Л. Коданина в своей работе проводит параллели между зарубежной и отечественной игровой журналистикой и акцентирует внимание на том, что «в зарубежных странах “игровая” журналистика сегодня - это четко сформированная разновидность журналистской деятельности, имеющая свои контент-особенности и специфику распространения. В России же, к сожалению, ценность “игровой” периодики и журналистики, занимающейся освещением игровой индустрии и видеоигр, стоит под большим вопросом» [2]. Получается, что одно из самых значимых явлений последнего времени практически полностью игнорируется профессиональной журналистской сферой. Сама А.Л. Коданина связывает это со стигматизацией феномена видеоигр и неоднозначным отношением к самим видеоиграм в обществе.

Парадокс ситуации заключается в том, что популярность самих видеоигр в России невероятно высока. Русский язык вошел в тройку самых популярных языков в индустрии после английского и китайского [4], а согласно исследованию аналитического центра НА-ФИ, 60% россиян 18 лет и старше «играют в видеоигры - регулярно или эпизодически» [1]. Но при этом же «большинство россиян сходятся во мнении, что видеоигры приносят человеку больше вреда, чем пользы» [1]. В совокупности можно сказать, что увлечение видеоиграми в России чаще воспринимается как пагубная привычка, нежели как один из способов отдыха или общения, если дело касается онлайн-проектов.

Слабая осведомленность общества относительно сущности самих видеоигр неспособна исчезнуть в условиях, когда освещаются они исключительно в профильной сетевой прессе. Ее аудитория хоть и может считаться большой (более 163 и 101,5 миллионов просмотров за 2021 год у Playground и DTF соответственно [3]), но включает в себя только активно играющих людей. Потенциальные же игроки просто не попадут на данные порталы и не получат доступа к информации, а восприятие видеоигр как чего-то несерьезного и даже вредного сохранится в массовом сознании. Это может стать еще одной трудностью на пути развивающейся отечественной игровой индустрии.

При этом за рубежом мы можем наблюдать иное восприятие явления. Примером тому может служить авторитетное британское издание The Guardian, которое имеет отдельный блок с игровыми новостями и рецензиями. Один из последних тематических материалов A Space for the Unbound review - Indonesian school adventure has a fantastical twist простым и доступным, практически лишенным геймерского слэнга, языком рассказывает о недавно вышедшей приключенческой видеоигре. Причем, хотелось бы отметить, что о видеоигре

не из серии мировых блокбастеров, а о небольшом авторском сюжетном проекте. Такие материалы положительно влияют на восприятие видеоигр в обществе.

Это позволяет судить, что именно из-за изначальной недооценки потенциала видеоигр и сформировалась проблема, заключающаяся в отсутствии профессиональной подготовки игровых журналистов в России. Соответственно, затруднилось и формирование интереса к видеоиграм среди нецелевой аудитории. В условиях отсутствия полноценного освещения и сама индустрия видеоигр в России потеряла часть возможностей.

В аналитической статье на IT-портале «Хабр» предлагается убедительный список из 7 пунктов, в котором изучаются способы развития игровой индустрии в России. Среди них перечислены «прямая финансовая поддержка новых компаний <...>, создание собственных бизнес-инкубаторов и акселераторов в регионах и при госкорпорациях <...>, направление существующих мер поддержки на индустрию разработки видеоигр <...>, предоставление налоговых льгот, применяемых в других отраслях <...>, замещение локальными и, возможно, непрофильными инвесторами ниши, образовавшейся после ухода многих профильных инвесторов <...>, помощь в продвижении отечественных игр на внутреннем рынке, формирование культуры потребления игрового контента, улучшение имиджа игр в обществе <...>, решение проблемы подготовки кадров для растущей индустрии после ее восстановления [5].

Для реализации последних двух пунктов как раз необходима эффективная деятельность видеоигровых журналистов. И если проблему подготовки кадров видеоигровая журналистика способна решать лишь косвенно, то работать с формированием культуры потребления игрового контента систематически и целенаправленно может только она. Именно поэтому для нас так важна профессиональная подготовка специалистов по видеоиграм в сфере журналистики. Квалифицированные авторы с экспертными навыками смогут уверенно двигать вперед и отечественную индустрию видеоигр. На данный момент школы игровой журналистики в России нет, однако ее формирование станет важным шагом как в развитии массмедиа, так и IT-индустрии.

Источники и литература

- 1) Гейминг в России – 2022. Социальные и экономические эффекты // НАФИ: <https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/geyming-v-rossii-2022-sotsialnye-i-ekonomicheskie-effekty>
- 2) Коданина А.Л., Стурова А.О. «Игровая» журналистика как массово-коммуникационный феномен // Ученые записки НовГУ. 2020. №6 (31). CYBERLENINKA: <http://cyberleninka.ru/article/n/igrovaya-zhurnalistika-kak-massovo-kommunikatsionnyy-fenomen>
- 3) Опубликован рейтинг российских СМИ для геймеров // goharu: <https://www.goharu.ru/opublikovan-rejting-rossijskih-smi-dlya-gejmerov-x1k8ZA>
- 4) Чайковская Н. Гейминг с русским размахом // Ведомости: <https://www.vedomosti.ru/opinion/articles/2021/11/25/897662-geiming-razmahom>
- 5) Что происходит в индустрии видеоигр в России? // Хабр: <https://habr.com/ru/post/705906/>
- 6) Newzoo Global Games Market Report 2022 | Free Version // NewZoo: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2022-free-version>