

Проблематика развития игровой журналистики в России

Пашков Александр Дмитриевич

Аспирант

Северо-Осетинский государственный университет имени Коста Левановича Хетагурова,
Владикавказ, Россия

E-mail: vip.alexstar@yandex.ru

Видеоигровая индустрия на сегодняшний день является перспективным сегментом рынка, показывающим значительный экономический рост. Данная тенденция распространяется как за рубежом, так и в России. Одновременно с экономическими показателями наблюдается рост заинтересованности аудитории. В 2018 году более 18% россиян регулярно уделяли внимание видеоиграм, а к 2022 году этот показатель вырос до 60%. Такой резкий рост интереса к гейм-индустрии возник на фоне пандемии и самоизоляции. В связи с этим увеличился спрос на материалы, предоставляемые игровыми журналистами [3]. Однако авторы сталкиваются с многочисленными проблемами, которые мешают коммуникации с аудиторией, а следовательно, замедляют темпы развития отечественной индустрии.

Стоит отметить, что сфера игровой журналистики в связи с её новизной остается малоизученной в российском научном обществе, поэтому единого понимания и устоявшегося термина «игровая журналистика» не существует. Дефиниция, предложенная Е. Филиной в работе «Российская игровая журналистика как мультимедиа» кажется достаточно полной: «Игровая журналистика (гейм-журналистика) — это один из сегментов журналистики, целью которого является описание и обсуждение видеоигр и событий в игровой индустрии при участии двух активных сторон: журналиста (создает контент) и аудитории (принимает контент и дает обратную связь)» [2].

Специфика медиакоммуникации индустрии видеоигр заключается не только в содержательном плане, но и в особых жанровых, форматных и повествовательных параметрах. Так, в первую очередь стоит сказать об использовании разных медиаформатов, в рамках которых авторы публикаций часто экспериментируют с подачей контента для попытки выстраивания более близкого диалога с подписчиками. Также общение в сети «Интернет» (комментарии, чаты) создает взаимодействие между журналистами и аудиторией как в отношении уже опубликованных материалов, так формирования всего контента в целом.

Немаловажным аспектом игровой журналистики, является наличие авторской позиции в публикации. Информация редко предоставляется «сухой», акцент делается на деталях и эмоциях автора.

Доступность - еще одна характерная черта гейм-журналистики. Она относится как к мгновенному распространению информации в мультимедийном формате на разных устройствах, так и к порогу вхождения в видеоигровую индустрию. Виртуальный формат освещаемого контента уменьшает затраты на производство, делая его более доступным для реализации.

Перечисленные аспекты позитивно сказываются на развитии игровой журналистики, однако существует ряд проблем, характерных для России, замедляющих этот процесс.

Во-первых, - вопросы, связанные с бюджетом и монетизацией. Игровая журналистика в России в основном существует за счёт дохода от рекламы. Она размещается на сайтах, в социальных сетях, видеоконтенте. Однако в 2022 году пользователям из России отключили встроенный показ рекламы в видеохостинге «YouTube» и заблокировали все функции, связанные с монетизацией. Подобные санкции сократили количество предоставляемого

контента. Так на YouTube-канале игрового издания «StopGame.Ru» [4] за август 2022 года вышло 12 публикаций, что меньше, чем за тот же период 2021 года (19 публикаций). Подобное уменьшение говорит о замедлении темпа развития игровой журналистики в России, связанном с внешними общественными изменениями.

Во-вторых - недостаточный уровень профессионализма, а иногда полное его отсутствие у пишущих в этой сфере плохо сказывается на качестве контента. Сегодня, любой желающий может попробовать себя в роли автора текста для игрового издания. Такие тенденции приводят к наполнению сегмента российской игровой журналистики безграмотными и непрофессиональными работами.

Немаловажным вопросом остается соблюдение этичности в публикуемых материалах, использование ненормативной лексики. Российскому сегменту гейм-журналистики необходимо привлекать квалифицированных специалистов для решения данной проблемы.

В-третьих - продажность игровых обзоров. Гейм-журналисты часто завышают оценки на продукты в угоду разработчикам. На западном сайте «Metacritic» (Сайт заблокирован на территории РФ решением МВД от 18.10.2022) впечатления о видеоиграх у обычных пользователей часто не сходятся с мнениями критиков. Игровые журналисты превозносят тот или иной проект и умалчивают о его недостатках. Российские игровые издания вторят западным коллегам, отчего доверие отечественной аудитории к ним падает. Подобные инциденты обесценивают гейм-журналистику и говорят о необъективности авторов. А. Селютин предлагает: «Формирование определенной концепции гейм-журналистики, разработка теоретической и практической базы, систематизация образовательного контента позволят сформировать отечественную школу гейм-журналистики, что приведет как к росту популярности данной профессии, так и к повышению качества ее исполнения» [1].

Таким образом, российская гейм-журналистика сталкивается в настоящее время с рядом проблем, замедляющим темп её развития, несмотря на то что количество вовлеченной аудитории в видеоигровую индустрию стремительно возрастает. Стоит понимать, что данная сфера журналистики в России отстает по своему развитию от мировой, которая уже имеет сформированную практику и теорию. Аккумуляция разрозненных научных работ по тематике отечественной гейм-журналистики, их систематизация и создание на их основе методов решения проблем, обобщение практического опыта и выявление специфики российского сегмента как самой индустрии видеоигр, так и её медийного контента позволит адекватно отвечать запросам аудитории и создавать качественный медиапродукт.

Источники и литература

- 1) Селютин А. Гейм-журналистика: Профессия или хобби? // Мультимедийная журналистика. - Минск: БГУ, 2018. - С. 235-239.
- 2) Филина Е. Российская игровая журналистика как мультимедиа // Актуальные проблемы журналистики. - 2019. - №14. - С. 88
- 3) НАФИ аналитический центр: <https://nafi.ru/projects/it-i-telekom/geyming-v-rossii-2022-sotsialnye-i-ekonomicheskie-effekty>
- 4) Официальный канал творческого коллектива StopGame.ru: <https://www.youtube.com/channel/UCq7JZ8ATgQWu6sDM1czjhg>