

ГЕЙМ-ЖУРНАЛИСТИКА: ПРОФЕССИЯ ИЛИ ХОББИ?

Любые исследования в области гейм-журналистики сталкиваются с проблемой отсутствия фундаментальных авторитетных источников информации, поскольку на данный момент гейм-журналистика как предмет научных изысканий представлена в строго ограниченном количестве работ, большинство из которых являются либо реферативными, либо популяризаторскими. С одной стороны, подобная ситуация может быть рассмотрена как проблемная, поскольку отсутствуют базовые дескриптивные характеристики гейм-журналистики, как и четко сформулированные дефиниции этого явления; с другой стороны, отсутствие источников предоставляет широкое поле для деятельности и явно свидетельствует о новизне любых научных изысканий, проводимых в данной области журналистики.

При обращении к интернет-источникам в результате набора в поисковой строке системы Yandex запроса «гейм-журналистика» лишь две появившиеся ссылки указывают на труды, соответствующие требованиям научных работ (магистерская диссертация Топорковой Я. С. [8] и научная статья Тармаевой В. И. [7]). Остальные ссылки являются любительскими интернет-статьями, посвященными одной из двух тематик: особенности работы игрового журналиста (практические советы и рекомендации) и обзор существующих игровых журналов или сайтов. Данные статьи носят сугубо прагматический характер, не предоставляют аналитического обзора, рассчитаны на массового потребителя и, как правило, не структурированы по содержанию.

Значительно большее количество источников по гейм-журналистике мы находим в западных научных журналах. Традиционной темой для исследователей Запада гейм-журналистика становится с конца 1970-х гг. с началом развития игровой индустрии. Большой по сравнению с российским опыт существования «геймерства», устоявшиеся традиции журнальных публикаций в области видеоигр, значительный период «доинтернетизации» обусловили появление значительного количества научных работ, исследующих особенности западной гейм-журналистики. Подобный объем научных исследований позволяет утверждать, что в зарубежной науке сформировался определенный дефиниционный аппарат, дескриптивный блок, аналитическая составляющая гейм-журналистики, т. е. вся необходимая для глубокого изучения фундаментальная научная база. Зарубежный опыт достаточно трудно экстраполировать в условия российской действительности, однако определенные общие тенденции заслуживают внимания и могут быть признаны в качестве основания для изучения российской гейм-журналистики.

Проблема отсутствия российских источников в первую очередь связана с относительно небольшим сроком существования игровой индустрии в России. Видеоигры начинают появляться в начале 1990-х гг., в условиях перехода к рыночной экономике. Существование периодических изданий, посвященных видеоиграм, на внеконкурентной основе продолжалось лишь в течение 3-5 лет, после чего произошел процесс «интернетизации» и последующего вытеснения печатных изданий диджитальными СМИ. Значительная скорость трансформации в сфере российской гейм-журналистики затрудняла проведение глубокого научного анализа, и на текущий момент сложившаяся ситуация требует скорее дескриптивности, чем систематизации.

Вопрос о кризисе гейм-журналистики в России поднимается как в научных работах, так и в публицистических статьях. В качестве объективных причин выделяют следующие: глобализация, развитие интернет-ресурсов, отсутствие отечественной школы гейм-журналистики и непрофессионализм гейм-журналистов.

Глобализация как явление, затронувшее многие сферы человеческой деятельности, подвергается всестороннему изучению. С точки зрения журналистики глобализация является феноменом положительным, поскольку позволяет информации проникать с достаточно большой скоростью без учета географических границ, поскольку все существующее пространство воспринимается как единое целое. С другой стороны, нивелируется определенная географическая монополия, позволяющая существовать неким изданиям в определенной точке пространства. Любое издание, основой которого является Интернет, теряет принцип локальности и приобретает статус глобальности, что приводит нас к необходимости развития интернет-ресурсов как наиболее перспективных с точки зрения информирования общества. А. А. Морозова, в частности, отмечает, что «Интернет-цивилизация – это этап в истории человечества, характеризующийся предельно высоким уровнем информационных потребностей, способностей, знаний, навыков и интересов человека, технологическим и экономическим способом производства, строем политических и общественных отношений, уровнем развития духовного воспроизводства, при котором все перечисленные аспекты неразрывно связаны с глобальной Сетью в любом коммуникативно-деятельностном процессе. Прежде информационное общество сейчас действительно перешло на новый уровень существования, в котором ключевую роль играет передача информации в онлайн среде» [4, с. 154].

Постепенная трансформация печатных СМИ в диджитальные (другими словами, преимущественное развитие интернет-ресурсов по отношению к печатным) влечет за собой качественный и количественный переход пользователей к интернет-ресурсам, что «обескровливает» печатные издания. Доступность интернет-СМИ и возможность интеракции, которую они

предоставляют, обеспечивает приток аудитории. Согласно А. А. Морозовой, «Интернет предоставляет для любой информации широкие возможности и обладает уникальными специфическими чертами:

- бесконтрольное распространение информации;
- моментальное, глобальное распространение сведений;
- анонимность в публикации информации;
- мгновенный отклик аудитории на информацию: комментарии и репосты;
- отсутствие за распространение ложных сведений;
- максимальная массовость аудитории в отличие от других СМИ» [3, с. 55].

Возможность публиковать статьи в интернете без прохождения каких-либо границ в виде корректора или редактора способствует появлению большого количества непрофессиональных журналистов, не имеющих специального образования и подготовки, а также нежелающих совершенствоваться в своей профессии. Непрофессионализм выражается не только в отсутствии навыков написания медийных текстов, но также в общей безграмотности и отсутствии профессиональной этики.

Для решения вышеобозначенной проблемы необходима отечественная школа гейм-журналистики, отсутствие которой также привело к кризису гейм-журналистики в России. Однако серьезным препятствием для ее создания служит отсутствие теоретической и разрозненность практической базы, а также ярко выраженных фигур как в области практической журналистики, так и в области журналистского образования, специализирующихся на статьях игровой тематики.

Подобные рассуждения приводят к вопросу актуальности разговора о профессии гейм-журналиста. Действительно, если отсутствует школа и профессионализм, то можем ли мы утверждать, что гейм-журналистика как профессия состоялась? Для того, чтобы ответить на этот вопрос, обратимся к существующим в Интернете популяризаторским статьям, рассказывающим об особенностях работы гейм-журналиста широкой аудитории.

Достаточно интересной нам представляется статья П. Сальникова «3-ских причины стать игровым журналистом. Или нет» [5], поскольку автор имеет существенный практический опыт гейм-журналистской деятельности в качестве руководителя игрового портала Gmbox. Описывая требования, необходимые для осуществления профессиональной деятельности в качестве гейм-журналиста, автор указывает следующие: знание русского языка, желательное знание иностранного языка, наличие широкого кругозора и знание истории видеоигр. По мнению автора, данные требования являются достаточно низкими для «входа» в профессию. При описании самой профессии автор в первую очередь подчеркивает возможность играть в видеоигры, посещать интересные мероприятия и совершенствовать разнообразные навыки журналистской деятельности. Таким образом, статья формирует опре-

деленный иллюзорный взгляд у читателя относительно простоты и легкости выполнения обязанностей гейм-журналиста с одновременным получением значительного количества преимуществ.

Портал gamer-info.com предлагает своей аудитории статью под названием «Советы для начинающих: игровая журналистика» [6], являющейся своеобразной методической разработкой массового спроса. Автор статьи дает следующие советы начинающим гейм-журналистам: соблюдать этику, учиться правильно писать, придерживаться тематики и не бояться критики. Однако данные рекомендации носят обобщенный характер и подходят для любой области журналистской деятельности. Другими словами, статья не отображает специфики ведения гейм-журналистской деятельности и не конкретизирует именно те навыки, которые необходимы в профессии игрового журналиста.

Еще две статьи описывают деятельность гейм-журналиста в стиле «вредных советов». Статья «Вредные советы начинающим игровым журналистам» под редакцией Светланы Карачаровой [1] на портале games.mail.ru перечисляет основные штампы гейм-журналистского текста, используемые в большинстве статей, посвященных игровой индустрии. С одной стороны, подчеркивается, что в игровой журналистике формируется свой особый стиль изложения материала, с другой стороны, высказывается опасение, что штампованность фраз и повтор избитых выражений может этот стиль разрушить. Статья носит явно выраженный практический характер и направлена на коррекцию письменной речи игровых журналистов.

Вторая статья под названием «Дневник игрового журналиста» [2], размещенная на портале gamer.ru, построена по такому же принципу, но критикует не только стиль изложения материала, но и особенности профессионального поведения. В целом, статья делит гейм-журналистов на две категории: «труженик» и «штамповщик». «Труженик» тщательно работает над статьей, следует профессиональной этике, досконально изучает материал, продумывает композицию и стиль своей статьи. «Штамповщик» использует стандартные фразы, не разбирается в предмете обсуждения, основной упор делает на имиджинговую составляющую, не следует элементарным правилам этичного профессионального поведения. Статья подчеркивает существование двух векторов профессионального развития игрового журналиста, при этом скрытая ирония статьи может быть непонятна простому обывателю, не знакомому с реалиями журналистской деятельности.

Подытоживая вышесказанное, можно отметить, что все статьи рассматривают гейм-журналистику как особую сферу деятельности профессионального уровня, требующую от исполнителя определенных умений, навыков и знаний, а также желаний совершенствоваться. Само существование подобных статей уже свидетельствует об определенном накопленном прак-

тическом опыте ведения деятельности, что позволяет сформировать определенные рекомендации по повышению качества производимых статей игровой тематики.

Итак, мы рассматриваем гейм-журналистику как профессию, а гейм-журналиста как профессионала. Следовательно, как и к любой другой профессии, к гейм-журналистике должны предъявляться определенные квалификационные требования. Опираясь на материал изученных статей, можно составить следующий перечень требований к гейм-журналисту:

1. Хорошее знание родного языка. Гейм-журналист не только должен в совершенстве знать родной язык, но и постоянно следить за своей профессиональной культурой речи, избегать штампованности и избитости, постоянно развивать речевые навыки.

2. Дополнительное владение иностранным языком (английским). Так как большинство игр – англоязычные, то знание английского языка поможет гейм-журналисту выйти на международный уровень и знакомится с аналитическими обзорами не только отечественных, но и зарубежных изданий.

3. Глубокое знание тематики. Гейм-журналист должен досконально разбираться в исследуемом предмете, а именно в видеоиграх, знать историю, жанровость и особенности создания видеоигр.

4. Этичность. Данное требование является универсальным по отношению к любой профессии, однако в рамках журналистской деятельности слово «этика» приобретает особое значение, поскольку журналист является фигурой публичной, а продукт его деятельности пользуется спросом у довольно широкого круга потребителей.

5. Наличие широкого кругозора. Данный навык позволяет полнее раскрывать сюжет видеоигр, поскольку создатели и разработчики часто прибегают к аллюзиям, историческим сюжетам, социальным проблемам. Общая эрудированность позволит гейм-журналисту разобраться в нюансах игрового сюжета и обеспечить интересную подачу материала.

6. Практические навыки игровой деятельности. Гейм-журналист должен быть своего рода фанатом видеоигр, имеющим практические навыки прохождения игровых сюжетов и знание механики игрового контента, поскольку погруженность в игру отразится на достоверности и искренности материала.

Перспективы развития гейм-журналистики как профессии во многом зависят от присутствия в ней профессионалов, обладающих соответствующими навыками. 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.

Литература

1. Вредные советы начинающим игровым журналистам [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://games.mail.ru/pc/articles/feat/vrednye_sovety_nachinajuschim_igrovym_zhurnalistam. – Дата доступа: 13.12.2017.
2. Дневник игрового журналиста [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.gamer.ru/everything/dnevnik-igrovogo-zhurnalista>. – Дата доступа: 13.12.2017.
3. Морозова, А. А. Медиабезопасность в Сети: мифологизация реальности как способ манипуляции общественным сознанием (на примере «конца света» 21.12.2012) / А. А. Морозова // Челябинский гуманитарий. – № 3 (24). – Челябинск, 2013. – С. 55–66.
4. Морозова, А. А. Ноосферный вектор в медиапространстве «Интернет-цивилизации» / Горизонты цивилизации: материалы Четвертых аркаимских чтений (Аркаим, 21-24 мая 2013 г.) / под ред. докт. филол. наук, проф. М. В. Загидуллиной. – Челябинск : Энциклопедия, 2013. – С. 153–162.
5. Сальников, П. 3 веских причины стать игровым журналистом. Или нет [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://disgustingmen.com/spokoyno-ya-sam/what-i-learned-games-journalism>. – Дата доступа: 13.12.2017.
6. Советы для начинающих: игровая журналистика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://gamer-info.com/blog/soveti-dlya-nachinaushih-igrovaya-jurnalistika_3105. – Дата доступа: 13.12.2017.
7. Тармаева, В.И. Компьютерные игры и игровая журналистика / Вестник ЧелГУ. Серия: Филология. Искусствоведение, 2015. – Вып. 94. С. 343–350.
8. Топоркова, Я. С. Дизайн игровых изданий: российский и зарубежный опыт: магистерская диссертация / Я. С. Топоркова. – СПб, 2016. – 128 с.

Владимир Степанов

Белорусский государственный университет

МЕССЕНДЖЕР TELEGRAM В ИНФОРМАЦИОННОМ ПРОСТРАНСТВЕ БЕЛАРУСИ

Интернет-мессенджер Telegram задумывался в качестве максимально защищенного от взлома инструмента межличностного общения. Однако сегодня он превратился также в востребованный канал массовой коммуникации, медийную среду. Общественно-политические каналы Telegram играют все более важную роль в формировании новостной повестки, а их публикации вызывают общественный резонанс: в сентябре 2017 г. мессенджер занял третье место по упоминанию в русскоязычном сегменте социальных медиа, уступая только Viber и WhatsApp [1]. Стоимость рекламной публикации в ленте топовых Telegram-проектов достигает 500–2,5 тыс. долларов.

Рост популярности Telegram можно объяснить рядом причин. В первую очередь это имидж «недоступного для прослушивания» приложения, спрос на которое резко возрос после разоблачений Э. Сноудена. Архитектура Telegram и алгоритмы шифрования гарантируют конфиденциальность переписки и анонимность авторов. Другим значимым фактором является посте-