

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ЖУРНАЛИСТИКИ
Кафедра периодической печати и веб-журналистики

ПУТЫРСКАЯ Доминика Андреевна
**СПЕЦИФИКА ОСВЕЩЕНИЯ ИГРОВОЙ ТЕМАТИКИ
В БЕЛОРУССКИХ СМИ**

Дипломная работа

Научный руководитель:
старший преподаватель кафедры
периодической печати и веб-
журналистики
Е.И. Витиорец

Допущена к защите

«___» _____ 2024 г.

Заведующая кафедрой периодической печати и веб-журналистики,
доктор филологических наук, доцент С.В. Харитонова

Минск, 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

АННОТАЦИЯ.....	2
АНАТАЦЫЯ.....	3
ANNOTATION	4
ВВЕДЕНИЕ.....	5
ГЛАВА 1 СИСТЕМА СМИ В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ	7
1.1 Введение в медиаландшафт Беларуси	7
1.2 Цифровая трансформация системы СМИ в Республике Беларусь	10
Выводы по главе 1.....	15
ГЛАВА 2 ОСОБЕННОСТИ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ИГРОВОГО КОНТЕНТА..	17
2.1 Определение и особенности игровой журналистики	17
2.2 Особенности репрезентации игрового контента	21
Выводы по главе 2.....	27
ГЛАВА 3 АНАЛИЗ ИГРОВОГО КОНТЕНТА В СМИ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ.....	30
3.1 Репрезентация игрового контента в общественно-политических изданиях	30
3.2 Репрезентация игрового контента в специализированных изданиях	40
Выводы по главе 3.....	48
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	52
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	55
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	59

АННОТАЦИЯ

Дипломная работа 49 страниц, 3 главы, 35 источников, 16 приложений.

Ключевые слова: ИГРОВАЯ ЖУРНАЛИСТИКА, БЕЛОРУССКИЕ СМИ, КИБЕРЖУРНАЛИСТИКА, ЦИФРОВИЗАЦИЯ, ИГРОВОЙ КОНТЕНТ.

Объект исследования — игровая тематика в белорусских СМИ

Предмет исследования — особенности репрезентации игровой тематики в белорусских СМИ.

Цель исследования заключается в выявлении лексико-стилистических особенностей публицистических текстах белорусских СМИ на игровую тематику.

Методы исследования — методы сплошной направленной выборки, сравнения, систематизации, статистический анализ.

Полученные результаты и их новизна. В данной дипломной работе проведен анализ специфики освещения игровой тематики в белорусских СМИ, а также выявлены особенности игрового контента. Результаты данного анализа демонстрируют актуальность и востребованность игровой тематики в нашей стране.

Достоверность материалов и результатов дипломной работы. Автор настоящей дипломной работы подтверждает подлинность представленных материалов и достоверность полученных результатов, а также заявляет о самостоятельности выполнения всех этапов исследования. В процессе подготовки работы автор использовал исключительно проверенные источники и корректные методологические подходы, что обеспечивает высокую степень надежности и обоснованности выводов. Автор также подтверждает, что все данные, представленные в работе, были собраны и обработаны лично, без привлечения сторонних лиц или организаций, что гарантирует оригинальность и самостоятельность выполненного исследования.

Область возможного практического применения. Полученные в ходе исследования результаты могут быть использованы при изучении игровой журналистики в белорусских СМИ. А также результаты работы могут помочь редакции при подготовке контента.

АНАТАЦЫЯ

Дыпломная праца 49 старонак, 3 главы, 35 крыніц, 16 прыкладанняў.

Ключавыя словы: ГУЛЬНЯВАЯ ЖУРНАЛІСТЫКА, БЕЛАРУСКІЯ СМІ, КІБЕРЖУРНАЛІСТЫКА, ЛІЧБАВІЗАЦЫЯ, ГУЛЬНЯВЫ КАНТЭНТ.

Аб'ект даследавання — гультыявая тэматыка ў беларускіх СМІ.

Прадмет даследавання — асаблівасці рэпрэзентацыі гультыявой тэматыкі ў беларускіх СМІ.

Мэта даследавання заключаецца ў выяўленні лексіка-стылістычных асаблівасцяў публіцыстычных тэкстах беларускіх СМІ на гультыявую тэматыку.

Метады даследавання — метады суцэльны накіраванай выбаркі, параўнання, сістэматызацыі, статыстычны аналіз.

Атрыманя вынікі і іх навізна. У дадзенай дыпломнай працы праведзены аналіз спецыфікі асвятлення гультыявой тэматыкі ў беларускіх СМІ, а таксама выяўлены асаблівасці гультыявога кантэнту. Вынікі дадзенага аналізу дэманструюць актуальнасць і запатрабаванасць гультыявой тэматыкі ў нашай краіне.

Дакладнасць матэрыялаў і вынікаў дыпломнай працы. Аўтар сучаснай дыпломнай працы пацвярджае сапраўднасць прадстаўленых матэрыялаў і дакладнасць атрыманых вынікаў, а таксама заяўляе аб самастойнасці выканання ўсіх этапаў даследавання. У працэсе падрыхтоўкі працы аўтар выкарыстаў выключна правераныя крыніцы і карэктныя метадалагічныя падыходы, што забяспечвае высокую ступень надзейнасці і абгрунтаванасці высноў. Аўтар таксама пацвярджае, што ўсе звесткі, прадстаўленыя ў працы, былі сабраныя і апрацаваны асабіста, без прыцягнення іншых асоб або арганізацый, што гарантуе арыгінальнасць і самастойнасць выкананага даследавання.

Вобласць магчымага практычнага прымянення. Атрыманя ў ходзе даследавання вынікі могуць быць выкарыстаны пры вивучэнні гультыявой журналістыкі ў беларускіх СМІ. А таксама вынікі працы могуць дапамагчы рэдакцыі пры падрыхтоўцы кантэнту.

ANNOTATION

Thesis 49 pages, 3 chapters, 35 sources, 16 appendices.

Key words: GAME JOURNALISM, BELARUSIAN MEDIA, CYBER JOURNALISM, DIGITALIZATION, GAME CONTENT.

The object of the research: game theme in the Belarusian media.

The subject of the research: the peculiarities of representation of game themes in the Belarusian mass media.

The aim of the research: to identify the lexical and stylistic features of the journalistic texts of the Belarusian media on gaming topic.

The following methods have been used in the research methods of continuous directional sampling, comparison, systematization, statistical analysis.

The results obtained and their novelty. In this thesis, the analysis of the specifics of the coverage of gaming topics in the Belarusian media was carried out, as well as the features of the game content were revealed. The results of this analysis demonstrate the relevance and relevance of the game theme in our country.

Authenticity of the materials and results of the diploma work. The author of this diploma work confirms the authenticity of the presented materials and the reliability of the obtained results, as well as declares the independence of all stages of the study. In the process of preparing the work, the author used only verified sources and correct methodological approaches, which provides a high degree of reliability and validity of conclusions. The author also confirms that all information presented in the work was collected and processed personally, without the involvement of outside persons or organizations, which guarantees the originality and independence of the study.

Recommendations on the usage. The results obtained in the course of the study can be used in the study of game journalism in the Belarusian media. And also, the results of the work can help the editorial staff in preparing the content.

ВВЕДЕНИЕ

В современном мире видеоигры превратились из простого развлечения в важный элемент культуры. Они оказывают воздействие на формирование личности, служат источником умения и знаний, способствуют улучшению навыков и способностей. Поэтому освещение игровой тематики в средствах массовой информации (СМИ) приобретает особую значимость, так как медиа играют ключевую роль в формировании общественного мнения и восприятия данной сферы. На данный момент в мире насчитывается свыше трёх миллиардов геймеров, а потому особенно актуальным становится изучение этого процесса в Беларуси, где игровая индустрия активно развивается, а медийное пространство постепенно приспосабливается к новым условиям и вызовам.

Изучение фокуса освещения игровой тематики в белорусских СМИ направлено на выявление основных тенденций, подходов и особенностей, с которыми сталкиваются медийные ресурсы при взаимодействии с игровой индустрией. Существенным аспектом исследования является попытка постижения того, как разные виды медийных платформ — от печатных изданий до цифровых ресурсов — подходят к освещению видеоигр, какие тематики и жанры захватывают наибольшее внимание, и как изменяется динамика интереса к игровой тематике со временем.

Для достижения задач дипломная работа опирается на анализ различных публикаций, статей и репортажей о видеоиграх в белорусских СМИ. Исследование также включает в себя изучение изменений в подходах к освещению игровой индустрии, воздействие глобальных тенденций на медийное пространство страны, а также анализ того, как журналистика реагирует на важные события в мире видеоигр, такие как выпуск новых продуктов, проведение крупных игровых выставок и конференций. Также изучается текущая ситуация с игровой тематикой в белорусских СМИ, нацеленная на выявление возможных путей для улучшения качества освещения этой темы. Анализ охватывает позитивные стороны, проблемы и вызовы, с которыми медиа сталкиваются во взаимодействии с развивающейся игровой индустрией.

Таким образом, *актуальность* темы обоснована быстрым развитием игровой индустрии и ростом потребности в освещении данного аспекта в СМИ. Важно не только рассмотреть текущее положение дел, но и предложить рекомендации по улучшению освещения данной сферы в будущем.

Объект исследования — игровая тематика в белорусских СМИ.

Предмет исследования — особенности репрезентации игровой тематики в белорусских СМИ.

Цель исследования заключается в выявлении лексико-стилистических особенностей публицистических текстах белорусских СМИ на игровую тематику.

Для достижения поставленной цели в ходе исследования решались следующие практические **задачи**:

- 1) охарактеризовать систему СМИ Беларуси;
- 2) определить подходы к определению игровой тематики;
- 3) проанализировать особенности репрезентации игровой тематики.

Материалом данного исследования выступают статьи на игровую тематику из общественно-политических и специализированных изданий, отобранные методом автоматизированного поиска по ключевым словам, и статьи, отобранные методом сплошной направленной выборки.

Для решения поставленных задач применялась комплексная методика исследования материала, включающая сравнительный анализ публикаций по рассматриваемым вопросам. Во время исследования также использовались методы сравнения, систематизации и статистический анализ.

Теоретико-методологической базой исследования выступают работы (статьи, книги) А. А. Градюшко, С. В. Харитоновой, Н. А. Зубченко, О. Г. Слуки, В. И. Ивченкова, М. Е. Тикоцкого и других авторов.

Структура работы определяется целью и задачами исследования и состоит из введения, трёх глав, заключения, списка использованных источников и приложения.

ГЛАВА 1

СИСТЕМА СМИ В РЕСПУБЛИКЕ БЕЛАРУСЬ

1.1 Введение в медиаландшафт Беларуси

Средства массовой информации — это система сообщения визуальной и звуковой информации по принципу широкоэмитательного канала, которая охватывает массовую аудиторию и имеет периодическую форму распространения. К видам СМИ относятся:

- 1) Печатные издания (журналы и газеты);
- 2) Электронные СМИ (интернет-издания, радио, телевидение).

Сегодняшний медиа ландшафт Республики Беларусь — результат сложного исторического развития. Для понимания особенностей белорусских СМИ необходимо провести глубокий анализ различных материалов: от прошлых лет до современности. В настоящее время медиaprостранство страны претерпевает воздействие глобальных цифровых процессов, однако оно отличается уникальным сочетанием государственного контроля над информацией и подачей тем, актуальных для населения Республики Беларусь.

Основу медийной системы страны составляет традиционный раздел на печатные издания, радиовещание, телевидение и, в последние годы, быстро развивающиеся интернет-СМИ. Печатные издания, хотя и теряют свою популярность, все еще оказывают значительное воздействие, особенно в провинциях. Радио и телевидение, подвергаясь строгому контролю со стороны государства, являются важным каналом распространения официальной информации. В то же время интернет-СМИ и социальные сети становятся все более важным источником новостей для белорусов, особенно для молодежи. Это объясняется не только глобальными тенденциями цифровизации общества, но и желанием получать разнообразную и независимую информацию. В этой ситуации, интернет-платформы предоставляют возможность для выражения мнений и обсуждения актуальных тем, которые часто не попадают в традиционные СМИ.

Журналистика в Беларуси тесно связана с мировыми традициями печатных изданий. В период до распада Советского Союза стратегические цели для местных СМИ определялись в соответствии с указаниями Коммунистической партии. В настоящее время белорусская медиаиндустрия подчиняется законодательным нормам, которые могут быть изменены или дополнены по необходимости. Основные законы, регулирующие область СМИ в Республике Беларусь, включают Конституцию страны 1994 года (с последующими поправками), а также ряд законов, таких как «О средствах

массовой информации» (от 17 июля 2008 года), «Об авторском праве и смежных правах» (от 17 мая 2011 года), «О рекламе» (от 10 мая 2007 года), «Об издательском деле в Республике Беларусь» (от 29 декабря 2012 года), а также «Кодекс профессиональной этики журналиста» (от 18 октября 1995 года) и «Декларация принципов профессиональной деятельности журналиста» (от 06.06.2003) и ряд иных документов, устанавливающих правоотношения между субъектами, имеющими отношение к СМИ [25, с. 11].

Однако важно отметить, что развитие интернет-СМИ в Беларуси сопряжено с определенными вызовами. К ним относятся не только технические и экономические аспекты, но и вопросы регулирования доступа к информации в интернете, включая законодательные инициативы, направленные на усиление контроля за цифровым пространством.

Процесс цифровизации значительно изменил медиасистемы как на национальном, так и на мировом уровнях. Интернет играет ключевую роль в получении информации и общении. Ежегодно появляются новые сервисы и платформы, влияя на поведение аудитории и увеличивая потребность в медиаграмотности. Однако остаются актуальными проблемы, среди которых цифровое неравенство, разрыв между поколениями, зависимость от гаджетов, информационное перенасыщение, распространение фейковых новостей и другие. Сегодня главной задачей медиаиндустрии является поиск своего места в быстро меняющемся информационном пространстве и способность реагировать на новые вызовы оперативно и адекватно. Медиапотребление аудитории, особенно молодежи, принципиально изменилось: возросло влияние сообществ в социальных сетях, мессенджерах и видеоблогах. Быстро растет количество пользователей, которые выходят в интернет исключительно с мобильных устройств, и немаловажную роль во всем этом играет развитие искусственного интеллекта [10, с. 5].

Структура медиaprостранства Беларуси — это многоуровневая система, в которой каждый элемент играет свою уникальную роль в формировании информационного поля страны. Она охватывает широкий спектр медиаформатов, включая традиционные СМИ, такие как телевидение, радио и печатные издания, а также новые медиа, представленные интернет-ресурсами и социальными сетями. Стоит отметить, что на 1 марта 2024 года в стране зарегистрировано:

- 1) 916 печатных средств массовой информации (368 газет, 533 журнала, 14 бюллетеней, 1 каталог), из них 400 государственных и 516 негосударственных;
- 2) 7 информационных агентств: 2 государственных и 5 негосударственных;
- 3) 56 сетевых изданий (48 государственных, 8 негосударственных);

4) 179 телерадиовещательных СМИ, из них 100 государственных (59 радиопрограмм и 41 телепрограмма) и 79 негосударственных (28 радиопрограмм и 51 телепрограмма) [28].

Что касается социальных сетей, то, по данным ежегодного отчёта DataReportal, на начало 2024 года наибольшей популярностью среди белорусов пользуется TikTok, насчитывающий 5,63 миллиона пользователей старше 18 лет. Следующими по популярности идут Instagram с аудиторией в 3,9 миллиона человек, LinkedIn (880 тысяч), Facebook (701,7 тысяч) и, на последнем месте в пятерке, X (ранее Twitter, 220,3 тысячи) [33].

В Республике Беларусь государственные СМИ занимают важное место в информационном пространстве. Они имеют доступ к значительным ресурсам из государственного бюджета и получают поддержку на высоком уровне. Телеканалы, радиостанции и газеты под контролем государства часто являются основным источником новостей для населения, отражая официальную позицию внутри страны и за рубежом. Несмотря на преимущество государственных СМИ, в Беларуси существует также частный медийный сектор. Независимые издания, радиостанции, телеканалы и онлайн-платформы играют важную роль, предлагая альтернативные точки зрения и способствуя многообразию мнений. В то же время их работу часто ограничивает административное давление и законодательные нормы.

Сегодня большое значение в информационной системе также имеют пресс-центры, пресс-службы и отделы по связям с общественностью, которые действуют в предприятиях и организациях различных форм собственности и специализаций [25, с. 20].

Медийная сфера Беларуси отражает текущее положение и перспективы развития средств массовой информации в этой стране, и этот раздел деятельности направлен на обсуждение особенностей местной системы СМИ и выявление основных факторов, влияющих на ее формирование. В Беларуси медиа подчинены множеству нормативных актов, что оказывает воздействие на содержание информации, распространение новостей и структуру рынка медиапродуктов. Последние годы характеризуются ростом цифровых и онлайн-платформ, что изменяет традиционное медийное пространство страны. Появление новых интернет-ресурсов увеличивает доступность информации, но ставит перед журналистами новые задачи.

Внешнее воздействие имеет огромное значение для развития медийной сферы Беларуси. В современном мире, где информация легко пересекает границы благодаря глобализации и технологическим достижениям, белорусское информационное пространство становится все более открытым для международного обмена и воздействия. Это заставляет государство и медийные организации активно заниматься обеспечением информационной

безопасности и защитой национальных интересов. Также важно развивать профессиональное сообщество журналистов и медиаэкспертов для улучшения качества и объективности информационного материала. В контексте Беларуси это особенно важно, поскольку это способствует развитию критического мышления и медиаграмотности среди населения.

Напоследок стоит отметить, что медиапространство Беларуси демонстрирует непрерывные процессы трансформации, происходящие в процессе взаимодействия многообразия внутренних и внешних факторов. Первостепенными задачами для всех субъектов медиасферы национального уровня являются комплексное осмысление и эффективное приспособление к данным процессам. С помощью глубокого понимания тенденций и возможных направлений развития медиаландшафта можно не только эффективно справляться с трудностями современной информационной эпохи, но и активно участвовать в формировании информационного пространства, которое отвечает запросам общества и соответствует его интересам.

1.2 Цифровая трансформация системы СМИ в Республике Беларусь

Существенно изменилась роль СМИ в современном обществе. Нынешнее время журналисты работают в совершенно ином контексте, по сравнению с тем, что было раньше. В то же время, интернет не уничтожает традиционные средства массовой информации (газеты, телевидение, радио), а скорее способствует их развитию, внедрению новых технологий и форматов, изменению своего взаимодействия с аудиторией. Темпы изменений в цифровой среде настолько высоки, что классические СМИ иногда не успевают приспособиться к новой реальности. После внедрения цифровых технологий в журналистику принципиально изменилось очень многое. Перечислим ключевые особенности журналистского творчества в цифровых СМИ:

- 1) **Оперативность.** Интернет-ресурсы помогают быстрее распространять новости по сравнению с обычными СМИ, уменьшая время от события до публикации. Успех в интернет-журналистике зависит не только от скорости распространения информации, но и от умения предугадывать события и быстро на них реагировать, используя соцсети для отслеживания информации. Стратегия «Digital first», где контент выходит в сеть первым, стала основой для крупных информационных ресурсов, отражая основные тенденции цифровых технологий в медиа. Несмотря на существование

печатных изданий, большее внимание уделяется онлайн-платформам, что привлекает большую аудиторию, включая соцсети и поисковики. Например, редакция газеты «СБ. Беларусь сегодня» работает круглосуточно, публикуя более ста новостей каждый день, что делает их очень заметными в интернете.

2) Мультимедийность. Современные издания активно внедряют разнообразные мультимедийные форматы при создании контента, такие как фотографии, видео, интерактивные карты, фотослайдеры, сравнительные слайдеры «до/после», интерактивные карточки, панорамные изображения, длинные статьи (лонгриды), подкасты, инфографику и временные линии. Это разнообразие мультимедийных элементов способствует улучшению качества и разнообразия контента, что привлекает и удерживает внимание аудитории. Последние годы отмечают значительные достижения в мультимедийной журналистике благодаря появлению новых технологий и платформ публикации, таких как стриминговые сервисы, новые визуальные форматы в социальных сетях, видеорепортажи, интерактивные тесты и викторины. Однако следует помнить, что использование обширного мультимедийного контента может замедлить загрузку веб-страниц и не всегда обеспечить удобство просмотра на мобильных устройствах. Важно также отметить, что мультимедийный контент может быть эффективно размещён не только на веб-сайтах, но и на различных цифровых платформах.

3) Интерактивность. В современном цифровом медиапространстве аудитория активно участвует в обсуждениях и оценке информационных материалов, преимущественно через социальные платформы, где пользователи могут высказывать мнения, ставить лайки, делиться контентом и принимать участие в дискуссиях. Это взаимодействие способствует не только формированию обратной связи, но и оказывает влияние на оценку работы журналистов. Их репутация и самооценка могут зависеть от числа лайков, комментариев и репостов под их материалами. Активность аудитории также проявляется в ее предпочтениях в отношении потребления контента и способов доступа к нему, будь то посещение сайтов напрямую или переходы по ссылкам из социальных сетей. В некоторых случаях в белорусских редакциях заработная плата журналистов может зависеть от количества просмотров их публикаций. Постоянное взаимодействие с аудиторией и интеграция пользовательского контента становятся ключевыми элементами информационной стратегии цифровых СМИ, предоставляя публике возможность оказывать значительное влияние на медийное пространство.

4) Многоканальность. В современной цифровой среде журналисты должны понимать, что их задача не ограничивается созданием текстовых материалов для веб-сайтов или печатных изданий. Важно уметь адаптировать

контент под специфику и запросы аудитории каждой конкретной платформы, используя мультимедийный подход. Контент распространяется через различные каналы, такие как печатные издания, веб-сайты, социальные сети, электронные рассылки, мобильные приложения и рекомендательные сервисы, что требует индивидуального подхода к подготовке для каждой платформы. Эффективность распространения контента зависит от того, насколько грамотно он адаптирован под конкретные медийные платформы, учитывая их аудиторию и особенности взаимодействия. Например, различия в представлении материалов в социальных сетях подчеркивают, что нужно учитывать уникальные особенности и предпочтения аудитории каждой платформы, а не просто повторять однотипное размещение постов. Ключевым аспектом здесь является мультимедийное мышление журналистов и умение работать на разных платформах, что является определяющим фактором в успешной деятельности в этой области. Важность удержания внимания цифрового пользователя, который одновременно взаимодействует с несколькими источниками информации в разных форматах, подчеркивает необходимость мультимедийной и кроссплатформенной стратегии в журналистике.

5) Мобильность. В современной медиаэкосистеме наблюдается увеличение числа пользователей, которые предпочитают получать доступ к интернету исключительно через мобильные устройства. Это приводит к изменению предпочтений в потреблении контента: краткость и доступность материалов становятся основными требованиями, поскольку аудитория ожидает, что чтение контента не займет больше двух-трех минут. Дополнительно, пользователи ценят материалы, которые содержат визуальные элементы, способные привлечь внимание. Кроме того, наблюдается тенденция перехода аудитории с прямых веб-сайтов СМИ к использованию агрегаторов новостей и рекомендательных сервисов, таких как «Яндекс.Новости» и «Яндекс.Дзен». Эти изменения требуют от медиакомпаний адаптации своих стратегий распространения контента [10, с. 15-18].

Исследования в области цифровой журналистики в целом и формирования ее как отдельного направления журналистики, а также специфики региональных онлайн изданий описывают труды российских ученых В. В. Кравцова, А. В. Пустовалова, Л. В. Экгардт и других исследователей. Важными для данного исследования являются исследования С. С. Бодруновой, Е. Л. Вартановой, М. М. Лукиной и В. Д. Мансуровой, где вопросы интернет-СМИ анализируются в контексте их значения в современном обществе. В Беларуси попытки изучения веб-журналистики как нового сегмента медийной сферы предпринимаются в работах ученых

Факультета журналистики БГУ (бывш. Института журналистики БГУ) — С. В. Дубовика, В. А. Степанова и других исследователей [11, с. 9].

Современные технологии активно улучшают возможности средств массовой информации, повышая скорость передачи информации и эффективность журналистики. Использование интернет-платформ и социальных сетей расширяет возможности взаимодействия с аудиторией. Гражданская журналистика также играет важную роль в информационном пространстве. Виртуальные встречи и общение по сети помогают оптимизировать рабочие процессы и улучшают коммуникацию в сфере СМИ [25, с. 76].

Технологический прогресс и внедрение новых методов в журналистике привели к изменению акцентов в профессиональных навыках. Применение новых технологий вытесняет традиционные качества, такие как знания, культура и методы анализа информации, которые вместе составляют основу профессионального искусства. Современные компании в сфере медиа, переходя к объединенным моделям, требуют от журналистов универсальности и способности заменять друг друга. Это подчеркивает потребность в постоянном развитии и творческом поиске среди специалистов для поддержания конкурентоспособности в профессии.

Финансовое состояние СМИ напрямую влияет на их контент и качество. Коммерциализация медиaprостранства требует от изданий развития коммерческих направлений, что может отвлекать от их основной миссии — предоставления информации. Существующие проблемы в сфере журналистики включают:

1) Недостаточное законодательное обеспечение для онлайн-изданий, которые ныне не признаются законом как средства массовой информации.

2) Техническое оборудование редакций остается устаревшим из-за быстрого темпа технологического развития, что создает разрыв между потребностью и возможностями редакций.

3) Дефицит профессиональных журналистов, особенно в региональных изданиях.

4) Ограниченность и монотонность тематики публикаций.

5) Нарушения авторских прав, когда информация из СМИ и Интернета перепечатывается без должной ссылки другими изданиями.

6) Угрозы и насилие, направленные на журналистов, которые занимаются изучением проблем и публикуют критические статьи [25, с. 77-78]. Внедрение сетевых изданий оказало значительное воздействие на развитие интернет-журналистики в стране, превращая ее в самостоятельный сектор в медийной сфере. Характеристики онлайн-изданий отличаются своей

уникальностью и разнообразием. Среди различных типов онлайн-медиа выделяются: цифровые версии традиционных СМИ, такие как газеты, журналы, телеканалы и радиостанции; специализированные интернет-издания, созданные специально для онлайн-аудитории; новостные агентства, занимающиеся оперативным распространением информации; информационные порталы с разнообразными сервисами и активным сообществом пользователей; а также агрегаторы новостей и сервисы рекомендаций, автоматически собирающие информацию из различных источников [10, с. 23].

Цифровое преобразование СМИ в Беларуси — это сложный и активный процесс, оказывающий существенное воздействие на все аспекты медийной системы страны. Изучение текущих тенденций этого процесса позволяет сделать важные выводы.

Во-первых, цифровизация СМИ способствовала расширению информационного поля и увеличению доступности контента для широкой аудитории. Использование интернет-технологий обеспечило моментальный доступ к информации и упростило взаимодействие медиа с их аудиторией.

Во-вторых, внедрение цифровых технологий привело к появлению новых форматов и жанров в журналистике, что обогатило контент и предоставило журналистам дополнительные инструменты для эффективного взаимодействия с аудиторией. Мультимедийные статьи, подкасты и видеоблоги стали неотъемлемой частью современной медиа среды.

Во-третьих, цифровое преобразование способствовало увеличению состязания на рынке медиа, заставляя СМИ искать новые методы создания и распространения информации, а также разрабатывать стратегии для привлечения и удержания внимания аудитории. Однако, наряду с явными плюсами, цифровой прогресс создает серьезные вызовы для СМИ. Среди них — приспособление к быстро меняющимся технологиям, обеспечение информационной безопасности, противодействие дезинформации и фейковым новостям, а также поиск эффективных способов заработка на цифровом контенте.

Таким образом, цифровая трансформация в медийной сфере Республики Беларусь представляет собой сложный и многосторонний процесс, требующий от СМИ гибкости, инноваций и готовности к постоянному развитию. Успешное приспособление к новым условиям и эффективное использование возможностей, предоставляемых цифровыми технологиями, помогут белорусским СМИ не только сохранить свою актуальность и конкурентоспособность, но и укрепить свои позиции на рынке.

Как было отмечено ранее, на 1 марта 2024 года в Республике Беларусь было зарегистрировано 920 печатных средств массовой информации, включая 369 газет, 536 журналов, 14 бюллетеней и один каталог. Более 50% этих изданий находятся в частной собственности. К ним относятся корпоративные, спортивные, специализированные (научно-популярные, детские и т.д.) издания. При этом общей сложности в Беларуси распространяются более 1700 зарубежных печатных средств массовой информации, в том числе издания из Российской Федерации и Республики Казахстан.

Помимо этого, на указанную дату в Беларуси было зарегистрировано 55 сетевых изданий, семь из которых принадлежат частным владельцам — общественно-политические и специализированные интернет-порталы, включающие как и вышеперечисленные тематики, так и важнейшая составляющая молодёжной культуры — игровые издания [29].

Выводы по главе 1

1) В нашей стране медиапространство развивается под влиянием цифровизации. Сегодня интернет-СМИ и социальные сети становятся все более популярными. Несмотря на активное развитие интернета, печатные издания все еще имеют значительное влияние, особенно в регионах. Радио и телевидение также являются основными каналами информации.

Сферу СМИ регулируют законы, прописанные в белорусском законодательстве: закон «О средствах массовой информации».

Количество СМИ в Беларуси постоянно растет. На начало 2024 года в стране зарегистрировано 916 печатных средств массовой информации (368 газет, 533 журнала, 14 бюллетеней, 1 каталог), из них 400 государственных и 516 негосударственных; 7 информационных агентств: 2 государственных и 5 негосударственных; 56 сетевых изданий (48 государственных, 8 негосударственных); 179 телерадиовещательных СМИ, из них 100 государственных (59 радиопрограмм и 41 телепрограмма) и 79 негосударственных (28 радиопрограмм и 51 телепрограмма).

2) Сегодня роль СМИ существенно изменилась. Основные особенности журналистского творчества в цифровых СМИ – оперативность, мультимедийность, интерактивность и многоканальность. Интернет-ресурсы позволяют быстрее распространять новости и охватить большую часть населения. Современные СМИ активно используют мультимедийные форматы при создании контента. Контент распространяется через множество

каналов, требуя его адаптации под каждую платформу (например, одна и та же информация может быть представлена в telegram, Tik Tok, YouTube и тд).

Цифровое преобразование в медиасфере Беларуси является сложным и динамичным процессом, который оказывает влияние на все аспекты медийной системы страны. Оно расширяет информационное поле и делает контент более доступным для широкой аудитории. Внедрение цифровых технологий также приводит к появлению новых форматов и жанров в журналистике.

ГЛАВА 2

ОСОБЕННОСТИ РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ИГРОВОГО КОНТЕНТА

2.1 Определение и особенности игровой журналистики

В рамках анализа медиаресурсов, ориентированных на аудиторию любителей компьютерных игр, стоит выделить профессиональные (институциональные) средства массовой информации, которые предлагают контент, специализированный на электронных развлечениях. В настоящее время ключевую роль в этом сегменте играют интернет-порталы. Среди наиболее известных и устоявшихся ресурсов на российском и белорусском рынках можно выделить такие сайты, как Igromania.ru, Kanobu.ru, StopGame.ru, DTF.ru, VGTimes.ru и ProCyber.by. Несмотря на преобладание цифровых платформ, на рынке все еще присутствуют и печатные издания, посвященные игровой тематике, хотя их количество существенно сократилось по сравнению с началом XXI века. Отдельное внимание заслуживает журнал «Мир фантастики», который выходит на регулярной основе и является одним из немногих оставшихся печатных изданий в данной сфере на постсоветском пространстве.

Изучение жанровых особенностей СМИ, посвященных электронным развлечениям, представляет собой значимый интерес по нескольким причинам. Прежде всего, важно подчеркнуть жанровую специфику таких медиа, которая выражается в особенностях жанрового репертуара и подходах к реализации контента. Эти особенности отличают игровые медиа как от СМИ общего характера, так и от других видов специализированных СМИ. Во-вторых, динамичное развитие и рост этих медиа позволяют наблюдать за важнейшими процессами, актуальными не только для сферы электронных развлечений, но и для всей современной технокультуры и медиакommunikации. В-третьих, на формирование дискурса в сфере электронных развлечений оказывают значительное влияние экстралингвистические факторы, влияющие не только на содержание, но и на жанровую структуру представляемого контента [14, с. 368–379].

Появление игровой журналистики в современных СМИ связано с ростом игровой отрасли. Она фокусируется на обсуждении и рецензировании игр и обычно содержит информацию об играх, их анонсах, предварительных обзорах, обзорах и прохождениях. Игровая журналистика нацелена на особую аудиторию — геймеров (иное название «любители видеоигр») и создана для того, чтобы помогать игрокам и разработчикам, а также поднимать важные социальные вопросы, касающиеся продуктов напрямую.

Развитие этой области показывает, что игровые издания часто зависят от изменений в игровой индустрии. Хотя они не непосредственно влияют на предпочтения геймеров, но помогают игрокам отличать качественные проекты.

На 1 апреля 2024 год в мире насчитывается около четырёх миллиардов геймеров по данным исследования DFC Intelligence [34], и в наше время игровая журналистика выполняет все функции, которые присущи и обычной журналистике. Путем рассмотрения общества сквозь призму видеоигр, игровые издания привлекают больше читателей и становятся интересными для всех, кто ценит новшества и передовые идеи. Эта тема становится особенно актуальной из-за активного участия игровой прессы в современных СМИ, что связано с постоянным ростом интереса общества к играм и мультимедийной сфере [7]. Этот процесс проявляется как во внимании к играм со стороны публики, так и в желании иметь соответствующие медиа, ориентированные на игровую тематику.

В 2024 году сфера игровой журналистики становится все более популярной и востребованной. Она активно развивается, однако пока не имеет четких границ, что приводит к различным проблемам и требует внимания исследователей для первоначального анализа. За счет широкого распространения интернета происходит объединение различных жанров журналистики и возникают новые направления: появление онлайн-мероприятий, организованных редакциями игровых изданий с участием разработчиков и издателей видеоигр, способствует общению в реальном времени и сглаживает границы времени и языка. Интернет предоставляет возможность прослушивать аудиозаписи, просматривать демоверсии компьютерных игр и видеоролики, общаться с другими пользователями на специализированных форумах.

Важно отметить, что аудитория игр отличается активностью и интересом к новым технологиям, что способствует быстрому переходу игровых изданий в онлайн. Однако существует конкуренция между печатными журналами и онлайн-ресурсами в сфере игровой журналистики. Причина этого заключается в том, что современные игроки ценят скорость появления новостей на страницах изданий. Например, большинство новостей в мире игр актуальны лишь на момент их публикации, поскольку они быстро сменяются в новостных лентах. Еще одним недостатком печатных изданий является невозможность представить обширный медийный контент, такой как графика и видео, демонстрирующие геймплей, чего легко достигают онлайн-ресурсы [2].

Тем не менее, спрос на печатные издания падает. Единственный игровой журнал, который можно свободно приобрести на территории

Республики Беларусь на 09.04.2024 года — это российский «Мир фантастики». До 2022 года издавался «Навигатор игрового мира», который также находился в свободном доступе, но с 2023 года в Беларуси его продажа была остановлена.

Переход игровой журналистики в онлайн-пространство по всему миру рассматривается как естественное развитие этой отрасли. В настоящее время у каждого журнала есть свой веб-сайт, где созданы форумы для обсуждения, имеется возможность комментировать статьи и общаться непосредственно с редакцией и авторами. Параллельно растет количество любительских онлайн-платформ и блогов, посвященных видеоиграм в общем или отдельным сериям и жанрам.

Процесс глобализации способствовал установлению контактов между поклонниками видеоигр и не только редакциями специализированных изданий, но и напрямую с разработчиками игр, которые уделяют большое внимание обратной связи от геймеров.

Игровая пресса не может обойтись без выразительного авторского стиля. Автор здесь выступает как творческий вдохновитель, и важно, чтобы его тексты были насыщены идеями и уникальностью. Например, в тексте журналиста российского журнала «Навигатор игрового мира» Ильи Полякова упоминаются имена известных писателей-мистиков, чтобы передать его эмоции от рецензируемой игры.

«Хочется верить, что Эдгард Дэвидович По и Говард Уилфридович Лавкрафт остались бы довольны после встречи с Darkest Dungeon. Хочется верить, что два этих замечательных джентльмена, балагура и весельчака непременно бы взялись за пристальное изучение этой игры, ее души и атмосферы...» [22, с. 42- 43].

Работа игровым журналистом подразумевает наличие опыта. Необходимо знать, как проходила разработка различных проектов, какие изменения произошли в игровой механике до релиза, в чем уникальность определенной игровой серии и жанра. Будучи экспертом и ведущим свою авторскую колонку в формате вопрос-ответ, журналист привлекает постоянную аудиторию читателей. Посетители игровых интернет-порталов ценят интересные и подробные обзоры игр, которые они собираются купить. Поэтому журналист стремится быть откровенным в своих записях, иногда давая резкую критику. В своей статье «Доступно для всех возрастов» российский «игрожур» Сергей Думаков обсуждает влияние возрастных рейтингов на медийные продукты, отмечая, что они не служат средством ограничения, а, наоборот, помогают продавать товары: «Я счастлив, что во время моего детства возрастные рейтинги практически отсутствовали. Это помогло мне познакомиться с удивительными героями, побывать в

удивительных мирах и избежать разного рода неприятных и отталкивающих вещей» [12, с. 24-25].

Создание обзоров на видеоигры, как правило, осуществляется профессионалами в области игровой журналистики. Критический анализ видеоигр должен соответствовать определенным стандартам и требованиям, связанным с PR-стратегиями, поскольку игровая индустрия является сектором, нацеленным на максимизацию прибыли. Следовательно, привлекательность и убедительность обзора игры напрямую влияют на спрос на данную продукцию. Видеоигры, обладая мультимедийными возможностями, расширяют границы межличностного общения, а обзоры от профессиональных геймеров-журналистов способствуют усилению активности игрового сообщества, погружая игроков в новую виртуальную реальность с различными сценариями взаимодействия. Не менее важным является и этический аспект рецензирования. В истории западной игровой журналистики имели место случаи, когда публикация рецензий порождала конфликты интересов, что подчеркивает необходимость соблюдения этических норм в данной сфере. В работе геймера-журналиста часто требуется умение учитывать интересы разработчика, представляющего игру, которая может не соответствовать высоким стандартам качества или быть обычной, и сохранять честность журналистской этики при написании объективного обзора. Не редко возникают ситуации, когда из-за давления или финансовых мотивов публикуется положительный обзор на продукт, который этого не заслуживает.

Таким образом, игровые журналисты становятся своего рода проводниками в мир развлечений. Им приходится нести значительную ответственность за точность и объективность информации, в отличие от обычных создателей контента в интернете. Они могут протестировать обсуждаемые проекты еще до их официального релиза, что позволяет им давать обратную связь и делиться впечатлениями с публикой. Поэтому данные о новом проекте будут уникальными и позволят читателям получить информацию из первых рук. Благодаря объединению своих наблюдений с видеоматериалами, специалисты в области игр позволяют аудитории буквально проживать игровой опыт вместе с ними, узнавая интересные факты о сюжете, особенностях игры и другой эксклюзивной информации.

Известно, что игровая журналистика акцентирует внимание на различных сферах, связанных с миром видеоигр. Для полноценного восприятия таких материалов необходимо понимание специфической лексики, особенностей сообщества геймеров и тенденций в мире современных технологий. Помимо специализированных статей, в игровой прессе также обсуждаются социокультурные аспекты. Нередко в фокусе

внимания оказываются вопросы воздействия игр на общество и влияния общества на игровую индустрию, а также темы, касающиеся внешних интересов, насилия в играх и различных социальных вызовов, которые беспокоят молодую аудиторию.

2.2 Особенности репрезентации игрового контента

При обсуждении вопросов, связанных с игровой журналистикой в современных медиа, стоит учитывать влияние западных СМИ. В Беларуси и России игровая журналистика развита не так хорошо, как за рубежом. Западные обзоры часто отличаются от отечественных: они фокусируются на технических аспектах игр, не вдаваясь в репортажи. Русскоязычные издания порой просто переводят материалы с английского, что влияет на стиль и содержание статей. Таким образом в СНГ игровые материалы сохраняют репортажный характер.

СМИ, как социальный институт, выполняют важные функции: формирование представлений о реальности и воздействие на изменение социальной среды через символы. Они также оказывают значительное влияние на общественное мнение по различным вопросам, влияя на жизнь общества как в положительном, так и в отрицательном аспекте. Символьный комплекс, включающий значения, смыслы и ценности, другими словами, культурные коды, представляет собой устойчивую систему, характерную для конкретной культурной эпохи и являющуюся общей или дополняющей для различных субкультур. Давно известно, что информация, не встроенная в систему широкого распространения информации, в наше время редко оказывает существенное воздействие на социальное развитие. В условиях так называемой «эры информации» средства массовой информации играют ключевую роль в организации пространства жизни личности, включая ее систему ценностей. В разные исторические периоды тексты массовой информации создают уникальные дискурсы, отражающие социокультурные знания, ценности, идентичности, а также социальные и политические практики, процессы развития материального мира. Этот аспект также применим к области игровой журналистики.

Игровая журналистика, как системный элемент медиaprостранства, выполняет ключевую интегративную роль, способствуя развитию информационного поля общества в контексте мультимедийных технологий и индустрии развлечений. Эта функция включает в себя не только расширение информационного ресурса, доступного аудитории игровых изданий, но и обеспечение ее потребностей в постоянном обновлении информационного содержания, соответствующего запросам и интересам читателей.

Интегративная задача медиа в сфере игровой журналистики реализуется через разнообразие контента, охватывающего как текстовые, так и визуальные материалы. Важнейшим аспектом визуального представления информации становятся высококачественные видеоматериалы и скриншоты, обеспечивающие как художественное, так и информационное удовлетворение потребностей аудитории.

Когнитивная активность, осуществляемая в рамках игровой журналистики, представляет собой существенный элемент общего процесса познания аудиторией игроков. Этот процесс включает в себя не только приобретение новых знаний и умений, но и удовлетворение коммуникативных потребностей, которые стимулируют читателей к активному участию в обмене информацией и идеями. Таким образом, игровая журналистика выступает как медиатор в передаче смыслов в социальном контексте, обеспечивая взаимодействие между участниками игрового сообщества. Эффективность данного вида журналистики в качестве средства коммуникации достигается только при условии, что аудитория воспринимает предоставляемую информацию как способ компенсации за существующий дефицит знаний и навыков.

Изучение разнообразия игровой журналистики отображает процесс создания представлений о видеоиграх в общественном сознании через различные медийные каналы. Журналистика в игровой сфере отличается тем, что выполняет разные важные функции общественной информации, причем особое внимание уделяется информативным, культурным, развлекательным, коммуникативным, рекламным и коммерческим аспектам. При анализе стоит учитывать изменения в системе работы средств массовой информации в целом, которые существенно влияют на выполнение функций игровой журналистики.

Игровая журналистика первостепенно ассоциируется с рекреационной деятельностью, подразумевая ее активное участие в создании и предоставлении услуг, направленных на отдых и развлечение аудитории. Вместе с тем, нельзя умалять значимость информационной функции данного вида журналистики, которая удовлетворяет первичные социальные запросы аудитории в получении актуальной информации о событиях и тенденциях в сфере видеоигр.

Особое внимание заслуживает взаимодействие между разработчиками и издателями видеоигр с представителями игровой прессы. Разработчики и издатели стремятся поддерживать непрерывное присутствие своих проектов в медийном пространстве, используя для этого разнообразные методы коммуникации: организация закрытых презентаций для прессы, отправка в редакции медиакитов и промокодов, предоставление эксклюзивных

интервью и т.д. Примером такого взаимодействия являются публикации в журнале «Страна игр», где были опубликованы интервью с известными деятелями игровой индустрии, такими как Дэвид Кейдж, известный своим вкладом в разработку интерактивных драм, и Рианна Пратчетт, автор сценариев для популярных видеоигр.

Образовательная функция игровой журналистики выполняет ключевую роль в процессе интеграции читателей в культурное и социальное пространство, способствуя приобщению к знаниям и формированию у них общественных ценностей. Это, в свою очередь, ведет к развитию образованности и духовного совершенства индивида. В современной практике, в отличие от периода 1980-2000 годов, игровые издания акцентируют внимание на аналитических материалах, что указывает на эволюцию жанровых предпочтений.

Рецензии на видеоигры остаются одним из наиболее популярных и ценных жанров в сфере игровой журналистики. Создание рецензии предполагает наличие у автора глубоких знаний в области игровой индустрии, что обусловлено спецификой объекта анализа. В рецензии традиционно рассматриваются ключевые аспекты игры: сюжетная линия, информация о разработчиках, предыстория серии или игровой вселенной, а также игровой процесс. Важной характеристикой рецензии является предоставление объективной оценки, включающей анализ достоинств и недостатков игры [31].

Когнитивный аспект анализа жанра охватывает объект изучения и метод его презентации. Преимущественное внимание уделяется игре, которая рассматривается с позиций как аффицианадо, так и специалиста в данной области. Вводная часть обзора обычно включает в себя информацию о процессе разработки игры, достижениях разработчика и издателя, а также предыдущих работах, характеризующих данный жанр или серию игр. Далее следует изложение содержания игры, включая мир, персонажей и основу сюжета, при этом решение о раскрытии сюжета зависит от авторского намерения и жанровых особенностей. Основная часть текста посвящена анализу и оценке игровой механики, подчеркивая интерактивность и возможности взаимодействия в игровом мире. Также рассматриваются технические аспекты, такие как графика, звук и удобство интерфейса.

С прагматической точки зрения, рецензия на компьютерную игру представляет собой коммуникацию между опытным журналистом, занимающимся играми, и целевой аудиторией, состоящей из энтузиастов компьютерных игр, осведомленных о последних тенденциях в индустрии. Основная задача состоит в предоставлении комплексной оценки игры и ее элементов, подкрепляя жанровую оценочную парадигму. В зрелых рецензиях

это дополняется значительным объемом информации о игре и ее контексте, что способствует объективному обоснованию высказанных суждений. Рецензии обычно используются потенциальными покупателями перед приобретением игры для оценки ее ценности и определения, стоит ли инвестировать в нее средства и время.

Структура рецензии формируется на основе интеграции трех различных слоев специализированной терминологии. В первую очередь, в текстах рецензий применяется лексика, связанная с произведениями культурного значения, такими как литературные произведения или кинематографические работы. К таким терминам относятся «герой», «сюжет», «основная сюжетная линия», «эпизоды», «действие», «сценарий», «сюжетный фон» и прочее. Во-вторых, используются термины, общие для сферы информационных технологий, не ограничиваясь только видеоиграми, включая «меню», «интерфейс», «курсор», «разрешение экрана», «настройки». В-третьих, применяется лексика, специфическая и практически уникальная для сферы видеоигр, включая термины, критически важные для визуального аспекта игр («игровой движок»; «текстуры»; «частицы»; «сглаживание»), поддержку игрового процесса («игровая механика», «контроллер»), элементы игры («обучающий режим», «руководства», «режимы игры: одиночный, кооперативный, многопользовательский»), конфигурацию и качество исполнения («системные требования», «система автоматического сохранения», «плавность отображения», «программные ошибки», «оптимизация»). Включение материалов на английском языке приводит к значительному количеству лексических заимствований, среди которых особо выделяются такие термины, как «шутер» (от англ. shooter, аналог русскоязычному «стрелялка»), «респаун» (от англ. respawn, то есть «точка повторного возрождения») [14, с. 368–379].

Однако в контексте современной игровой индустрии следует отметить проблематику, связанную с практикой «покупки» мнений и оценок издателями игр. Это ведет к распространению переоцененных игр, которые изначально пользуются незаслуженной популярностью. Такие ситуации негативно сказываются на восприятии игровых изданий аудиторией, поскольку подрывают доверие к авторитету рецензентов и, как следствие, к самому изданию [2].

Путем использования функции рекламы и информации игровые журналисты определяют интерес потребителей и общаются с изготовителями товаров. Эта роль играет важную роль в экономике игровых изданий. За границей регистрация игровых изданий дает возможность журналистам получить копию игры до ее выпуска для написания эксклюзивной статьи. Последние годы показывают, что эта практика становится популярной и в

российской игровой прессе. Важно отметить, что видеоигры сегодня представляют собой крупный и серьезный бизнес, который привлекает миллионы игроков по всему миру.

Подобные вещи вызывают необходимость у игровых журналистов адаптироваться под свою аудиторию, что значит «говорить на одном языке» с ней. Стоит отметить, что лексика игровых изданий зачастую отличается — там используется большое количество слов и выражений, которые будут понятны только пользователям той или иной игры и, зачастую, именно этот сленг и используют авторы статей для упрощения взаимодействия с читателями.

В области применения в игровом процессе игровой жаргон отражает определенные особенности. При анализе игровых терминов можно заметить, что многие из них короткие, состоящие из одного-трех слогов. Например, «бурст» («быстрая атака»), «эн-пи-си» либо «эн-пэ-эс» (от англ. «NPC», то есть «неигровой персонаж»), «босс» («сильнейший противник в игре»). Эта особенность отражает необходимость быстрого обмена информацией в условиях, когда каждая секунда важна, делая скорость коммуникации ключевым элементом.

Эмоциональная окраска также играет важную роль в игровом сленге, особенно при оценке уровня мастерства игроков. Низкий уровень мастерства может проявляться через использование пренебрежительных терминов, например, «нуб» («новичок») или «читер» («нарушитель»), который несет негативную коннотацию. С другой стороны, высокий уровень мастерства отмечается положительными терминами, такими как «про» (от англ. «Pro» или «professional», то есть «профессионал») и «имба» («нечто непобедимое»), который может вызывать как раздражение, так и одобрение и использоваться для различных игровых элементов.

Эмоциональная насыщенность игрового жаргона обусловлена интенсивными переживаниями во время игры, когда игроку нужно выразить свои чувства, иногда воспользовавшись нецензурной лексикой. Игровую лексику можно разделить на две основные категории: одна относится к социальному взаимодействию между игроками, другая — к терминам, связанным с игровым процессом и широко используемым в игровых чатах [8].

Некоторые примеры игрового сленга у русскоязычных игроков:

1. «Респ», «респаун» — возрождение игрока или объекта в игре.
2. «Лут» — предметы, получаемые игроком за выполнение заданий или убийство врагов.
3. «Крафт» — создание предметов из полученных ресурсов.

4. «Ганк» — нападение на одного игрока группой противников, обычно внезапное.
5. «ПвП» — режим игры, в котором игроки сражаются друг с другом.
6. «ПвЕ» — режим игры, в котором игроки сражаются с компьютерными противниками.
7. «Рейд» — масштабное сражение с участием множества игроков, обычно против одного или нескольких мощных боссов.
8. «Фарм» — процесс долгого сбора ресурсов или игровой валюты.
9. «Квест» — задание или миссия, предоставляемая игроку для выполнения.
10. «Скилл» — навык или умение персонажа, которое можно развивать.
11. «Гайд» — инструкция или руководство по игре.
12. «Бафф» — временное улучшение характеристик персонажа.
13. «Дебафф» — временное ухудшение характеристик персонажа.
14. «Грифер» — игрок, цель которого — портить игру другим.
15. «Кайтинг» — техника уклонения от атак противника при одновременном нанесении ему урона.
16. «Миньон» — слабые компьютерные персонажи, часто служащие источником ресурсов.
17. «Агро» — привлечение внимания вражеских персонажей.
18. «Танк» — персонаж, способный выдерживать большой урон, защищая союзников.
19. «ДПС» — мера урона, наносимого персонажем.
20. «Хил» — исцеление или восстановление здоровья персонажей.
21. «КД» — время восстановления способности или предмета.
22. «Соло» — игра одного игрока без помощи других [26].

Важно отметить, что словарный запас, применяемый в видеоиграх, может изменяться в зависимости от жанровых особенностей каждой игры. Здесь используются специальные термины, описывающие определенные процессы или явления, характерные для конкретных жанров. Например, в MMORPG играх (многопользовательские онлайн ролевые игры) часто встречаются такие понятия, как вышеупомянутый «скилл», в то время как шутеры содержат термины, связанные с более агрессивными аспектами игры, например, «хэдшот» в значении «выстрел в голову».

Было выявлено, что словарный состав в мире видеоигр отличается компактностью и точностью, и терминология может быть разделена на две основные группы. Стоит отметить, что слова, связанные с социальными аспектами игр, обычно передают эмоциональный оттенок, в то время как

термины, относящиеся к игровому процессу, предоставляют игрокам информацию о ключевых элементах игры в сжатой форме [21].

Для игрового журналиста является естественным не только владение всей этой лексикой, но и верное использование её. Аудитория игровых СМИ достаточно строго относится к любым ошибкам, которые, в свою очередь, легко могут сказаться на имидже журналиста. Неверно употребленное слово может показать читателям, что автор материала недостаточно осведомлён о продукте, а точное применение таковых вызывает доверие и повышает авторитет журналиста в глазах геймеров.

Таким образом, следует подчеркнуть, что уместное и осмысленное использование игровой лексики игровым журналистом в своих материалах играет ключевую роль в формировании качественного и информативного контента. Осведомленность о специфике и особенностях игрового мира позволяет журналисту не только грамотно и точно передавать информацию о видеоиграх, но и строить мост понимания между разработчиками и игровым сообществом. Такой подход способствует углублению восприятия контента читателями и повышает его ценность как для профессионалов, так и для любителей видеоигр.

Кроме того, адекватное применение игровой терминологии влияет на общую информационную насыщенность и точность рецензий, аналитических статей и новостных сообщений, делая их не только понятными для целевой аудитории, но и подчеркивая профессионализм автора. Это также важно для сохранения и развития культурного наследия видеоигр, поскольку точное и уважительное употребление игровой лексики способствует документированию и архивированию знаний о видеоиграх для будущих поколений.

В журналистских материалах акцентируется важность осознанного выбора и использования игровой лексики, что не только обеспечивает точность и глубину представления игрового контента, но и способствует формированию устойчивого культурного кода видеоигр в общественном сознании.

Выводы по главе 2

1) Игровая журналистика, представляя собой важный компонент медиапространства, играет фундаментальную роль в процессе интеграции и развития информационного пространства современного общества. Это достигается за счет активного взаимодействия с мультимедийными технологиями и сферой развлечений, что в свою очередь способствует

формированию и расширению информационного поля. В контексте постоянного развития информационных технологий и увеличения доступности мультимедийного контента, игровая журналистика обеспечивает критический анализ, освещение новостей, исследования и обзоры, которые необходимы для информирования и образования аудитории.

Важность игровой журналистики усиливается ее способностью к адаптации и применению новейших технологических достижений для создания более погруженного и интерактивного контента. Это, в свою очередь, способствует углублению понимания и критической оценке медиапродуктов в контексте культурных и социальных изменений, происходящих в обществе. Таким образом, игровая журналистика является не просто отражением индустрии развлечений, но и активным участником в формировании медиакультуры и информационного обмена между создателями контента и конечными пользователями.

Также стоит отметить, что игровая журналистика вносит значительный вклад в критическое осмысление и анализ социальных, экономических и технологических аспектов, связанных с индустрией видеоигр. Она обеспечивает платформу для обсуждения важных вопросов, таких как влияние видеоигр на поведение и развитие личности, вопросы авторских прав, проблемы приватности и безопасности данных, а также экономические аспекты индустрии развлечений. В этом контексте игровая журналистика выступает как средство повышения осведомленности и образования аудитории, способствуя формированию ответственного и осознанного подхода к потреблению медиапродуктов.

2) Рецензирование в контексте игровой журналистики представляет собой один из наиболее значимых и влиятельных жанров, в рамках которого специалисты осуществляют аналитическую оценку видеоигр. Этот процесс требует от рецензента не только высокой степени профессионализма и объективности, но и глубокого понимания специфики игровой индустрии, а также умения критически анализировать и интерпретировать продукты. Важность данного жанра обусловлена его способностью формировать мнение аудитории о качестве и содержании игр, что оказывает непосредственное влияние на коммерческий успех разработок.

Существенным аспектом профессионального рецензирования является необходимость избегания конфликта интересов, что предполагает отсутствие каких-либо предвзятых связей между рецензентом и разработчиками или издателями игр — это требование является ключевым для поддержания доверия аудитории и обеспечения непредвзятой оценки. В этом контексте профессиональная этика играет решающую роль, поскольку она определяет

стандарты поведения и взаимодействия внутри журналистского сообщества, а также между журналистами и представителями игровой индустрии.

Таким образом, рецензирование в игровой журналистике выступает не только как инструмент информирования и оценки, но и как средство обеспечения прозрачности и доверия в отношениях между медиа, разработчиками и аудиторией. Это подчеркивает важность соблюдения этических норм и стандартов профессиональной деятельности в процессе создания рецензий, что способствует поддержанию высокого качества журналистского контента и развитию культуры потребления медиапродуктов.

3) Репрезентация игрового контента в журналистском материале требует комплексного подхода, включающего глубокий анализ и учет множества аспектов, присущих продукту. Этот процесс предполагает не только детальное изучение структурных элементов игры, таких как сюжет, графика, игровые механики и интерфейс, но и внимание к лексической составляющей текста, которая должна адекватно передавать специфику и уникальность игрового опыта. Важность адекватной репрезентации игрового контента в медийном пространстве обусловлена не только необходимостью информирования потенциальной аудитории об особенностях и преимуществах игрового продукта, но и формированием культурного контекста восприятия видеоигр как элемента современной медиакультуры.

В процессе репрезентации игрового контента особое внимание уделяется выбору лексики, которая должна быть не только точной и информативной, но и способной передать атмосферу и эмоциональный фон игры, ее инновационные особенности и культурное значение. Это требует от автора не только глубоких знаний в области игровой индустрии и культуры, но и умения анализировать медиатексты, опираясь на теоретические основы медиаисследований и семиотики.

Следовательно, репрезентация игрового контента в рамках игровой журналистики является сложным и многогранным процессом, который включает в себя не только передачу информации об игре, но и создание ее образа в культурном и социальном контекстах. Это подчеркивает значимость игровой журналистики не только как источника информации, но и как средства формирования публичного дискурса вокруг видеоигр, что способствует их интеграции в широкий культурный ландшафт.

ГЛАВА 3

АНАЛИЗ ИГРОВОГО КОНТЕНТА В СМИ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

3.1 Репрезентация игрового контента в общественно-политических изданиях

Изучение того, как игровой контент представлен в общественно-политических изданиях, является важным аспектом исследования влияния медиа на восприятие видеоигр обществом. Для этого анализа было выбрано несколько крупных белорусских СМИ, и одно из них, информационное агентство «БЕЛТА», используется по нескольким причинам.

Во-первых, ИА «БЕЛТА» является крупным и авторитетным новостным агентством в Беларуси, что обеспечивает широкое влияние публикуемой информации на общественное мнение. Таким образом, можно изучить мнения и взгляды, распространяемые среди широкой аудитории.

Во-вторых, выбор ИА «БЕЛТА» обоснован его разнообразной тематикой. Агентство освещает не только политику и экономику, но также культурные и социальные аспекты, включая игровой контент. Это позволяет рассмотреть игровую индустрию в контексте общественно-политической журналистики. Как указано на сайте самого агентства: «Ежедневно БЕЛТА готовит и распространяет до 250 информационных сообщений о важнейших событиях в политической, социально-экономической, культурной, спортивной жизни Беларуси, деятельности высшего руководства страны и других структур власти, международных связях и контактах» [13].

Третье важное обстоятельство — нейтральность и объективность, с которыми ИА «БЕЛТА» освещает события. Это обеспечивает возможность анализировать материалы без предвзятости, что важно для научной точности исследования. Использование материалов ИА «БЕЛТА» позволяет узнать, как игровой контент интегрируется в общественно-политический дискурс в уникальном социокультурном контексте страны. Это способствует глубокому пониманию того, как видеоигры воспринимаются в различных социокультурных условиях.

В-четвёртых, ИА «БЕЛТА» хоть и редко освещает игровые новости на своём официальном сайте, но имеет дочерний портал «БЕЛТА Плюс», который периодически публикует новости на тематику видеоигр. «БЕЛТА Плюс» — новый информационно-развлекательный проект белорусского информационного агентства БЕЛТА.

Таким образом, выбор «БЕЛТА» для анализа репрезентации игрового контента в общественно-политических изданиях обусловлен его авторитетностью, разносторонней тематикой, стремлением к объективности и возможностью изучения уникального социокультурного контекста.

Также для анализа была выбрана газета «Звязда», поскольку это ежедневное общественно-политическое издание Республики Беларусь, в котором встречается большое количество материалов на разнообразную тематику. «Звязда» является старейшей газетой Беларуси и пишет преимущественно на белорусском языке, однако также встречаются и материалы на русском.

Стоит отметить, что важным пунктом при выборе издания являлась не только направленность СМИ, но также и стиль подачи текста журналистами — в «Звязде» каждый публицистический материал подаётся доступным и нейтральным языком, однако при рассмотрении темы, нацеленной на конкретную аудиторию, там также используют характерную тематике лексику [1].

Первый рассматриваемый материал вышел 27 марта 2024 года на сайте «БЕЛТА». Язык текста нейтрален в основном нейтрален, но имеется положительный эмоциональный окрас.

Материал демонстрирует позитивное восприятие киберспорта в белорусских СМИ, что является важным фактором в контексте глобального признания киберспорта как значимой части современной культуры и спорта. Организация турнира «Время витязей» для подростков, имеющих конфликт с законом, подчеркивает стремление использовать киберспорт в качестве инструмента социальной адаптации и реабилитации. Второй аспект касается акцента на образовательной и воспитательной функции киберспорта. Упоминание о демонстрации фильма о киберспорте перед началом соревнований и акцент на роли инструкторов указывает на стремление не только организовать досуг подростков, но и просветить их в области киберспорта, показать возможности для развития и самореализации в этой сфере. Третьим важным аспектом является акцент на командной работе и развитии социальных навыков участников. Как отмечает создатель клуба «Platoon», киберспорт позволяет ребятам не только сплоченно действовать, но и устанавливать коммуникации, что важно для социальной адаптации.

Во-вторых, использование терминов, связанных с киберспортом и организацией событий («кибертурнир», «компьютерные столы», «киберспорт», «командная игра»), подчеркивает специфику события и ориентированность на определенную аудиторию. Упоминание «трудных подростков», «конфликт с законом», «комиссия по делам несовершеннолетних», «молодежное общественное объединение» отражает

социальную значимость события и подчеркивает его реабилитационную функцию. Слова и выражения, такие как «нашли себя», «достичь результатов», «новый современный вектор», «действовать сплоченно», «чувствовать себя защищенными», создают позитивный образ мероприятия и подчеркивают его благотворное влияние на участников.

Таким образом, освещение темы киберспорта в белорусских СМИ через пример организации турнира для трудных подростков показывает не только растущее признание киберспорта как значимой части культуры и спорта, но и его потенциал в решении социальных проблем. Это подчеркивает существенность киберспорта не только как соревновательной деятельности, но и как средства социальной интеграции и развития.

Следующий материал был опубликован на сайте «БЕЛТА Плюс» 12.05.2022 в рубрике «ТЕХНО» под заголовком «В нее до сих пор влюблены сотни тысяч геймеров. Почему «Герои 3» стали культовой игрой». Автор — Александр Новохвост. Стиль, в отличие от основного сайта «БЕЛТА», меняется: становится более разговорным и нацеленным на конкретную аудиторию.

Во-первых, стоит отметить, что выбор темы «Heroes of Might and Magic III» говорит о том, что в белорусских СМИ уделяется внимание играм, которые имеют значительное влияние на культурное пространство постсоветских стран. Упоминание о том, что игра является культовой и вызывает ностальгические чувства у геймеров, подчеркивает ее важность и влияние на поколение игроков начала 2000-х. Это также указывает на интерес СМИ к истории развития игровой индустрии и ее влиянию на предпочтения аудитории.

Текст использует специфическую лексику, связанную с игровой индустрией и стратегическими играми, такую как «кастомизация персонажей», «пошаговая стратегия», «развитие замков», «сценарная составляющая». Это показывает глубокое понимание автором особенностей и механики игры, а также способность адаптировать эту информацию для аудитории, возможно, не знакомой с жанром.

Использование таких выражений, как «игра стала бестселлером», «покорить миллионы людей», «масштабные сражения», «игра в игре», подчеркивает значимость и масштаб «Heroes of Might and Magic III» в игровом мире. Такой выбор слов создает впечатление величия и значимости игры, а также ее влияния на культуру и развитие стратегических игр в целом.

В тексте также прослеживается ностальгический тон, особенно при упоминании «офлайн-мультиплеера» и «собираательства» у компьютера, что указывает на стремление автора вызвать у читателя сопричастность и

воспоминания о прошлом. Это может быть особенно эффективно для аудитории, которая выросла на играх начала 2000-х.

Применение игрового сленга, такого как «стратежки», «кастомизация персонажей», «мультиплеер», «кооперации», «сражения пошаговые», способствует созданию инклюзивной атмосферы для читателя, который знаком с игровым миром. Это позволяет автору текста наладить связь с аудиторией, используя общий язык, который разделяют поклонники видеоигр.

Вторая функция заключается в демонстрации глубоких знаний автора о предмете обсуждения. Использование специализированной лексики подчеркивает компетентность автора в теме представляемой игры и видеоиграх в целом. Это в свою очередь усиливает доверие к представленной информации.

Третья функция – образное и точное описание игрового процесса и его элементов. Слова и выражения, заимствованные из игрового сленга, позволяют с большей точностью передать уникальные аспекты игры, ее механику и особенности геймплея. Например, упоминание о «многочасовых марафонах» и «масштабных сражениях» вызывает у читателя более яркие и конкретные ассоциации, чем более общие формулировки.

Важно отметить, что использование игрового сленга и специфической терминологии также может служить барьером для несведущих читателей. Однако в контексте материала, нацеленного на аудиторию, заинтересованную в видеоиграх и их истории, это не является значительным недостатком. Напротив, это подчеркивает фокусировку текста на интересы и предпочтения целевой аудитории.

Анализируя представление игровой тематики в белорусских СМИ через пример данного материала, можно сделать вывод, что внимание культурных медиа к играм прошлого подчеркивает их важность в формировании современной игровой культуры. Лексические особенности отражают глубокое понимание автором темы и стремление поделиться этим знанием с аудиторией, пробуждая ностальгию и уважение к классике игровой индустрии.

Ещё один материал на сайте «БЕЛТА Плюс» от 13.01.2022 в рубрике «ТЕХНО» под заголовком ««Ошибка 37» в Diablo и жуткая физика Cyberpunk'a. Худшие релизы компьютерных игр». Автор — Александр Новохвост. Стиль остаётся по-прежнему куда более свободным, чем на основном сайте ИА.

Текст начинается с исторической контекстуализации, указывая на момент времени, когда индустрия компьютерных игр получила значительный толчок к развитию. Это предоставляет читателю фоновую

информацию и подчеркивает динамичность и эволюцию индустрии. Упоминание о появлении 3D-игр служит важной вехой, отмечающей технологический прогресс и изменения в предпочтениях игроков.

Выбор игр для анализа (Grand Theft Auto IV, Assassin's Creed: Unity, Diablo 3, Cyberpunk 2077 и др.) отражает разнообразие проблем, с которыми сталкиваются разработчики и игроки: от технических недостатков и багов до вопросов игрового дизайна и взаимодействия с комьюнити. Эти примеры иллюстрируют ключевые аспекты индустрии, такие как важность тестирования, баланс между инновационностью и доступностью, а также влияние ожиданий аудитории на восприятие продукта.

Материал использует специфическую терминологию индустрии видеоигр, такую как «физика», «просадка FPS», «респаун NPC», что делает его информативным для знакомых с темой читателей, но может оказаться сложным для восприятия новичками. Язык обзора демонстрирует глубокое понимание автором предметной области и способность анализировать игры с технической и игровой точек зрения, при этом использование игрового сленга в анализе не только углубляет понимание тематики, но и способствует созданию более тесной связи с аудиторией, знакомой с игровой культурой. Это демонстрирует, что автор текста владеет предметом и может говорить на одном языке с геймерами, что важно для установления доверия и авторитета в глазах читателей.

Автор текста принимает критический подход к анализу видеоигр, фокусируясь на их недостатках и проблемах. Это показывает на стремление белорусских СМИ не только праздновать успехи индустрии, но и указывать на её слабые места, способствуя тем самым развитию критического мышления у аудитории.

Таким образом, материал представляет собой пример аналитической журналистики в контексте белорусских СМИ, освещающий игровую индустрию. Он демонстрирует глубокое понимание тематики и умение анализировать сложные вопросы, связанные с разработкой и восприятием видеоигр. Лексические особенности текста отражают специализированный характер дискурса, делая его ценным источником для понимания текущих тенденций и вызовов в индустрии видеоигр [20].

Ещё один материал Александра Новохвоста, опубликованный на сайте «БЕЛТА Плюс» 26.04.2022, называется «Тамагочи, Тетрис, «Ну, погоди». Вспоминаем самые ламповые электронные игры конца 20 века». Текст подаётся тем же языком, что и предыдущий, и даже в заголовке фигурирует изначально разговорная лексика, нацеленная на то, чтобы наладить контакт с аудиторией.

Текст подчеркивает, что электронные игры не являются исключительно современным явлением, указывая на их наличие и популярность в 1980-е годы, в том числе и в СССР. Это подчеркивает давнюю историю видеоигр и их значимость в культурном ландшафте не только на Западе, но и в постсоветских странах. Упоминание о том, что часть консолей производилась в Беларуси, подчеркивает важность локального производства и технологического вклада страны в развитие игровой индустрии. Это также может служить источником национальной гордости и интереса к истории технологий в РБ.

Материал использует простой и понятный язык для описания игровых процессов и их истории, что делает информацию доступной широкому кругу читателей. Это особенно важно для тех, кто может не быть знаком с техническими аспектами видеоигр или их историей. Также он содержит элементы, вызывающие ностальгию и теплые чувства, например, легенду, связанную с игрой «Ну, погоди!» и описания популярных игр прошлого. Упоминание этой игры и персонажа Волка без предварительного объяснения контекста предполагает, что читатель уже знаком с этими элементами поп-культуры. Это создает эмоциональную связь с читателем и усиливает вовлеченность. Автор использует неформальные выражения и слова. Примеры включают «говоря современным языком» и «бессонных ночей», которые придают тексту более разговорный тон. Стоит отметить, что слово «легенда» в контексте игровой индустрии может рассматриваться как сленг, поскольку оно не используется в буквальном смысле, а скорее обозначает широко распространенный миф или предание среди геймеров. Слово «революция» в описании игры «Ну, погоди!» также является примером неформального использования, подчеркивая значительное влияние игры на индустрию в то время. В то же время «интересный факт» и «забавная история» используются для привлечения внимания читателя и создания более дружелюбного и вовлекающего нарратива.

Несмотря на фокус на белорусское производство и постсоветское пространство, текст также упоминает игры и явления, популярные в мировом контексте, такие как «Tamagotchi» и «Super Mario». Это отмечает глобальную связь и влияние игровой культуры.

В заключение, анализируемый текст демонстрирует, как в белорусских СМИ представлена тема видеоигр: с уклоном на историческую значимость и культурное наследие, с акцентом на разнообразие игровой индустрии и ее влияние на развитие технологий и общества в целом. Лексические особенности текста способствуют созданию привлекательного и понятного нарратива, который отражает особенности восприятия и репрезентации игровой культуры в регионе [30].

Материал, рассматриваемый следующим, уже от другого автора «БЕЛТА Плюс», Вадима Банного, и опубликован на сайте 21.10.2021 под заголовком «Топ-10 эпохальных компьютерных игр, покоровших несколько поколений».

Текст выражает явную позитивную оценку игровой индустрии, подчеркивая ее разнообразие и значимость для культуры. Это может указывать на благоприятное отношение белорусских СМИ к видеоиграм как к явлению. Автор уделяет внимание историческому аспекту развития игровой индустрии, выделяя игры, оставившие значительный след в ее истории. Это подчеркивает понимание важности видеоигр не только как развлечения, но и как части культурного наследия. Также в материале акцентируется внимание на коммерческом успехе и популярности игр среди аудитории, что может отражать общую тенденцию белорусских СМИ подчеркивать значимость игр через их влияние на массы и экономический успех.

Несмотря на наличие специфических терминов, общий стиль материала остается довольно простым и понятным для широкой аудитории. Это указывает на стремление автора сделать информацию доступной не только для геймеров, но и для более широкого круга читателей. В нём содержатся термины и выражения, характерные для игровой субкультуры (например, «аксакалы», «зарубиться на ножах»), что делает его более близким и понятным целевой аудитории, знакомой с игровой терминологией. Лексика насыщена эмоциональными выражениями и оценочными суждениями (например, «повергший всех в приятное замешательство», «немыслимые цифры»), что способствует созданию вовлеченной и динамичной повествовательной манеры. Вадим Банный использует вопросительные и восклицательные знаки для создания динамичного и вовлекающего нарратива и обращается к читателям напрямую («Куда же без гоночек?»), создавая ощущение неформального разговора. К тому же, легкая ирония и игривый тон делают текст более привлекательным и легким для восприятия. Важно, что упоминание конкретных названий игр («Need for Speed», «Ведьмак» и другие) и даты выхода первых игр серии подчеркивает информированность автора и направлено на аудиторию, знакомую с предметом обсуждения, а в то же время описания игрового процесса и возможностей в каждой из игр наполнены эмоциями и личными впечатлениями, что делает текст более живым и захватывающим.

В целом, текст характеризуется неформальным стилем, использованием сленга и эмоционально окрашенными выражениями, что делает его легким и приятным для чтения. Эти особенности направлены на

привлечение внимания читателя и создание вовлеченного и дружелюбного диалога о популярных феноменах игровой индустрии [32].

Возвращаясь к предыдущему автору «БЕЛТА Плюс», Александру Новохвосту, рассмотрим ещё один материал, вышедший 08.11.2021. Называется она ««Медаль за отвагу», Call of Duty и другие. Вспоминаем лучшие игры нулевых про войну».

Текст начинается с ностальгического взгляда на игровую индустрию нулевых, что может указывать на тенденцию белорусских СМИ акцентировать внимание на «золотой эре» видеоигр. Это также может свидетельствовать о целевой аудитории, которая, возможно, состоит из более взрослых геймеров, испытывающих ностальгию по прошлым временам. Выбор игр для обсуждения («Call of Duty 2», «Medal of Honor», «Ил-2 Штурмовик», «Battlefield 1942», «Блицкриг») подчеркивает предпочтение медиа историческим и военным тематикам, что характерно для многих общественно-политических изданий страны — это отражает культурные и исторические предпочтения общества.

Сам материал содержит подробные описания игрового процесса и особенностей каждой игры, что указывает на стремление автора дать читателю максимально полное представление о каждой игре. Это может свидетельствовать о высоком уровне вовлеченности и знаний целевой аудитории.

В данном примере, как и во всех предыдущих, присутствует игровой сленг (например, «донаты», «шутер от первого лица»), что делает его более доступным для знакомых с культурой видеоигр читателей и создает ощущение «внутреннего круга» среди геймеров, вдобавок он насыщен эмоциональной лексикой («готовьтесь ностальгически плакать», «сногшибательная графика») — она вызывает эмоциональный отклик у читателей и усиливает их связь с обсуждаемыми играми. Интересно то, что здесь автор использует метафоры и сравнения, например, сравнение успеха «Call of Duty 2» с киноиндустрией — это помогает читателям лучше визуализировать достижения игры и делает текст более выразительным.

Рассматриваемый материал демонстрирует глубокое понимание игровой культуры и стремление к созданию связи с читателем через общие воспоминания и эмоциональные переживания, а также отражает особенности белорусского медиапространства в контексте видеоигр, акцентируя внимание на исторических и военных темах [16].

Из анализируемых материалов также взят ещё один «ностальгического» спектра — от 23.11.2021 под авторством того же Александра Новохвостова, опубликованный на «БЕЛТА Плюс» под

заголовком «Нелинейная и реалистичная. Как серия игр Sid Meier's Civilization покорила геймеров».

Текст свидетельствует о том, что общественно-политические издания могут представлять игровую тематику весьма подробно и многогранно. Освещение серии игр «Цивилизация» не ограничивается поверхностным упоминанием, а предлагает читателям глубокое погружение в историю создания игры, ее ключевые особенности и эволюцию. Такой подход может способствовать формированию у читателей более осознанного и углубленного восприятия видеоигр как культурного феномена, имеющего значение не только для развлечения, но и для образования. Выделяется внимание к историческим деталям и культурным аспектам, представленным в игре, отслеживается стремление «БЕЛТА» подходить к видеоиграм как к серьезному источнику образовательного и культурного контента.

В материале используются термины, специфичные для игровой индустрии, такие как «глобальная стратегия», «юнит», «чудеса света», что указывает на ориентацию автора на знакомую с тематикой аудиторию. Это замечено уже не в первом тексте, поэтому можно выделить стремление медиа использовать специализированный язык для углубления в тему. Также содержатся выражения, придающие материалу эмоциональную окраску, такие как «бешеная популярность», «слезы ностальгии», и создающие более живое и захватывающее повествование для того, чтобы сделать информацию привлекательнее для читателя.

Упоминание о том, что графика первых частей игры вызывает «умиление» у молодежи и «слезы ностальгии» у старшего поколения, показывает стремление автора сделать текст доступным и интересным для широкой аудитории.

Данный текст демонстрирует, что ИА «БЕЛТА» подходит к освещению игровой тематики с большой степенью вовлеченности и профессионализма. Представление видеоигр в качестве значимого элемента культуры, внимание к деталям и использование специфической терминологии создают положительный образ игровой индустрии, не только информируя общественность о новинках и тенденциях в мире видеоигр, но и способствуя формированию уважительного отношения к видеоиграм как к важной части современной культуры [18].

Последний материал за авторством Надежды Николаевой, опубликована на портале газеты «Звязда» 09.02.2022 под заголовком «Не прогулять свою жизнь. Что стоит за киберзависимостью?»

Текст демонстрирует двойственное отношение к видеоиграм, с одной стороны, подчеркивая их популярность и значимость для современного общества, а с другой — указывая на потенциальные риски и негативные

последствия их использования. Пример с геймером из Германии, получившим серьезную травму в результате использования VR-шлема, служит предупреждением о возможных физических рисках, связанных с чрезмерным увлечением виртуальной реальностью. Освещение вопроса зависимости от видеоигр и включение ее в Международную классификацию болезней ВОЗ подчеркивает социальную и медицинскую значимость проблемы — это поднимает важные вопросы о балансе между развлечением и заботой о здоровье. В то же время, упоминание о взрывном росте спроса на видеоигры во время пандемии COVID-19 и общем увеличении потребления цифрового контента указывает на растущую роль игровой индустрии в современном мире, подчеркивая, что видеоигры становятся неотъемлемой частью культуры и образа жизни многих людей.

Хотя автор использует специфическую терминологию, связанную с игровой индустрией, такую как «VR-шлем», «игровое расстройство», «онлайн-игры», «геймплей, трудно сказать, в достаточной ли степени он ознакомлен с игровой тематикой — на это указывает применение таких терминов как «игроманы» может восприниматься двояко, в зависимости от контекста и отношения читателя к видеоиграм. Присутствие сленга и специализированной лексики способствует созданию ощущения «вовлеченности» в культуру видеоигр, однако может также способствовать стигматизации игровой зависимости и созданию негативных стереотипов в отношении геймеров.

Тон данного текста можно охарактеризовать как информативный с элементами беспокойства и предостережения. Он предназначен для освещения текущих тенденций и проблем, связанных с игровой индустрией, включая физические травмы, вызванные использованием технологий виртуальной реальности, рост зависимости от видеоигр, а также социальные и психологические последствия чрезмерного увлечения играми. При этом материал содержит ряд фактов и статистических данных, таких как первый в мире задокументированный случай перелома шеи, связанного с использованием VR-технологий, данные о росте потребления видеоигр в период пандемии, а также упоминание о включении игрового расстройства в Международную классификацию болезней ВОЗ, что отсылает в первую очередь на информативный характер. Однако наряду с информативностью, текст также несет в себе определенную долю беспокойства и предостережения. Автор акцентирует внимание на потенциальных рисках и негативных последствиях, связанных с играми. Примеры хоть и включают в себя реальные случаи, но являются скорее исключением, нежели систематическими происшествиями. Автор исследования о преимуществах видеоигр, психолог Изабела Граник, пишет: «Игры — такой же это такой же

элемент социального взаимодействия», что подразумевает наличие меры во всём — и в том числе в видеоиграх [35].

Анализ показывает, что газета «Звезда» подходит к освещению тематики видеоигр комплексно, обращая внимание как на позитивные аспекты индустрии, так и на потенциальные риски. Использование специализированной лексики и сленга способствует привлечению внимания целевой аудитории, но требует аккуратности, чтобы не усилить негативные стереотипы в отношении геймеров и игровой культуры в целом [19].

3.2 Репрезентация игрового контента в специализированных изданиях

Исходя из анализа, представленного в предыдущей подглаве, можно сделать вывод о том, что интерес к видеоиграм как объекту культурных исследований значительно возрос. В этом контексте особую роль играет анализ репрезентации игрового контента в специализированных изданиях, поскольку он позволяет выявить тенденции и предпочтения в отражении и восприятии видеоигр в различных сегментах аудитории. Для глубокого понимания этого процесса были выбраны материалы из трех различных источников: молодежного журнала «Бярозка», портала ProCyber.by и издания «Виртуальные радости», бывшей газеты. Каждый из этих ресурсов представляет собой уникальную площадку для анализа, отражая специфические аспекты восприятия и репрезентации видеоигр в разных социальных и возрастных группах.

Молодежный журнал «Бярозка» ориентирован на подростковую аудиторию, что делает его ценным источником для изучения интересов и предпочтений молодого поколения в контексте видеоигр. Анализ материалов из «Бярозки» позволяет выявить, какие игры и жанры наиболее популярны среди подростков, а также каким образом журнал влияет на формирование их вкусов и представлений о мире видеоигр.

Портал ProCyber.by специализируется на киберспорте и видеоиграх, ориентируясь на более взрослую аудиторию, интересующуюся как игровым процессом, так и профессиональной киберспортивной сценой. Материалы данного портала демонстрируют, как воспринимаются и анализируются видеоигры в контексте киберспорта, а также какие аспекты игр находят отклик у более опытных и требовательных игроков.

Издание «Виртуальные радости», бывшая одноименная газета, является одним из самых старейших и известных среди белорусских геймеров источников для получения актуальной информации, охватывая широкий спектр тем, связанных с видеоиграми, включая обзоры новинок, интервью с

разработчиками и аналитические материалы. Этот ресурс представляет интерес для исследования того, как видеоигры репрезентируются в более широком культурном и социальном контексте, выявляя тенденции и изменения в отношении к видеоиграм со стороны общества в целом.

Выбор именно этих трех источников для анализа репрезентации игрового контента обусловлен их разнообразием и способностью предоставить многоуровневое понимание отношения к видеоиграм в различных социальных группах. Это позволяет провести комплексный анализ, охватывающий широкий спектр взглядов и мнений, что является ключевым для глубокого понимания современной культуры видеоигр.

Первый рассматриваемый материал вышел на белорусском языке под заголовком «Выбіраем падарунак для геймера: відзагульні ці настолкі» в журнале «Бязозка», №12 2023 года. Авторы — Алена Шух и Сергей Стариченок.

Во-первых, из текста видно, что игровая тематика занимает значительное место в культурном дискурсе, что подчеркивается упоминанием громких релизов и новинок видеоигровой индустрии, таких как «Baldur's Gate 3» и ремейк «Resident Evil 4». Это свидетельствует о высоком интересе к видеоиграм среди аудитории, а также о том, что СМИ стремятся отразить актуальные тенденции и предложить читателям релевантный контент. Второй важный момент – использование специфической лексики и сленга, характерного для игровой субкультуры. Термины, такие как «ралёвая сістыма», «лор», «пракачка», «баёвая сістема», а также упоминание конкретных игр и их элементов, например, «дыялогі», «агучка персанажаў», свидетельствуют о том, что авторы обращаются к знакомым с игровой культурой читателям, используя язык, который будет понятен и близок именно им. Это также указывает на стремление создать глубокое и детализированное описание, которое позволит аудитории лучше понять особенности и преимущества упомянутых игр.

Тональность материала энтузиастичная и вовлекающая, что характерно для многих современных медиа, ориентированных на молодежную аудиторию. Авторы не только информируют о новинках игровой индустрии, но и делают акцент на эмоциональном опыте, который могут предложить эти игры, тем самым стимулируя интерес и желание узнать о них больше. Интересно то, что авторы обращаются к читателю напрямую, используя слова «ты» и «вы», что создает ощущение личного диалога. Эмоциональные выражения, такие как «удар под дых», «до мурашек пробирает», усиливают вовлеченность читателя, делая его более открытым к восприятию информации. Сравнения с «Миссией невыполнима» и «Джеймсом Бондом» помогает аудитории лучше понять атмосферу и жанр игры, даже если она не

знакома с самим проектом. Это также добавляет контекста и делает текст более насыщенным и интересным. Упоминание терминов, специфичных для видеоигр, таких как «сюжетное расширение», «финальный ролик», «сценаристы», укрепляет доверие к авторам как к знатокам предмета и улучшает понимание темы читателем.

Описание сюжетных особенностей, таких как мрачность и реалистичность событий, а также моральная неоднозначность, помогает читателю визуализировать игровой процесс и его атмосферу — это углубляет понимание и заинтересованность в материале.

Заключительная часть, где авторы выражают надежду на то, что представленные игры позволят читателю и его близким погрузиться в новые миры, является призывом к действию. Это не только подводит итог всему сказанному, но и мотивирует читателей самостоятельно исследовать предложенные игры.

В целом, язык подачи этого материала делает его доступным, увлекательным и мотивирующим к дальнейшему изучению предмета, что демонстрирует, как важно выбирать стиль изложения, соответствующий интересам и предпочтениям целевой аудитории. Анализ текста показывает, что в специализированных изданиях существует тенденция к подробному и заинтересованному освещению тематики видеоигр, с акцентом на актуальные релизы и инновации в игровой индустрии. Использование специализированной лексики и сленга, а также энтузиастичный тон ведения речи, направлены на создание глубокого эмоционального отклика у читателя и подчеркивают важность видеоигр как элемента современной культуры (Бярозка. 2023. №12)

Следующий выбранный для анализа материал, «TGA: лепшыя відзагульні 2023» находится №1 2024 года, опубликован также на белорусском языке. Авторам выступают Алена Шух и Сергей Стариченок.

Анализ текста, посвященного итогам церемонии «The Game Awards» 2023 года, представляет собой интересный пример репрезентации игровой тематики. Отчетливо прослеживается уважительное и внимательное отношение к игровой индустрии: описание церемонии и упоминание значимых моментов, таких как неожиданные инциденты и заслуги отдельных игр и их создателей, подчеркивает важность события в контексте мировой культуры и развлечений. При том, что материал о международной выставке, написан он на белорусском языке, что само по себе является важным фактором в контексте сохранения и развития национального языка в сфере популярной культуры. Использование специфической терминологии, связанной с видеоиграми, а также некоторых сленговых выражений («гульня», «івэнт», «сюрвайвал-хорар») делает текст доступным для целевой

аудитории, в то же время сохраняя профессиональный тон. Тон текста носит информативный и одновременно разговорный характер, что способствует более легкому восприятию информации читателями. Наличие юмористических элементов и анекдотических ситуаций придают материалу легкость и делают его более привлекательным для широкой аудитории.

Исходя из анализа можно сделать вывод, что журнал «Бярозка» активно включается в мировой диалог о видеоиграх, используя для этого соответствующий язык и лексику, что способствует не только популяризации игровой культуры среди белорусскоязычной аудитории, но и сохранению национального языка в контексте глобализации культурных процессов (Бярозка. 2024. №1).

Последний материал под названием ««Persona», «Elden Ring», «Fatal Frame»: адметныя рысы японскіх гульніяў», взятый для анализа из журнала «Бярозка», опубликован в 2024 году, №4. Его авторы — Алена Шух и Сергей Стариченок, как и в предыдущих анализируемых текстах.

В первую очередь стоит отметить, что текст также написан на белорусском языке. Использование родного языка для обсуждения мировых тенденций в игровой индустрии подчеркивает стремление авторов сохранить национальную самобытность, при этом делая информацию доступной для местной аудитории. Тональность дружелюбная и вовлекающая, что создает непринужденную атмосферу и способствует легкому восприятию информации. Авторы используют разговорный стиль, включая элементы сленга (например, «пампуюцца», «баёўка»), что делает текст ближе к игровой аудитории, в особенности к молодежи.

Анализируя содержание, можно отметить, что авторы делают акцент на различии между западными и восточными традициями создания видеоигр, в частности, выделяя японские ролевые игры (JRPG) и «соулс-лайки». Это указывает на глубокое понимание автором темы и стремление представить читателю разнообразие игровой культуры. Также важно отметить, что текст не просто информирует о различиях в игровых традициях, но и пытается вовлечь читателя в культуру жанров, предлагая конкретные примеры игр и их характерные особенности.

Стоит отметить эмоциональную окраску материала. Авторы не стесняются выражать свои чувства и впечатления от игр, используя выразительные средства и образные сравнения («зрагатацца да слёз», «згубіцца ў разважаннях аб сэнсе жыцця»), что создает ощущение непосредственного общения и помогает читателю лучше понять и разделить впечатления.

Можно заключить, что анализируемый текст является примером успешной репрезентации игровой тематики в СМИ Республики Беларусь. Он

объединяет культурную идентичность, информативность и доступность, используя при этом лексические особенности, характерные для игровой субкультуры. Такой подход не только способствует популяризации игровой культуры среди белорусской и в том числе белорусскоязычной аудитории, но и подчеркивает важность сохранения национальной идентичности в глобализированном мире (Бязозка. 2024. №4).

Для анализа в медиа ProCyber.by для начала была взята новостная заметка от 29.04.2024 под заголовком «Бесплатная ММО на основе первых Fallout получила крупное DLC». Автор — Никита Козлов.

Текст использует нейтральный и информативный тон, что является типичным для новостных сообщений в сфере видеоигр. Язык подачи довольно прямолинеен и лишен лирических отступлений, что способствует легкому восприятию информации читателями. Отсутствие эмоциональной окраски или субъективных оценок со стороны автора позволяет читателям сформировать собственное мнение о представленных фактах.

В заметке активно используется специализированный сленг и терминология, характерные для игровой индустрии и сообщества фанатов серии «Fallout». Такие термины, как «ММО» («массовая многопользовательская онлайн-игра»), «перки» («преимущества или улучшения»), «пустоши» («территория, на которой разворачивается действие игры»), «броня», «оружие» и «долговечность», а также упоминание о «комбо» и «багах», являются понятными для целевой аудитории и служат для создания точного и насыщенного контекста. Лексика демонстрирует характерное для игровых новостей сочетание технической точности и доступности для широкого круга читателей. Использование слова «кустарная» в описании ММО «FOnline 3» подчеркивает независимый и возможно небольшой по масштабам характер проекта по сравнению с крупными игровыми студиями. Это может быть интерпретировано как признание уникальности и оригинальности проекта для игровой культуры.

Таким образом, текст представляет собой типичный пример новостного сообщения о видеоиграх в белорусских СМИ, характеризующийся нейтральным тоном, использованием специализированной терминологии и сленга, а также доступностью и информативностью для целевой аудитории [3].

Вторым материалом, взятым для анализа, была выбрана рецензия «Любовь и ненависть к Dragon's Dogma 2. Почему игру приняли так неоднозначно?» от 24.03.2024 за авторством Дмитрия Дубровского.

Текст характеризуется использованием информативного и аналитического стиля подачи, что типично для обзоров и анализов в сфере видеоигр. Тон варьируется от нейтрального при описании функционала и

нововведений игры до критического и иронического при обсуждении микротранзакций и технических проблем, который демонстрирует стремление автора предоставить читателям комплексный взгляд на игру, выделяя как ее достоинства, так и недостатки. Активно используются игровой сленг и специализированная терминология, такие как «прицельные броски», «физика боя», «умения для каждого класса», «телепортация», «микротранзакции», «FPS» («кадры в секунду»). Это способствует точному и понятному для целевой аудитории описанию игрового процесса и особенностей «Dragon's Dogma 2». Демонстрируется разнообразие лексики, сочетая технические детали и описательные элементы. Использование выражений, таких как «очень унылый геймплей за оверпрайс» или «отдельный вид кринжа», вносит эмоциональную окраску и подчеркивает субъективное восприятие автором и игроками различных аспектов игры. Также текст содержит некоторую долю юмора и иронии, особенно при упоминании о микротранзакциях и технических проблемах, что делает его более привлекательным и интересным для чтения.

Рецензия следует структурированному подходу к оценке игры, начиная с описания нововведений и улучшений, переходя к критике и завершая общими выводами и рекомендациями. Это позволяет читателям получить полное представление о продукте, включая как позитивные, так и негативные аспекты игры. Автор также включает мнения различных игроков, что добавляет многогранность и объективность обзору.

С академической точки зрения, текст представляет собой пример современной журналистики в сфере видеоигр, где важны не только субъективные впечатления от игры, но и технические аспекты, такие как системные требования и оптимизация. Это отражает тренд на более глубокое понимание игровых продуктов, где внимание к деталям и качеству исполнения становится ключевым фактором в оценке [15].

Возвращаясь к информационным заметкам, следующей для анализа была взята новость от 28.04.2024, автором которой является также Дмитрий Дубровский. Заголовок — «Разработчики ремейка Silent Hill 2 уверены в качестве своей работы».

Текст характеризуется уверенным и информативным тоном, особенно когда речь идет о выражении уверенности студией Bloober Team в качестве их продукта. Выбор слов и фраз, таких как «абсолютно уверена в конечном результате», подчеркивает эту уверенность и способствует созданию оптимистичного настроения в отношении будущего релиза. Так отражается тенденция в современной игровой журналистике подчеркивать позитивные аспекты разработки игр, даже в контексте потенциально спорных обсуждений. Используются термины, специфичные для игровой индустрии,

такие как «трейлер», «игровой процесс», «классический хоррор», которые являются ключевыми для понимания контекста. Однако текст делает это без излишнего углубления в технические детали, делая информацию доступной для широкой аудитории. Это подход, характерный для многих СМИ, стремящихся обращаться как к заядлым геймерам, так и к случайным читателям.

В заметке присутствует акцент на эмоциональные реакции сообщества («неоднозначное принятие», «предмет споров», «опасения»), что является важным аспектом современной игровой журналистики. Это подчеркивает необходимость взаимодействия с игровым сообществом и влияние общественного мнения на восприятие игры, а также отражает тенденцию к более эмоциональной и вовлекающей подаче материала, в отличие от строго информативного стиля прошлых лет. Тон текста при этом нейтрален и информативен, что позволяет читателям сформировать собственное мнение на основе представленных фактов.

Данный новостной материал представляет интерес как пример современной игровой журналистики, где основное внимание уделяется не только представлению фактов, но и анализу эмоциональной реакции сообщества на игровые новинки, показывая широкий спектр интересов современных геймеров и важность социального взаимодействия в игровой индустрии. Такой подход может способствовать более глубокому пониманию динамики между разработчиками игр и игровым сообществом, а также роли СМИ в этом процессе [24].

Последний материал с портала ProCyber.by интересна своей темой, поскольку затрагивает она не только игровую тематику, но и конфликтные ситуации, связанные с этой индустрией. Опубликована она на сайте 21.03.2024 под заголовком «Почти 90%? Это точно накрутка! 5 самых громких скандалов с отзывами на игры». Автор — Дмитрий Дубровский.

Следует начать с того, что текст демонстрирует критический подход к практике фальсификация результатов видеоигр: это является важным аспектом журналистики в сфере видеоигр. Он написан простым и понятным языком, что делает его доступным для широкой аудитории, включая тех, кто может быть не очень знаком с темой видеоигр. Информация представлена четко и структурированно, что облегчает понимание обсуждаемых проблем. Но несмотря на простоту изложения, автор использует специфическую терминологию, связанную с игровой индустрией, такую как «накрутка рейтинга», «пользовательский рейтинг», «платформа Steam», «бан» и т.д. Это способствует привлечению внимания целевой аудитории, которая знакома с этими понятиями. Тон материала носит информативный и одновременно разоблачительный характер, что подчеркивает серьезность подхода автора к

обсуждаемой теме: подобный стиль написания способствует привлечению внимания к проблеме недобросовестных практик в игровой индустрии и стимулирует дискуссию в сообществе, но при этом сохраняются элементы разговорного стиля — это достигается за счет использования вопросительных и восклицательных предложений, а также небольших вводных слов и фраз, придающих тексту легкость. Также автор приводит конкретные примеры игр, попавшихся на манипуляциях с рейтингами, что делает текст более наглядным и интересным. Использование реальных случаев помогает читателям лучше понять масштабы проблемы.

В целом, язык материала эффективно сочетает в себе профессионализм и доступность, делая его привлекательным как для заядлых геймеров, так и для случайных читателей, интересующихся темой видеоигр. Продемонстрированы критический взгляд на недобросовестные практики в индустрии и стремление к сохранению этических стандартов [23].

Переходя к изданию «Виртуальные радости», первым для анализа был взят информационный материал от 29.04.2024 под заголовком «Слух: в разработке находится онлайн-RPG по "Игре престолов"». Авторство не указано.

В первую очередь заметка затрагивает тему разработки нового продукта, основанного на популярной фэнтези-вселенной «Игра престолов». Это указывает на стремление белорусских СМИ освещать актуальные мировые тренды в области видеоигр, что может говорить о высоком спросе на подобного рода контент среди местной аудитории. Упоминание сайта Redanian Intelligence как источника информации подчеркивает ориентацию на проверенные и авторитетные источники в игровом сообществе, что свидетельствует о стремлении предоставлять читателям достоверную информацию.

Текст использует специализированную терминологию, связанную с жанром RPG и вселенной «Игра престолов» («Стена», «Винтерфелл», «онлайновая RPG»), что делает его особенно интересным для целевой аудитории — фанатов серии и видеоигр. Язык отличается простотой и доступностью, делая информацию понятной широкому кругу читателей, но в то же время сохраняется некоторая официальность изложения, что характерно для новостных сообщений. Информация представлена логически и структурировано, начиная с анонса разработки игры и заканчивая упоминанием о статусе информации как о слухах, что способствует легкому восприятию и пониманию основных моментов. Автор использует нейтральный тон для представления информации, однако включает элемент интриги, упоминая, что всё представленное в тексте пока является слухами [27].

Материал, который был выбран следующим также является информационной заметкой. Заголовок — «Мероприятие BlizzCon в этом году проводиться не будет», авторство не указано. Дата публикации — 26.04.2024.

Важно заметить, что новость отражает значимое событие в мире видеоигр, связанное с отменой крупного мероприятия, которое ежегодно собирает тысячи поклонников продукции Blizzard, что подчеркивает важность событийной журналистики в контексте игровой индустрии, где подобные мероприятия играют ключевую роль в маркетинговой стратегии компаний и формировании сообщества вокруг бренда. Отмена «BlizzCon» интерпретируется как знаковое событие, заслуживающее внимания не только фанатов, но и широкой публики. Текст написан официальным и нейтральным тоном, что характерно для новостных сообщений. Отсутствие эмоциональной окраски и субъективных оценок указывает на стремление к объективности и непредвзятости в освещении событий.

В заметке не используется специфический игровой сленг, что делает его понятным для широкой аудитории. Тем не менее, присутствуют слова, специфические для культуры видеоигр, такие как «BlizzCon», которые могут быть не знакомы людям вне контекста игровой индустрии. Сообщение структурировано таким образом, что сначала представляется основная новость («отмена «BlizzCon»»), а затем дополняется контекстом и деталями, такими как отсутствие объяснения причин и выражение надежды на возобновление мероприятий в будущем. Это способствует легкому восприятию и пониманию основных фактов. Упоминание о последнем «BlizzCon», прошедшем в ноябре 2023 года, добавляет исторический контекст и помогает читателю оценить масштаб изменений и прерывание традиции.

Таким образом, текст является примером эффективной коммуникации в рамках игровой журналистики, демонстрируя как важность освещения ключевых событий в игровой индустрии, так и использование адекватных лексических средств для достижения ясности и доступности информации. Отмена «BlizzCon» рассматривается не просто как новость, но как событие, имеющее серьезные последствия для игрового сообщества и индустрии в целом [17].

Выводы по главе 3

1) Публикации Информационного агентства «БЕЛТА», включая контент, размещенный на платформе «БЕЛТА Плюс», проявляют нейтральное или положительное отношение к теме видеоигр. Анализируя

материалы на официальном веб-сайте «БЕЛТА», можно отметить, что стиль изложения информации сохраняет определенную степень сдержанности и формальности. В то же время, контент, представленный на платформе «БЕЛТА Плюс», характеризуется более неформальным подходом к подаче информации, стремясь создать впечатление диалога с аудиторией. Это достигается за счет использования более разговорного стиля и приемов, направленных на уменьшение дистанции между автором и читателем. Такой дифференцированный подход в представлении материалов свидетельствует о стремлении агентства адаптировать свои публикации к различным сегментам аудитории, сохраняя при этом объективность и непредвзятость в освещении темы видеоигр.

2) Публикации в газете «Звезда» характеризуются пронизательным и критическим подходом к анализу игровой индустрии. Вместе с тем, в этих материалах прослеживается определенная степень скептицизма и недоверия к сфере видеоигр. Авторский стиль во многом опирается на использование специфической терминологии и сленга, характерного для сообщества любителей видеоигр, однако применение такого сленга зачастую кажется не совсем корректным или точным, что может свидетельствовать о недостаточной вовлеченности или понимании автором культуры видеоигр. Это создает впечатление, что, несмотря на стремление к анализу и критике игровой индустрии, авторский подход к освещению темы игр остается на уровне внешнего наблюдателя, не полностью погруженного в контекст и специфику данной области.

3) В анализируемом корпусе текстов, представленных Информационным агентством «БЕЛТА» и его платформой «БЕЛТА Плюс», а также газетой «Звезда», наблюдается последовательное применение специализированной лексики, целенаправленно адаптированной к интересам и предпочтениям целевой аудитории, занимающейся видеоиграми. Термины, такие как «геймплей», «интерфейс», «киберспорт» и другие, не только служат точным описанием специфических аспектов игровой индустрии, но и способствуют созданию диалога с читателями, обладающими предварительными знаниями и опытом в данной области. Это указывает на стремление авторов статей установить глубокую связь с аудиторией, используя язык, который отражает специфику их интересов и профессионального жаргона. Включение таких специализированных терминов подчеркивает не только актуальность и профессионализм подхода к освещению темы, но и является показателем глубокого понимания авторами сложностей и тонкостей, характеризующих современное видеоигровое сообщество.

4) На основе анализов статей, опубликованных в молодежном журнале «Бязрозка», можно отметить, что представленные материалы в большинстве своем имеют аналитический характер. Это указывает на глубокий и всесторонний подход к освещению тем, представляющих интерес для целевой аудитории журнала. Отличительной чертой данных публикаций является отсутствие элементов, характерных для информационного жанра, что, в свою очередь, подчеркивает ориентацию на аналитическую составляющую вместо простого пересказа фактов.

Стилистические особенности текстов в «Бязрозке» демонстрируют стремление к созданию диалога с читателем. Это достигается за счет использования непринужденного, дружелюбного тона и включения элементов, способствующих вовлечению аудитории в обсуждение. Такой подход соответствует общепринятым стандартам игровой журналистики, которая ценит прямое общение с читателями и стремится к созданию сообщества единомышленников.

Кроме того, материалы в «Бязрозке» характеризуются нацеленностью на критический анализ и обсуждение, что отражает желание не только информировать читателей о последних событиях и тенденциях в игровой индустрии, но и стимулировать их к размышлениям и формированию собственных мнений. Данный аспект подчеркивает важность аналитического подхода в современной журналистике, особенно в контексте тем, связанных с культурой и развлечениями.

В заключение, анализ позволяет заключить, что редакция делает акцент на аналитическом освещении тем, стремясь к созданию диалога с аудиторией и поддержанию высоких стандартов игровой журналистики. Это свидетельствует о стремлении журнала не только удовлетворять информационные потребности своих читателей, но и способствовать развитию критического мышления и активного обсуждения среди молодежи.

5) Публикации на веб-портале ProCyber.by представляют собой смешение информационного и аналитического контента, что демонстрирует стремление авторов к разнообразию в подходах к освещению тематик, связанных с киберспортом и технологиями. В рамках анализа этих материалов можно отметить, что, несмотря на заявленные попытки поддерживать объективность в изложении информации, тексты порой пронизаны субъективными оценками и наблюдениями со стороны авторов. Это свидетельствует о наличии определенной авторской позиции, что может влиять на восприятие изложенной информации читателями.

Кроме того, в материалах на ProCyber.by нередко применяется разговорная и специализированная сленговая лексика, что, с одной стороны, приближает тексты к аудитории, имеющей предварительные знания и

интересы в области игровой тематики, но с другой стороны может ограничивать доступность текстов для более широкой и менее подготовленной публики. Использование сленга и жаргонных выражений является характерным признаком многих специализированных изданий, однако требует тщательного баланса, чтобы не исключать потенциальных читателей, не обладающих специфическими знаниями.

Таким образом, анализ контента ProCyber.by позволяет сделать вывод о том, что веб-портал занимает активную позицию в информационном пространстве, связанном с игровой тематикой, стремясь к сочетанию информационного насыщения и аналитической глубины в своих публикациях. Однако для расширения своей аудитории авторам стоит уделить внимание балансу между профессиональной терминологией и доступностью содержания для всех заинтересованных читателей.

б) Публикации в издании «Виртуальные радости» преимущественно ориентированы на предоставление информации читателям, придерживаясь при этом официального и формализованного стиля изложения. Лексика, используемая авторами, характеризуется высокой степенью формальности, при этом инцидентное применение жаргонных выражений и терминологии, свойственной сфере видеоигр, носит исключительно функциональный и уточняющий характер. Такой подход к выбору языковых средств способствует созданию профессионального и авторитетного образа издания в глазах аудитории.

В структуре подачи материалов заметна определенная аналогия с общественно-политическими медиа, что проявляется в строгой структурированности текстов, акценте на актуальность и значимость информации, а также в стремлении к всеобъемлющему освещению событий в контексте глобальных социокультурных процессов. Однако специфика «Виртуальных радостей», заключающаяся в фокусировке на видеоигровой индустрии и культуре, обуславливает особенности в выборе тем и углов их рассмотрения, что отличает издание от традиционных общественно-политических СМИ.

Таким образом, «Виртуальные радости» представляют собой информационное издание, ориентированное на аудиторию, интересующуюся видеоиграми и сопутствующей культурой. Применение официальной лексики и структурированный подход к подаче информации способствуют формированию надежного и уважаемого источника новостей и аналитики в данной области, в то время как ограниченное использование специфического сленга подчеркивает стремление к доступности содержания для широкого круга читателей.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключении настоящей дипломной работы был проведен комплексный анализ системы средств массовой информации Республики Беларусь, особенностей репрезентации игрового контента в медиaprостранстве, а также специфики анализа игрового контента в белорусских СМИ. Исследование позволило выявить ключевые тенденции и проблематики в области медиакоммуникаций и игровой журналистики, а также определить перспективы развития данного направления в контексте белорусского медиаландшафта.

В первой главе было рассмотрено состояние и структура системы СМИ в Республике Беларусь, а также проанализированы процессы цифровой трансформации, оказывающие значительное влияние на медиaprостранство страны. Этот анализ позволил оценить текущие изменения в медиасфере и их влияние на распространение и восприятие информационного контента, включая игровой.

Во второй главе были определены и детально рассмотрены особенности репрезентации игрового контента, акцентируя внимание на уникальных аспектах игровой журналистики и специфике создания контента в данной области. Особое внимание было уделено анализу лексической и структурной составляющих материалов, посвященных видеоиграм, что позволило выявить ключевые стратегии и методы представления игровой информации аудитории.

Третья глава посвящена анализу репрезентации игрового контента в СМИ Республики Беларусь, включая как общественно-политические, так и специализированные издания. Было установлено, что способы и форматы представления игровой информации значительно различаются в зависимости от специфики медиаплатформы, что свидетельствует о многообразии подходов к репрезентации игрового контента в белорусском медиaprостранстве.

Таким образом, можно выделить некоторые замечания и советы:

- 1) Анализ материалов, опубликованных в общественно-политических изданиях Республики Беларусь, таких как Информационное агентство «БЕЛТА» и газета «Звезда», позволяет сделать вывод о различных уровнях осведомленности и качества освещения тем, связанных с видеоиграми. В контексте данного исследования было выявлено, что публикации в данных СМИ часто характеризуются недостаточной глубиной анализа и понимания специфики игровой индустрии. Отмечается, что Информационное агентство «БЕЛТА» демонстрирует более высокую степень

заинтересованности в качественном освещении тематики видеоигр, особенно на своем ресурсе «БЕЛТА Плюс», где предпринимаются попытки более детального исследования данной темы. В то же время, материалы, опубликованные в газете «Звезда», демонстрируют значительно меньшую глубину анализа и критического подхода, что может свидетельствовать о недостаточной компетентности авторов в вопросах, связанных с игровой индустрией. Кроме того, в некоторых случаях содержание статей в «Звезде» может базироваться на аргументах, которые не обладают достаточной обоснованностью и четкостью, что, в свою очередь, снижает информационную ценность и надежность представленных данных. Эти наблюдения подчеркивают важность развития профессиональных навыков журналистов, работающих с игровой тематикой, и необходимость более глубокого понимания специфики данной индустрии для повышения качества журналистского контента.

2) Анализ публикаций в специализированных изданиях, таких как газета «Бярозка», интернет-портал ProCyber.by и издание «Виртуальные радости», демонстрирует высокий уровень профессионализма и глубину понимания тематики видеоигр. В материалах этих изданий наблюдается стремление к детализации и аккуратности в освещении событий игровой индустрии, что говорит о значительном вкладе в развитие специализированной журналистики.

Газета «Бярозка», несмотря на свои попытки освоить специфику тематики, демонстрирует уверенный прогресс и стремление к улучшению качества контента. Их подход к освещению игровых новостей и аналитики свидетельствует о наличии потенциала для дальнейшего развития и углубления экспертизы в данной области. Сайт ProCyber.by, хоть и кажется, что работает в условиях ограниченного штата авторов, тем не менее, проявляет значительную активность в попытках обеспечить читателей актуальной и значимой информацией. Важным аспектом для улучшения их работы является стремление к более объективному и многогранному освещению событий, что позволит повысить доверие и интерес со стороны аудитории.

Издание «Виртуальные радости», являясь одним из опытных участников рынка игровой журналистики, сохраняет свою актуальность и значимость для читателей, несмотря на некоторые признаки усталости в подходах к созданию контента. Небольшой размер редакции не мешает им поддерживать высокие стандарты качества и предоставлять глубокий анализ игровых явлений, что подчеркивает их профессионализм и преданность делу.

В целом, специализированные издания, занимающиеся освещением тематики видеоигр, играют ключевую роль в формировании

информационного пространства в данной области. Их способность адаптироваться к меняющимся условиям рынка, сохраняя при этом высокие стандарты журналистики, является важным фактором в развитии культуры видеоигр и их восприятии обществом.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Аб выданні [Электронны рэсурс]. – Режим доступу: <https://zviazda.by/be/edition>. – Дата доступу: 30.04.2024.
2. Баканов, Р.П. Игровая журналистика в современном российском медиапространстве: проблематика и функциональное разнообразие / Р.П. Баканов, Р.И. Сабирова // Вестн. ВУиТ. – 2018. – №2. – С. 166-176.
3. Бесплатная ММО на основе первых Fallout получила крупное DLC [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://procyber.by/news/2024/04/besplatnaya-mmo-na-osnove-pervyh-fallout-poluchila-krupnoe-dlc/>. – Дата доступа: 30.04.2024.
4. Борисова, Е.Г. Современный молодежный жаргон / Е.Г. Борисова / Русская речь. – Москва 1980. – № 5. – С. 51-54.
5. В Гомеле определили победителей кибертурнира "Время витязей" среди трудных подростков [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.belta.by/regions/view/v-gomele-opredelili-pobeditelej-kiberturnira-vremja-vitjazej-sredi-trudnyh-podrostkov-624092-2024/>. – Дата доступа: 30.04.2024.
6. В нее до сих пор влюблены сотни тысяч геймеров. Почему «Герои 3» стали культовой игрой [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://beltaplus.by/ru/techno-ru/view/v-nee-do-six-por-vljubleny-sotni-tysjach-gejmerov-pochemu-geroi-3-stali-kultovoj-igroj-15063-2022/>. – Дата доступа: 30.04.2024.
7. Воробьев, Г. У PSN 70 миллионов активных пользователей, а у PS Plus — 26 миллионов / Г. Воробьев [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://stopgame.ru/newsdata/31594/u_psn_70_millionov_aktivnyh_polzovateley_a_u_ps_plus_26_millionov. – Дата доступа: 30.04.2024.
8. Горшков, П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореферат диссертации канд. филол. наук / П.А. Горшков. – М.: Мос.гос. обл. ун-т., 2006. – 150 с.
9. Горшков, П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореферат диссертации канд. филол. наук / П.А. Горшков. – М.: [б.и.], 2006. – 150 с.
10. Градюшко, А.А. Основы творческой деятельности веб-журналиста : учеб.-метод. пособие / А. А. Градюшко. – Минск : БГУ, 2019. – 239 с.
11. Градюшко, А.А. Приемы использования инструментов социальных медиа в современной региональной веб-журналистике Беларуси /

А.А. Градюшко // Вестн. Челяб. гос. ун-та., 2015. – № 5 (360). – Филология. Искусствоведение. – Вып. 94. – С. 9–14.

12. Думаков, С. Доступно для всех возрастов / С. Думаков // Страна игр. – 2013. – № 2 (342). – С. 24-25.

13. История БЕЛТА [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.belta.by/about_agency. – Дата доступа: 30.04.2024.

14. Кашевский, К. Речевые жанры в польских медиа для любителей компьютерных игр / К. Кашевский // Медиалингвистика. – №7 (3). – С. 368–379.

15. Любовь и ненависть к Dragon's Dogma 2. Почему игру приняли так неоднозначно? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://procyber.by/articles/2024/03/lyubov-i-nenavist-k-dragons-dogma-2-pochemu-igru-prinyali-tak-neodnoznachno/>. – Дата доступа: 30.04.2024.

16. «Медаль за отвагу», Call of Duty и другие. Вспоминаем лучшие игры нулевых про войну [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://beltaplus.by/ru/techno-ru/view/medal-za-otvagu-call-of-duty-i-drugie-vspominaem-luchshie-igry-nulevyx-pro-voynu-14167-2021/>. – Дата доступа: 30.04.2024.

17. Мероприятие BlizzCon в этом году проводиться не будет [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vrgames.by/news/meropriyatie-blizzcon-v-etom-godu-provoditsya-ne-budet>. – Дата доступа: 30.04.2024.

18. Нелинейная и реалистичная. Как серия игр Sid Meier's Civilization покорила геймеров [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://beltaplus.by/ru/techno-ru/view/nelinejnaja-i-realisticznaja-kak-serija-igr-sid-meiers-civilization-pokorila-gejmerov-14251-2021/>. – Дата доступа: 30.04.2024.

19. Нікалаева, Н. Не прогулять свою жизнь. Что стоит за киберзависимостью? / Н. Нікалаева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://zviazda.by/be/node/237465>. – Дата доступа: 30.04.2024.

20. «Ошибка 37» в Diablo и жуткая физика Cyberpunk'a. Худшие релизы компьютерных игр [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://beltaplus.by/ru/techno-ru/view/oshibka-37-v-diablo-i-zhutkaja-fizika-cyberpanka-xudshie-relizy-kompjuternyx-igr-14529-2022/>. – Дата доступа: 30.04.2024.

21. Полудневич, С. С. Лексика компьютерных игр / С.С. Полудневич. – Минск: БГУИР, 2022. – С. 86-87.

22. Поляков, И. Превью Darkest Dungeon / И. Поляков // Навигатор игрового мира. – 2015. – № 4 (196). – С. 42- 43.

23. Почти 90%? Это точно накрутка! 5 самых громких скандалов с отзывами на игры [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://procyber.by/articles/2024/03/pochti-90-eto-tochno-nakrutka-5-samyh-gromkih-skandalov-s-otzyvami-na-igry/>. – Дата доступа: 30.04.2024.
24. Разработчики ремейка Silent Hill 2 уверены в качестве своей работы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://procyber.by/news/2024/04/razrabotchiki-remejka-silent-hill-2-uvereny-v-kachestve-svoej-raboty/>. – Дата доступа: 30.04.2024.
25. Силина-Ясинская, Т.В. Основы журналистики : учеб.-метод. комплекс / Т. В. Силина-Ясинская. – Минск : БГУ, 2015. – 99 с.
26. Словарь геймера: переводим с игрового на русский [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://club.dns-shop.ru/blog/t-64-videoigryi/41640-slovar-geimera-perevodim-s-igrovogo-na-russkii/?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F. – Дата доступа: 30.04.2024.
27. Слух: в разработке находится онлайн-RPG по "Игре престолов" [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://vrgames.by/news/sluh-v-razrabotke-nahoditsya-onlayn-rpg-po-igre-prestolov>. – Дата доступа: 30.04.2024.
28. Средства массовой информации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://president.gov.by/ru/belarus/society/mass-media>. – Дата доступа: 30.04.2024.
29. Средства массовой информации в Беларуси [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.belarus.by/ru/about-belarus/mass-media-in-belarus>. – Дата доступа: 30.04.2024.
30. Тамагочи, Тетрис, «Ну, погоди». Вспоминаем самые ламповые электронные игры конца 20 века [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://belpius.by/ru/techno-ru/view/tamagochi-tetris-nu-pogodi-vspominaem-samye-lampovye-elektronnye-igry-kontsa-20-veka-15001-2022/>. – Дата доступа: 30.04.2024.
31. Тармаева, В.И. Компьютерные игры и игровая журналистика / В.И. Тармаева // Вестник ЧелГУ. – 2015. – №5 (360). – С. 343-350.
32. Топ-10 эпохальных компьютерных игр, покоривших несколько поколений [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://belpius.by/ru/techno-ru/view/top-10-epochalnyh-kompjuternyx-igr-pokorivshix-neskolko-pokolenij-14066-2021/>. – Дата доступа: 30.04.2024.
33. Digital 2024: Belarus [Electronic resource]. – Access mode: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-belarus?rq=DIGITAL%202024%3A%20BELARUS>. – Access date: 30.04.2024.

34. Global Video Game Consumer: Market Overview [Electronic resource]. – Access mode: <https://www.dfcint.com/product/global-video-game-consumer/>. – Access date: 30.04.2024.
35. Granic, I. The benefits of playing video games. Am Psychol / I. Granic, A. Lobel, RC. Engels. – 2014. – №69(1). – P. 66-78.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ А

«27 марта, Гомель /Корр. БЕЛТА/. В Гомельской области впервые организован кибертурнир «Время витязей» для трудных подростков, сообщили БЕЛТА в УВД Гомельского облисполкома.

Впервые соревнования по киберспорту были организованы среди детей, которые имели конфликт с законом. За компьютерными столами встретились команды ребят из Гомеля, Гомельского, Добрушского, Ветковского и Речицкого районов. Участникам продемонстрировали фильм о киберспорте, затем команды с инструкторами приступили к состязанию.

Как отметила заместитель председателя комиссии по делам несовершеннолетних Гомельского горисполкома Екатерина Волчек, важно, чтобы ребята, которые однажды вступили в конфликт с законом, нашли себя в новом направлении. «Возможно, некоторые из них смогут достичь результатов в киберспорте. Мы надеемся, что это станет новым современным вектором работы с трудными подростками», — пояснила она.

Создатель клуба, председатель молодежного общественного объединения киберспорта Гомельской области «Platoon» Артур Калиновский уверен, что командная игра позволяет ребятам не только действовать сплоченно, но и устанавливать коммуникации, находить варианты стратегий и тактик, добиваясь победы. «Все дети должны здесь чувствовать себя защищенными, делать то, что им нравится», — дополнил он.

В тройке лидеров оказались команды и9+7з областного центра. Звание сильнейших завоевала команда Железнодорожного района Гомеля, на втором месте — ребята из Центрального района, бронза кибертурнира — у представителей Новобелицкого района».

Как рассказал старший инспектор по особым поручениям УОПП УВД Гомельского облисполкома Андрей Подсосонный, оценив итоги состязания, эмоциональный настрой ребят, будет принято решение о продолжении турнира» [5].

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

«Сложно представить, но игре Heroes of Might and Magic III в этом году исполняется 23 года. Третьи «Герои» стали одной из тех самых культовых стратегек начала 2000-х, при упоминании которой у геймеров текут ностальгические слезы. Рассказываем, за счет чего игра смогла покорить миллионы людей по всему миру и занимает почетное место в пантеоне «самых-самых» стратегий за все время существования кибериндустрии.

Офлайн мультиплеер и кастомизация персонажей

На постсоветском пространстве релиз третьих «Героев» состоялся в 2000 году. И практически сразу игра стала бестселлером. Если описать сюжет стратегии, то он разворачивается в вымышленной вселенной Энрота, после смерти короля которой начинается огромное сражение с темными силами и вторжением врагов.

Игра представляет собой пошаговую стратегию. Механизм реализован примерно так же, как в серии игр Civilization: игрок должен придерживаться определенной последовательности, чтобы выполнить ту или иную задачу. С точки зрения механики, третья часть «Героев» мало отличалась от первой и второй. Игрок управлял одним из персонажей (или несколькими), а через него – своей армией, развивал замки, открывал новые земли и выполнял прочие квесты.

Однако в механике игры, если сравнивать с предыдущими частями, было одно принципиальное изменение, которое привлекло внимание большой аудитории. Разработчики реализовали что-то вроде кооперации. Говоря простым языком, в одной сессии могло играть сразу несколько геймеров. Речь не о мультиплеере, а процессе офлайн игры. Сегодня такой порядок может показаться анахронизмом, но 20 лет назад это решение выглядело если не революционным, то как минимум новацией. Зачастую школьники (и не только) толпой собирались у компьютера и устраивали многочасовые марафоны по выполнению квестов и сражений. Это привнесло в третью часть динамику и, что важно, эмоциональную составляющую. Сюда же отнесем возможность кастомизации своего героя. Геймер получал возможность всячески улучшать персонажа, собирая артефакты, изучая новые заклинания, проходя необходимое для сражения обучение.

К слову, именно масштабные сражения стали еще одной изюминкой третьих «Героев». Разработчики постарались на славу и фактически создали игру в игре. Прежде чем начать бой, игроку предстоит учесть массу факторов, начиная от потенциальной силы соперника, заканчивая его месторасположением. Потрудиться нужно и непосредственно в бою. Сражения пошаговые, а игрок, помимо прямой атаки «в лоб», должен

продумать стратегию, применять тактические и оперативные маневры. Была реализована и еще одна интересная функция. Если геймер понимает, что поражение неминуемо, он может просто сбежать с поля боя. Естественно, не без потерь, но сохранив хотя бы часть войска.

Развитие городов и сценарии

Третий аспект заключался в развитии городов. Всего в игре представлено 9 типов поселений, начиная от подземелья, заканчивая замком или цитаделью. В каждом городе, используя добытые ресурсы, нужно строить здания (например, рынок, кузницу или жилища существ), которые в сильно влияют на ход игры: обеспечивают игрока войском и дополнительными умениями.

Еще одной особенностью третьей части «Героев» стала сценарная составляющая. Если вы любите линейные сюжеты, то разработчики предлагают на выбор несколько кампаний, которые отличаются по целям, наличию ресурсов, городов, войска и, разумеется, ходу событий. Так, например, в сценарии «Да здравствует королева» игроку необходимо было добиться военной поддержки для королевы Екатерины. Вместе с другими героями геймеру предстоит изучить складывающуюся обстановку, собрать ополчение и, в конце концов, очистить местность от врага.

Редактор карт и дополнения

А еще тысячи геймеров полюбили «Героев» за возможность редактирования и создания новых карт, что значительно разнообразило игровой процесс. Фактически игрок сам задает желаемые параметры и решает задачи, исходя из задуманного. Может показаться, что играть на собственной карте предсказуемо, однако именно этот режим пользовался (и пользуется до сих пор) огромной популярностью.

Кроме прочего, «Герои» легко поддавались модам. Помимо официальных дополнений и изменений, в которых разработчики вводили новые фишки и расширяли игровой процесс, немало аддонов сделано руками рядовых геймеров.

В итоге игра получилась крайне популярной. Об этом говорит тот факт, что в 2014 году, спустя почти 15 лет, разработчики решились на переиздание бестселлера. Если говорить о последующих частях, то они получились не столь успешными. Особенно геймеры ругали 4-е издание «Героев». Подсластила пилюлю 5-я часть, однако до лавров 3-х «Героев» ей было очень далеко»

ПРИЛОЖЕНИЕ В

«Индустрия компьютерных игр получила толчок к развитию около 30 лет назад, когда впервые на еще совсем небольшом рынке появились 3D-представители. За это время усилиями гейм-дизайнеров появились тысячи продуктов разных жанров и направленности. Среди них были как успешные проекты, так и откровенно провальные. О последних вспомним более предметно.

Grand Theft Auto IV

Не самый очевидный представитель в этом рейтинге, но не включить его мы не могли. Игра не была провальной с точки зрения финансов. Дело в том, что очередная GTA просто опередила время. Специально под эту часть Rockstar Games разработала специальный движок Euphoria, который придал игре реалистичную физику и картинку. Для 2008 года это был действительно прорыв: качественная прорисовка теней, реальные повреждения автомобилей, инновационная модель стрельбы, высокая дальность перспективы. Все это требовало серьезных возможностей от компьютеров.

Банально: четвертая GTA не «шла» на большинстве ПК. Вернее, шла, но постоянные фризы, тормоза и лаги не давали игроку в полной мере насладиться процессом. Шутка ли: и сегодня в максимальном качестве «четверка» даже на вполне мощном железе может иногда подлагивать.

Assassin's Creed: Unity

Пожалуй, одна из самых «забагованных» игр данной серии. Разработчики надеялись: эта часть станет катализатором перезапуска серии. Однако после релиза игроки сильно разочаровались. Игра изобиловала целым букетом недоработок. В частности, у главного героя не было прорисовано лицо. Куча багов касалась и игрового процесса: в один момент игрок мог врезаться в невидимую стену или просто зависнуть на месте. Еще одна проблема – просадка FPS. Вне зависимости от мощности железа он скакал, словно по мановению волшебной палочки.

Компания-разработчик Ubisoft о проблемах знала, но все равно решила выпустить сырой продукт. Позже с помощью самопальных патчей и обновлений большинство проблем решили. Но было уже поздно.

Diablo 3

Игра вышла в далеком 2012-м. Продолжения культовой серии игроки ждали почти 10 лет. Сложно представить разочарование людей, когда после установки она вылетала со ставшей знаменитой «ошибкой 37» (причем практически у всех). Впрочем, этот баг быстро исправили.

Но и это не последняя проблема Diablo 3. Даже в режиме одиночной игры она требовала постоянного подключения к интернету. Не бог весть

какая проблема, однако при разрывах соединения раздражала очень сильно. Пожалуй, самым ужасным стала излишняя коммерциализация игрового процесса. Разработчики ввели в Diablo 3 систему аукционов, где бонусы можно было покупать за настоящие деньги. Многие этим пользовались, и оказалось, что в игру можно и не играть! А зачем, когда все просто можно купить?

Cyberpunk 2077

Это была одна из самых ожидаемых игр 2020-го. Еще в 2018-м началась масштабная пиар-кампания, которая создавала у потенциальных игроков ощущение: готовится нечто невероятное. Качивая геймеров качественными трейлерами, польские разработчики из компании CD Project RED подняли планку ожидания слишком высоко.

Первые сомнения начали закрадываться после нескольких переносов релиза. Впрочем, даже это не сеяло уж слишком большой паники: мол, пусть лучше доработают, чем надеяться на сырой продукт... Каково же было разочарование, когда игра наконец дошла до геймеров. Версия для ПК оказалась еще более-менее нормальной, а вот обладатели консолей впали в ярость. «Киберпанк» постоянно вылетал, тормозил, глючил и вообще! Особенно раздражала неестественная физика и респаун NPC в самых неожиданных вещах. В общем, самая ожидаемая игра последних лет с треском провалилась.

Как оказалось, разработчикам не хватило времени на доведение игры до ума из-за слишком рано начатой рекламной кампании. Специалистам пришлось вырезать целую кучу дополнительного контента и возможностей, что закономерно повлияло на качество продукта. Провал не мог не сказаться на финансах студии: в первые дни стоимость акций компании упала на критические 57%. Конечно, позже разработчики выпустили несколько «спасительных» дополнений. Однако и они не смогли кардинально улучшить положение, а иной раз его только ухудшали.

Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition

Вишенка на торте нашего рейтинга и самый громкий скандал гейм-индустрии последнего времени. Слухи о подготовке ремастера сразу трех культовых частей (III, Vice City, San Andreas) активно ходили несколько лет. В октябре 2021-го на суд геймерам выпустили первый трейлер. Тогда и появились подозрения: с игрой что-то не так.

Игроки справедливо ожидали, что все части практически полностью переработают с графической и физической точки зрения, сохранив при этом неповторимую атмосферу каждой. Наконец, 11 ноября геймеры получили долгожданные виртуальные коробки. И... грянул гром: на разработчиков моментально обрушился шквал критики.

Что не так с The Definitive Edition? Практически все. Первое, что бросается в глаза, – мультяшность персонажей. Казалось, что при обновлении игры главных и второстепенных героев сделают более реалистичными. Однако на выходе мы получили несколько угловатых и слишком уж «мимимишных» Клода, Томми Версетти и Карла Джонсона.

Ко всему еще и целая куча багов. На постоянной основе в игре виснут текстуры, пропадают некоторые объекты. Особой критике игроки подвергли дождь: он совсем не похож на настоящий. NPC также ведут себя уж слишком неестественно. Изменилась и механика игры. Если раньше главный герой моментально переключался в режим бега, то теперь это занимает несколько секунд. Изменился и саундтрек игры. Многие песни, создававшие ту самую атмосферу, попросту выкинули из плейлиста. Причина – истекшая лицензия на их использование.

Есть у ремастера трилогии и плюсы. Во-первых, разработчики действительно подкрутили графику, тени и освещение, немного освежив игру. Также неплохо проработаны старые кат-сцены: их сделали более детализированными. Однако на этом преимущества заканчиваются. По сути, за 60 долларов игроки получили игры 20-летней давности (при этом системные требования стали в три раза выше).

Естественно, в первые дни после выхода «обновленной» трилогии ее рейтинг обрушили практически до нуля. В связи с этим Rockstar Games всего спустя неделю сняла игру с продажи «до исправления недоработок». Что это за недоработки и когда трилогия вновь появится в интернет-магазинах – не сообщается» [20].

ПРИЛОЖЕНИЕ Г

«Сейчас детям и подросткам может казаться, что электронные игры – исключительно современное веяние. Конечно же, это не так. Уже в 1980-е развлекательная индустрия, в том числе в СССР, была довольно развитой. Вспомним самые популярные 30-40 лет назад (не только среди подростков!) игры.

Ну, погоди!

Игра базировалась на портативной, говоря современным языком, консоли. Суть самого процесса была довольно примитивной. В роли главного персонажа выступал Волк из мультфильма «Ну, погоди!». Во всех углах экрана располагались лотки, в которые волк должен был ловить яйца. Сразу они падали довольно медленно, но постепенно ритм увеличивался, и игроку приходилось проявлять все большую сноровку. Впрочем, на этом разнообразие игрового сюжета заканчивалось. Однако на тот момент и это была революция.

С этой игрой связана своеобразная легенда. Считалось, что если игрок наберет 1000 очков – хотя интерфейс позволял набрать максимум 999 – на экране воспроизведется мультик «Ну, погоди!». Любопытно, сколько завязавших игроков провело бессонных ночей, чтобы достичь заветной цели.

Интересный факт: часть консолей производилось в Беларуси. А помимо непосредственно игры, в них были часы и даже будильник.

Тамагочи

Игра, суть которой в уходе за виртуальным питомцем, знакома практически каждому. В принципе, игрушку можно назвать относительно современной, в первоначальном виде она появилась в 1996 году.

История ее создания довольно забавная. Прежде чем принять вид знакомого всем нам портативного брелока, игра была записана на картридж для приставки Game Boy. Разработчики его немного модернизировали: добавили дополнительную память, слабенький процессор, динамик и даже часы. Виртуальный питомец жил месяц. И, если хозяин не вставлял картридж в приставку, за это время зверушка могла заболеть и вовсе умереть.

Постоянно вставлять картридж в консоль было крайне неудобно. Поэтому разработчики наладили выпуск отдельных модулей игры, похожих на огромный брелок в форме яйца. Смысл, как и прежде, заключался в уходе за питомцем на разных этапах: от вылупливания до естественного конца. Вид персонажа менялся в зависимости от внимания владельца. По сути, это был один из первых аналогов взаимодействия с живыми, например, кошкой или собакой.

Super Mario

Бессмертная классика появилась в 1985 году. Игровой сюжет был довольно занятным. По легенде, водопроводчик Марио должен был совершить путешествие по Грибному Королевству, чтобы отыскать принцессу Пич. По ходу игры Марио должен был атаковать противников, прыгая на них сверху. Были в сюжете и антагонисты, которых требовалось нейтрализовать иными способами.

Параллельно Марио собирал монетки и прочие бонусы, которые увеличивали количество жизней. В общем, игровой процесс знаком практически каждому из нас.

Кстати, Super Mario попала в Книгу рекордов Гиннеса как игра, разошедшаяся самым большим тиражом в истории индустрии. А сам Марио стал самым популярным персонажем электронных игр.

Рас-Ман

Стоит оговориться, что эта игра была популярна преимущественно в западных странах. Пакман предназначался для специальных игровых автоматов, которые в СССР если и были, то в очень малых количествах.

Появился Пакман в 1980 году стараниями японцев. Главная задача игрока – управляя Пакманом, собрать или, попросту говоря, съесть все точки в лабиринте. Задача может показаться легкой, однако параллельно игроку приходилось увиливать от привидений, которые могли отобрать жизнь. С каждым уровнем игровой процесс усложнялся в части построения лабиринта и хитрости злодеев. Всего же уровней было 256. Что интересно, последний «уровень» завершить не получалось: заканчивалась вычислительная способность процессора. Хотя изначально разработчики хотели сделать игру в принципе бесконечной.

Со временем ее усовершенствовали и перенесли на множество консолей. Отдельные интерпретации выпускают и по сей день. В 2005 году Рас-Ман включили в Книгу рекордов Гиннеса как самую популярную аркаду. А спустя 10 лет игра пополнила Зал славы видеоигр.

Тетрис

Закончим подборку бессмертной классикой. Тетрис выпустили еще в 1984 году. Автором игры стал советский программист Алексей Пажитнов. Она представляла из себя своеобразную головоломку, в которой использовались геометрические фигуры. Изначально предназначалась для советского компьютера «Электроника-60».

Игра пришлась по душе не только советским людям. Она быстро перекочевала в США, и уже в 1987-м была выпущена первая коммерческая версия Тетриса, которая произвела настоящий фурор. Со временем в ней появлялось все больше режимов, в том числе знаменитые «танчики» и гоночки. Также игру приспособили под различные платформы:

начиная от приставок и графических калькуляторов (которые и ассоциируются с Тетрисом), заканчивая современными компьютерами и смартфонами.

И еще один интересный факт. В интерфейсе игры используется старинная русская песня «Коробейники». Впрочем, на Западе ее знают под более простым названием: музыка из Тетриса» [30].

ПРИЛОЖЕНИЕ Д

«Сейчас на Steam и других подобных онлайн-сервисах можно найти сотни, а то и тысячи различных игр для ПК на любой вкус и цвет. Однако в этом разнообразии есть настоящие аксакалы, которые смогли покорить сердца миллионов людей и полностью изменить индустрию компьютерных игр. Мы подобрали десять проектов, оставивших след в истории и пользующихся популярностью до сих пор.

Grand Theft Auto

Пожалуй, без GTA мир компьютерных игр был бы неполноценным. Первая часть, вышедшая еще в 1997 году, предоставила игрокам уникальную возможность творить все, что хочешь, вне зависимости от сюжетной линии. В дальнейшем Rockstar только развивал свое детище, которое получило 16 продолжений. Так, в GTA 3 двухмерный мир игры изменился на огромный 3D-город, повергший всех в приятное замешательство. Следующие части – Vice City и San Andreas – закрепили успех и стали культовыми в мире компьютерных игр. Почти каждый, даже если не играл в GTA, знал о миссии с вертолетиком.

Казалось, что Rockstar будет сложно придумать что-то более крутое, но в 2013 году вышла GTA 5, ставшая еще одним прорывом. Теперь вместо одного персонажа в распоряжении игрока оказалась три полноценных героя с разными историями, при этом переключаться между ними можно было в любой момент игры, что давало три разные сюжетные линии и концовки. GTA 5 настолько зашла геймерам, что вложенные в нее 256 миллионов долларов окупились за пару часов, а за сутки на продажах игры смогли заработать 800 миллионов долларов!

Counter Strike

В конце 1990-х и начале 2000-х Counter Strike стояла, наверное, на каждом компьютере, способном потянуть ее системные требования. Бои на различных локациях между террористами и полицейским спецназом вызывали одинаковый восторг как у подростков, так и у взрослых людей. Особенной популярностью у геймеров пользовался онлайн-формат, в котором можно было зарубиться на ножах с друзьями после школы, завалившись в какой-нибудь компьютерный клуб. Вскоре благодаря шикарно отлаженному геймплею и балансу (важна была не только мощь оружия, но и грамотное его использование) «Контра» стала одной из зачинательниц киберспорта на постсоветском пространстве. Турниры по ней проводятся и сегодня.

World of Warcraft

Появившаяся в 2004 году World of Warcraft – до сих пор одна из самых крутых ММОРПГ, объединяющая миллионы геймеров. Думаю, многие родители с содроганием вспоминают о ней, так как вытянуть своего ребенка из-за компьютера, когда он играл в WoW, было практически нереально.

У компании Blizzard получилось создать яркую разноплановую вселенную с завораживающими историями, кучей классных квестов и, самое главное, прокачкой своего героя. На пике популярности в 2010 году аудитория игры в режиме реального времени составляла 12 миллионов человек! Немыслимые цифры даже для сегодняшних дней, когда интернет и игровые компьютеры стали более доступными для широких масс. Неудивительно, что даже 17 лет спустя после релиза находится много поклонников, готовых каждый месяц платить за подписку, а прибыльность проекта доходит до 10 миллиардов долларов в год.

Civilization

Еще одна игра, от которой невозможно быстро оторваться. Детально проработанный мир позволяет игроку перевоплотиться в настоящего полководца или короля, от решений которого зависит могущество его государства. Civilization – это та игра, где нужно много думать и уметь предвидеть развитие событий на несколько шагов вперед, чтобы добиться успеха. Именно за это Civilization и полюбилась геймерам, ведь в ней никогда не бывает одинаковых сюжетов: каждая партия – отдельно прожитая жизнь. Еще один огромный плюс игры – простой в использовании интерфейс, который освоит игрок любого уровня.

The Half-Life

Выход Half-Life в 1998 году полностью изменил мир шутеров. Во-первых, компания Valve сделала так, чтобы игра развивалась без использования видеозаставок, что для того времени было в новинку. Причем сюжет от этого стал только интереснее. Во-вторых, разработчики заморочились над искусственным интеллектом окружающих героя персонажей, что позволило вывести на новый уровень взаимодействие геймеров с игровым миром. В-третьих, Half-Life могла похвастаться прогрессивной анимацией, реалистичной физикой и многими другими интересными штуками вроде гравитационной пушки, которая помогала выбираться, казалось, из тупиковых ситуаций. Люди влюбились в игру, поэтому уже в 2004 году вышла вторая часть, которая имела еще более ошеломительный успех. Игра получила огромное количество наград. Поклонники на протяжении долгих лет ждали третью часть Half-Life, которая, похоже, уже никогда не выйдет.

Call of Duty

Сейчас, наверное, Call of Duty – главная «стрелялка» на планете. Однако, когда в 2003 году выходила первая часть знаменитой игры, никто и подумать не мог, что она так пойдет геймерам. Уже тогда на рынке была Battlefield, которая позволяла окунуться в атмосферу сражений Второй мировой войны, поэтому казалось, что CoD, предлагающий ровно тоже самое, в заведомо проигрышном положении. Но получилось иначе. Многим понравились бои в Сталинграде, африканская кампания и другие миссии из первых частей Call of Duty.

А в 2007-м компания Activision совершила настоящий переворот, выпустив Call of Duty 4: Modern Warfare. Во-первых, теперь действия происходили не на полях Второй мировой войны. Создатели смоделировали события возможной Третьей мировой. Во-вторых, появилось множество классно поставленных сцен, от которых захватывало дух. Одна только миссия в Чернобыле по накалу и драматизму чего стоит. С тех пор разработчики чередуют сюжеты Call of Duty, то возвращаясь к теме Второй мировой, то вновь переключаясь на войны будущего.

The Sims

В мир компьютерных игр Sims ворвался очень громко. Первая часть франшизы, появившаяся на свет в 2000 году, стала самой продаваемой игрой в мире. Геймеров заворожила возможность пожить за другого человека: заняться его отношениями, бытом, обучением, поисками работы и так далее. Свобода действий в Sims безгранична, главное – обеспечить все потребности героя. Многие, занимаясь делами компьютерного персонажа, порой забывали о своих заботах в реальной жизни. Идея несколько часов побыть Богом и распорядиться судьбой другого человека зашла просто на ура. Игра быстро приобрела огромную популярность и получила несколько сиквелов.

DOOM

DOOM был не только одним из самых ранних шутеров от первого лица, что сразу сделало его особенным, но и обладал классным сюжетом и довольно продвинутым геймплеем для своего времени. За стрельбой из различного вооружения по всяким монстрам и мутантам можно было проводить по несколько часов, пока глаза не станут такими же красными, как и монитор после очередной перестрелки. Сейчас, конечно, DOOM смотрится архаично, но в конце 90-х это была суперигра, давшая толчок развитию всего жанра шутеров.

The Witcher

Ведьмак – это отличная коллаборация, состоящая из увлекательных историй, запутанных и мистических квестов и логично выстроенного сюжета на фоне реалистичного фэнтези. Особняком стоит третья часть, благодаря которой получилась популяризовать жанр экшн-РПГ. В зависимости от того,

каким образом вы действуете во время игры, меняется концовка, что добавляет больше интереса к прохождению. К тому же разработчики сделали мир более детализированным и открытым. Поэтому The Witcher по праву считается одной из лучших РПГ.

Need for Speed

Need for Speed серия, которая уже много лет держит марку в жанре гоночных видеоигр. С самого своего появления в середине 90-х, она предложила игрокам новый уровень адреналина, скорости и визуального оформления автомобилей. Игрокам предоставляется возможность не только участвовать в захватывающих гонках, но и тюнинговать свои автомобили, превращая их из обычных машин в настоящие гоночные болиды. Серия прошла долгий путь от простых гонок до сложных сюжетных линий, где каждая новая игра предлагает уникальные испытания и режимы. Need for Speed стала культовой не только благодаря своему геймплею, но и благодаря вниманию разработчиков к деталям автомобилей, их реалистичному поведению на трассе и впечатляющим графическим эффектам. С каждым новым релизом серия стремится удивлять и радовать фанатов, сохраняя при этом верность своим корням – скорости и страсти к автомобилям» [32].

ПРИЛОЖЕНИЕ Е

«Игровая индустрия нулевых геймерами со стажем вспоминается чуть ли не со слезами на глазах. Ни тебе «донатов» на покупку дополнений или улучшений, ни тебе обязательной привязки к интернет-соединению. Более того, все игры были мало похожи друг на друга. Важной частью гейминга двадцатилетней давности были различные игры, основанные на сражениях Второй мировой войны. Мы решили вспомнить самые интересные и популярные из них. Готовьтесь ностальгически плакать.

Call of Duty 2

Этот шутер от первого лица вышел в 2005 году и, пожалуй, стал тем самым случаем (по аналогии с киноиндустрией), когда вторая часть превзошла первую. Игра долгое время оставалась одной из самых популярных в мировой индустрии в принципе. Шутер от первого лица продолжил традиции первой серии. Игра позволяла пройти несколько кампаний за разные армии союзников – США, Великобританию и СССР, которые воевали против гитлеровской Германии.

Главная фишка – атмосфера. Даже спустя 16 лет декорации и антураж не потеряли своей кинематографичности, граничащей с реальностью. Особенно радовали (а некоторых радуют и до сих пор) миссии. Они были очень разнообразными. От участия в Сталинградской битве, где игроку приходилось восстанавливать поврежденный телефонный кабель, до танковых сражений на территории Северной Африки. Также игроков радовал огромный ассортимент оружия, который прибавлял еще несколько очков интереса. К слову, Call of Duty 2 только за первую неделю разошлась тиражом в 250 тысяч дисков, став бестселлером.

Medal of Honor

Или, если перевести на русский, «Медаль за отвагу». Эта серия – одна из лучших, что случались с играми военного жанра за всю историю гейм-индустрии. Первая часть вышла в далеком 1997-м, но настоящий расцвет пришелся на первую половину нулевых. Интересный факт: разработкой первой игры руководил известный режиссер Стивен Спилберг.

Чем отличалась «Медаль за отвагу»? Разнообразием и возможностью выбора. К тому же к моменту выхода игра имела просто сногшибательную графику. Шутка ли: даже сегодня первые части серии цепляют глаз многих геймеров. Также игроки могли прикоснуться к крупнейшим сражениям Второй мировой войны, на собственном опыте испытав ужас и атмосферу тех сражений.

«Ил-2 Штурмовик»

Формально эта серия игр принадлежит не только нулевым, но и десятым годам. Но самая увлекательная часть вышла как раз в 2000-е. Что интересно, продукт разработали российские авторы. Пожалуй, это один из самых лучших авиасимуляторов, передающих атмосферу воздушных сражений Великой Отечественной войны. На момент выхода первой части она считалась самой технологичной в своем жанре. И по техническим параметрам, если не считать графическую часть, остается лучшей и по сей день.

С большего все части с точки зрения гейминга похожи друг на друга. Игрок может пройти миссию на разном типе самолета и выбрав разные стороны конфликта. Из плюсов также отметим возможность свободной редакции заданий. Все самолеты являются точной копией воздушных судов тех времен, что еще больше погружает игрока в атмосферу.

Battlefield 1942

Во многом эта игра олицетворяет тенденции игрового дела начала нулевых. Особенно по части военных шутеров, стратегий и игр других жанров. Впрочем, были и свои особенности. Так, в игре присутствует несколько фракций, подразделяющихся на отдельные классы войск. Вы могли сыграть за гранатометчика, штурмовика, снайпера, инженера или даже санитаря. У каждого персонажа были свои сильные и слабые стороны. Наличие тех или иных качеств требовало от игрока не только сноровки и смекалки, но и принятия нестандартных решений во время боя.

В игре, что нехарактерно для начала нулевых, был реализован многопользовательский режим, во время которого вы с друзьями выполняли различные задания. Совокупность приведенных факторов обеспечила игре бешеный успех. Игровые серверы для онлайн-режима поддерживались вплоть до 2014 года.

«Блицкриг»

Конечно, в данном списке мы не могли обойти вниманием военные стратегии, коих в те времена выпускали немало. Честно говоря, муки выбора оказались долгими, но в конечном итоге остановимся на серии игр «Блицкриг», которую разработали в России.

Сюжет ее довольно прост, и это крайне выигрышный ход. Игроку предлагают пройти кампанию за одну из трех сторон – СССР, Германию, а также союзников. Интерес представляют миссии. Хотя они воссозданы с исторической точки зрения, игроку предлагается принимать решения произвольно. Миссий крайне много, они охватывают практически всю Вторую мировую войну, начиная от боевых действий в Польше, заканчивая наступлением на Берлин» [16]

ПРИЛОЖЕНИЕ Ж

«Для геймеров слово «цивилизация» ассоциируется, прежде всего, с одноименной серией игр. Глобальная стратегия, суть которой сводится к построению империи, моментально завоевала бешеную популярность. С 1991 года, не считая различных дополнений, мир в общей сложности увидел шесть частей игрового сериала. Каждая захватывала своей проработкой и вдумчивым подходом, заставляя геймеров проводить за виртуальной картой много часов подряд.

Возможность выбора

Первая часть игры вышла в 1991 году. Конечно, в то время игры были не чета нынешним. С точки зрения графики сейчас они вызывают лишь умиление, а у людей постарше – слезы ностальгии. Но именно «Цивилизация», созданная с подачи гейм-дизайнера Сиды Мейера, стала своеобразным прорывом. Во-первых, игра оказалась первой в своем роде. До ее выхода на рынке еще не было подобных предложений. Шутка ли: игроку предоставлялась возможность с нуля построить собственную империю, параллельно развивая торговлю, ведя войны и занимаясь дипломатией. Игра была настолько «глобальной», что только на изучение мелочей уходило по несколько часов.

Важной фишкой была нелинейность «Цивилизации». Игрок своим действием мог повести ход истории абсолютно в другое русло. А развивая технологии, вы могли получить ключевое преимущество перед соперником.

Внимание к историческим деталям

Важный фактор, за счет которого игра полюбилась миллионам. Во всех частях «Цивилизации» представлен широкий выбор мировых лидеров и стран, за которые игроку предлагается пройти кампанию. Кроме прочего, в более поздних частях каждая страна имеет свою особенность. Например, юнит, здание или даже политический институт, которые дают небольшое, но преимущество.

Также в игре можно строить чудеса света – уникальные постройки. Например, египетские пирамиды или Московский Кремль, что дает чувство причастности к истории. Также игра предоставляет возможность создать собственный сценарий. Так, игрок может окунуться в атмосферу средневековой Европы, где ему предстоит спасти свою страну от чумы, или перенестись в зимний 1941-й и отразить атаку фашистской армии на СССР.

Игра предлагает множество карт, в том числе реальных. Так, на настоящей карте Земли все столицы государств будут находиться на своих «взаправдашных» местах.

Реалистичность процесса

Этот фактор применим, скорее, к последним частям игры. К примеру, в 6-й в настройках вы можете выставить параметр стихийных бедствий. Расположив город около горы, рано или поздно наверняка получите извержение вулкана. Если облюбовали берега реки – ждите наводнений. Со временем бедствия меняются. В современной эпохе, если долго не проводить модернизацию атомной станции, она рано или поздно взорвется. И далее в таком же духе.

Также в игре могут случаться торговые и реальные войны. Наступивший золотой век, свидетельствующий о вашем уровне развития, может внезапно смениться на темный. Есть даже аналог современного ООН, в котором игроки решают те или иные насущные проблемы. Перечислять подобные моменты можно долго.

Вариативность

Игра строится на нескольких столпах, таких как экономика, культура, дипломатия, наука и прочее. Это дает возможность игроку победить разными способами, заранее определив, по какому критерию будет присуждено лидерство. Развивая каждый из институтов, игрок в определенном смысле рискует. Сделав упор на исследования, в порыве игровой страсти можно забыть про оборону. Тогда виртуальный противник обязательно этим воспользуется.

В некоторых частях можно одержать религиозную победу, основав и распространив собственное верование. Конечно, не забыли о военном успехе – нужно захватить побольше изначальных столиц.

Каждое действие важно

Пожалуй, главное преимущество игры – в продуманности каждого шага. Игроку важно как можно скорее понять, что его действие – не просто клик на карте, оно непременно ведет к тем или иным последствиям. Любите повоевать? Готовьтесь к штрафам и недовольству. Расположив войска близ границы другого игрока, можно нарваться на его агрессию. А построив много чудес света, можно разозлить соседнее государство: мол, этого были достойны мы!

Впрочем, это работает и в обратную сторону. Сбалансированно развивая государство, делая его более могущественным и сильным по сравнению с соперниками, вы будете получать постоянные «респекты» и предложения сотрудничать. Впрочем, и в таком случае выбор за игроком» [18].

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

«Слышали ли вы новость? Геймер из Германии сломал шею, используя VR-шлем. Причиной травмы стало не падение. 31-летний мужчина рассказал, что до четырех часов в день играл в VR, часто повторял одни и те же движения руками, плечами и головой «в соответствии с ритмичными визуальными и музыкальными указаниями». Из-за этого один из позвонков шеи сильно стерся и... треснул, не выдержав нагрузки. Врачи из больницы Лейпцигского университета, которые оказывали бедствующему помощь, уверены: это первый в мире задокументированный перелом, связанный с виртуальной реальностью. Обычно от таких травм страдают спортсмены, военные и шахтеры. Вот такое неожиданное последствие от восторга играми...

Могущественная индустрия

В общем, повышенный интерес к видеоиграм, обусловленный самоизоляцией, а также запуск консолей нового поколения привели к тому, что 2020 и 2021 годы, несмотря на кризис, оказались для игровой индустрии весьма производительными. До пандемии в мире уже было 2,5 миллиарда игроков. Из-за карантинных ограничений большую часть свободного времени люди проводили дома, что привело к взрывному росту спроса на товары для развлечений. Онлайн-игры помогали им справиться с неуверенностью, разнообразить рутину, общаться без риска для здоровья во время пандемии. Не все играли раньше, для многих это был первый их опыт... Эксперты Newzoo посчитали, что в 2020 году игроки по всему миру, играющие на ПК, консолях и мобильных устройствах, потратили на свое увлечение 159,3 миллиарда долларов.

В частности, зависимость от видеоигр вошла в последнюю редакцию Международной классификации болезней. Документ о признании зависимости от видеоигр болезнью был составлен Всемирной организацией здравоохранения летом 2018 года, а с 1 января текущего года вступил в силу. Официально заболевание называется «игровым расстройством». Оно характеризуется постоянным или периодическим нарушением способности контролировать частоту или количество времени, проводимого за видеоиграми в интернете и оффлайн.

Сегодня разработано множество разнообразных компьютерных игр, но их создатели выпускают в свет все новые. Это мощная индустрия, которая руководствуется своими законами. Часто производитель однозначно не может обозначить жанр новой игры, так как намерен продать свой программный продукт наибольшему количеству пользователей и не хочет сужать тематикой круг потенциальных покупателей. От разработчиков игр

можно услышать рекламные слоганы вроде «А знали ли вы, что компьютерные игры соединяют сердца? А о том, что поклонники киберспорта — самые надежные и ответственные спутники в жизни?»

Количество детей и подростков с зависимостью от интернета и компьютерных игр год от года увеличивается.

— В Беларуси общенациональных крупномасштабных исследований по изучению игровой и интернет-зависимости не проводилось, — констатирует доктор медицинских наук, профессор, врач-психиатр, психотерапевт Единого реестра профессиональных психотерапевтов Европы Сергей ИГУМНОВ. — Но наблюдается лавинообразный рост проблем, связанных с агрессией, которую формирует в том числе и виртуальное пространство. С ранних лет дети становятся случайными свидетелями насилия в кино и интернете. В наше время даже первоклассники играют в стрелялки, суть которых — в уничтожении других персонажей.

Управлять героем

Виртуальный мир игр часто очень жесток и беспощаден. Если геймер длительное время находится в такой среде, он переносит его принципы на действительность и чувствует себя максимально незащищенным: в реальной жизни все смотрят на него косо, а все, что окружает, представляет для него большую угрозу. Такое отношение к миру называется высоким уровнем тревожности личности.

Одна из самых опасных разновидностей — *role playing game (RPG)*, ролевая игра, в которой геймер самостоятельно выбирает персонаж из предложенной галереи образов, одевает его, наделяет чертами характера и способностями. В игре предусмотрена свобода действий, которая влияет на процесс и конечный результат. Данный тип игры вызывает стойкое привыкание, игрок отождествляет себя с персонажем, развивает его по своему образу и подобию. Самым притягательным для геймеров в RPG является возможность управлять героем, геймплей — игровая динамика, выражающаяся в многообразии передвижений, действий и взаимодействии с другими персонажами.

Основное предназначение героев в таких играх — постоянная борьба с кем-либо или за что-либо. Как и в жизни, в виртуальном мире идет противостояние добра и зла, светлых и темных сил, когда проигрываются события на фантастические или мифологические сюжеты. Некоторые ролевые игры дают геймеру возможность играть за злобный персонаж в образе монстра или колдуна, оборотня или вампира. И хотя все подобные существа, по сути, враги людей, они имеют своих любителей, поклонников и последователей (достаточно посмотреть на объемы продаж дисков).

Агрессивные импульсы накапливаются в человеке по жизни, а местом выхода этой агрессии становятся компьютерные игры.

В 2021 году на экраны вышел американский научно-фантастический блокбастер «Главный герой», в центре которого оказывается массовая ролевая онлайн-игра, где каждый может выбрать для себя наиболее близкого персонажа. Стоит ли говорить, каких персонажей выбирают игроки? В виртуальном городе постоянно происходят кражи, нападения на банки, перестрелки, погони, «убийства» других персонажей. И вдруг появляется «парень в голубой рубашке», который набирает очки в игре исключительно за счет добрых дел, поэтому и становится мировой сенсацией. Фильм очень красноречиво передает метаморфозы, происходящие с людьми в виртуальном и реальном мире.

Есть игры, жанр которых позволяет геймерам управлять государством, планетой и Вселенной. Однако их роль заключается не только в умножении богатства и благополучия собственного народа, но также в наказании и помиловании подчиненных и рабов, следовательно, у игроков развивается мания величия.

Обращают специалисты внимание и на эффект присутствия, который дает компьютерная игра: человек может почувствовать себя частью виртуального мира. В результате он избавляется от груза привычных переживаний, чувствует легкость и, забывая о том, что есть в его настоящей жизни, создает себе новую биографию, полностью входя в созданный образ...

В плену «сетей»

Недавно в Доме прессы вниманию общественности была представлена книга «Психология девиантного поведения». Ее авторы — Сергей Игумнов и Алексей Егоров, доктор медицинских наук, профессор, врач-психиатр, заведующий лабораторией нейрофизиологии и патологии поведения Института эволюционной физиологии и биохимии Российской академии наук.

На презентации издания Алексей Егоров подчеркнул, что сегодня у подростков появились новые формы игромании и наркотической зависимости. Соответственно, изменились и формы девиантного поведения. Отдельное внимание уделяется в книге теме «Виртуальная среда и социальные сети как фактор влияния на саморазрушительное поведение». Данная проблематика не дает специалистам скучать. Как замечает специалист, для мальчиков предметом зависимости обычно становятся компьютерные игры, а для девочек — социальные сети.

Все хотят быть признанными, получать внимание, быть успешными, при этом тратить на это как можно меньше личных ресурсов. А социальные сети для этого пригодны лучше всего, ведь всего лишь нужно загрузить

личное фото, добавить к нему текстовую информацию (чаще всего вымышленную) или сделать репост какого-либо текста из сообщества, и ты получаешь большое количество «лайков». Довольно просто удалить нежелательный комментарий или отправить в черный список неудобного друга. В частности, специалисты предупреждают, что самые главные знания об окружающем мире можно получить только во взаимодействии и общении с реальными людьми.

В сентябре прошлого года Центр социально-гуманитарных исследований БГЭУ по заказу белорусского Института стратегических исследований изучал установки и ценности современной белорусской молодежи. Исследование показало, что подавляющее большинство респондентов в возрасте от 14 до 17 лет (85,2 %) чаще всего заходит в интернете именно в социальные сети. Заметно менее востребованы у молодых белорусов сайты с информацией справочного характера, блоги и почтовые серверы. Наиболее популярные социальные медиа, используемые белорусской молодежью несколько раз в день, — ТiкТок (63,5%), Instagram (63,4%), «ВКонтакте» (60,1 %) и YouTube (58,7 %).

Тревожные симптомы

В киберзависимости есть много признаков. Это потеря контроля за временем нахождения за компьютером. Игнорирование своих обязанностей. Все мысли сосредоточены только на сюжете игры. Присутствует навязчивое желание вернуться в виртуальный мир. Если киберзависимого человека лишают возможности сидеть за компьютером, у него возникают нарушения в мозге, которые исчезают сразу, как только ему возвращают компьютер.

Бессонница также может свидетельствовать о зависимости. Все дело в том, что игры стимулируют процессы возбуждения в центральной нервной системе. Поэтому геймеру так трудно оторваться от игры, и в итоге она может затянуться намного дольше, чем он планировал. Но и после окончания игры человек не может сразу успокоиться. После этого он, перевозбужденный, еще какое-то время лежит в постели, а перед его глазами мелькают образы с монитора или смартфона. Чисто психологически от игры оторваться сложно. Геймер сначала просто не высыпается, а потом регулярный недостаток сна сказывается уже на его поведении. Хронический недосып превращает человека в невротика.

Как и любую болезнь, киберзависимость легче предупредить, чем лечить.

— Лучшая профилактика — разнообразная жизнь. Подросток должен понимать, что простые оффлайн-радости доставляют удовольствие не меньшее, чем пребывание в сети, — говорит Алексей Егоров. — А еще, как бы банально это ни звучало, родители должны любить своих детей,

заниматься их воспитанием и правильно структурировать их время. Подростку необходимо четко представлять, что ему можно, а что нельзя, чувствовать поддержку близких. Ребенку важно чувствовать заботу и получать положительные эмоции в семье, иначе он начнет искать их в другом месте...» [19]

«Бярозка. №12. 2023»

Level 80

ВЫБРАЕМ ПАДАРУНАК ДЛЯ ГЕЙМЕРА: ВІДЭАГУЛЬНІ ЦІ НАСТОЛКІ

Яшчэ з дзяцінства кожны памятае: казкі і магія ўсё ж такі існуюць! Прыклад адан раз на год. Калі за ахвэнца гурбы снегу, квартара свеціцца ад разнакалорных агеньчыкаў, а ў куце каціна намагаецца пераконць толькі што ўпрыгожаную цялічку, вы самі становіцеся казачнымі героямі. І неспадзявана задумваецца: якую цікавостку падарыць для мяне Дяд Мароз?

А ці не хочаце вы пабыць галоўным казачнікам і ашчаслівіць родных прыемнымі падарункамі? Толькі ўзяце пытанне: які падарунак зрабіць? З гэтым вам дапаможа «Бярозка». Лавіце падборку найлепшых відэагульні і агляд беларускіх настоек.

Ад рэдацыі

Год, што адыходзіць, з'яўляецца з'яўляецца ў асторыі найбольш відэагульні. Вядомы сваім гучным галасам. Арыяна мінства цэлым новым і з высокай адрывка, выдалі не менш радаснай класікі, якія паказваюць загалі ў сэрцы гульні. Спалоўна аднастава і і крышты — паслява мінімальна аднавай 8 з 10 мясцінах. Толькі мя веравалі прапанаваць спіс наважкіх падарункаў для вакавай сёброў геймераў.

Пачнем з упэўнены многіх у гэтым годзе — **Baldur's Gate III**. Калі пашаму сёброў або сёброўца падабаецца гульні з глыбокай ролевай сістэмай — гэта дакладнае тралленне. Задачай распрацоўшчыкаў з Larian Studios было перадаць камп'ютарнаму гульцу атмасферу настольнай гульні Dungeons & Dragons, на якой гэты наогул магнама. Пры гэтым стваральнікі не пайшлі па шляху найменшага супрацьця, пераносны ўсё пад капірку з настоек. Яны ўвела пераўтварылі яе ў відэагульні.

Возьмем больш канкрэтна: вакай складанай «рапавка» — гэта дэталі. Агулка ўсёх персанажу і вават зня каміята галевудскія акцёры — ёсць камера, якая перасокавае з аднаго ўзровеньна размовы на іншага, падкрэслівачы эмоцыі — таксама ёсць персанажы не стаяць, быццам балванчкі з рукамі па швах, а актыўна жэстуіруюць. Якраз гэтага не капаля традыцыйнай D&D. У назменным вавалде ад, яе ўзялі тое, што працавала выдатнае прадуманы пор і незвычайна разнастайнасць жываціці, класіка прапамоўу персанажу баваюю састраму. У выніку нараджаецца мінс, чыста добны на іншай гульні. Такім чынам, Baldur's Gate III — каштоўны падарунак



RESIDENT EVIL 4



таму, хто захапляецца выдатнымі гісторыямі і любіць паглыбіцца ў велькія фэнтэзіяны гісторыі.

Ад чароўнага фэнтэзі перанесімся ў свет, бліжэй да нашага. Размова пойдзе пра рымскі ўсім любімага ахш-

на 2005 года з аднайменнай назвай — **Resident Evil 4**. З моманту рэліза з'явілася застанца ўзорам жанру з велькі дэманічным бавіком, харызматычным персанажам і малюўнічымі паказанымі. Resident Evil 4 хутка мінва абстаюнку з закінутай вёскі на замк, як мае быць, з данкамамі і равамі. А потым — наогул на падземную кайтэ-лабараторыю Каралеі какучы, вы ўрадавы агент ЗША Леон Конадзі. Была выкрадзена дачка прэзідэнта, і цяпер яе трываюць дзесьці ў еўрапейскай глыбцы. Ваша задача — даставіць яе дадому.

Якраз стаўным месцам з'явілася быў сюжэт. Як быццам наўпрост з бавікоў 80-х. Рымскі гэта выправіць. Палешы і без таго фанію бавую сістэму, захавалі атмасферу і незвычайны дызайн. Новы Resident атрымаў мноства палешынаў па частцы сюжэта. Тое, што ў далекім 2005-м лічылася незвычайным прывіям (а менавіта катэціны на рухавіку гульні), цяпер супрадавае геймера амаль увесь час. Гэта дакладна пайшло на карысць дэпамага паглыбіцца ў сюжэт. Resident Evil 4 ўзору 2023 года — выдатны ахшэ з геймплеям, які патрабуе ад гульні



CYBERPUNK 2077



пэўнага майстэрства, з прыгожай і пры гэтым аптымізаванай графікай. Калі ваш бліжэй захапляецца бавівымі гульнямі, у якіх кожную хвіліну трэба правіраваць свае наважкі, тады лепшага падарунка не знайсці!

Скачам наперад у часе, калі людзі нараджаюць селі ў паветраныя аўтамабілі, — у 2077-ы. Няхай фармальна **Cyberpunk 2077: Phantom Liberty** — толькі дадатка, а не паўнаваартасная гульня, не згадаць пра яго нельга. Кіберпанк, які выйшаў у 2020-м, стаў шмат для каго ударам пад дых з та невывісаканых распрацоўшчыкамі абцяжненія і дрэннага тэхнічнага стану на старце. Але за тры гады гульнію аднаправалі, што загалі — вярнулі, таму CD Projekt RED без камяня на душы ўзяўся за сюжэтнае паширэнне гульні. І ведаецца, гэта адан з самых фаніных шпінска-трылёрных сюжэтаў

у відэагульніх наогул! І не трэба згадваць нешта а-ля «Місія невыкананая» або «Джэймса Бонда». Падзеі дадатка ікуды больш змрочныя і рэалістычныя. Канцоўка наогул дае выбар накітал «кінчыце аднаго чалавека, каб выраваць пяць» (не спойлер, на самірач выбар іншы). І добраўніка папурузіўшыся ў гісторыю, вы і прада сядзеце над гэтым выбарам хвілін дзесьці, а зрабіўшы яго, разважаеце, ці правільна вырашылі. Сцэнарысты па-майстэрску ўвядлі новых персанажу, не звязаных з асноўнай гісторыяй гульні, і прымуслі верыць у іх існаванне, супражываць ім. А дзюль такі эфект напрыканцы, вось ён, сапраўдны удар пад дых. Фінальны ролік наогул да мурашкаў прабірае. Адназначна раім тым, каму падабаецца сюжэты, перапоўненыя інтрыгамі, шэрай маараллю, неадназначнасцю і з жудасна малюўнічымі фіналамі!

Шчыра спадзяемся, з дапамогай гэтых і вашыя бліжэй зможае паглыбіцца ў далекія ад нас прасторы. Гульні пакажуць нешта зусім новае і распаўдуча гісторыі, вартыя здзіўлення!

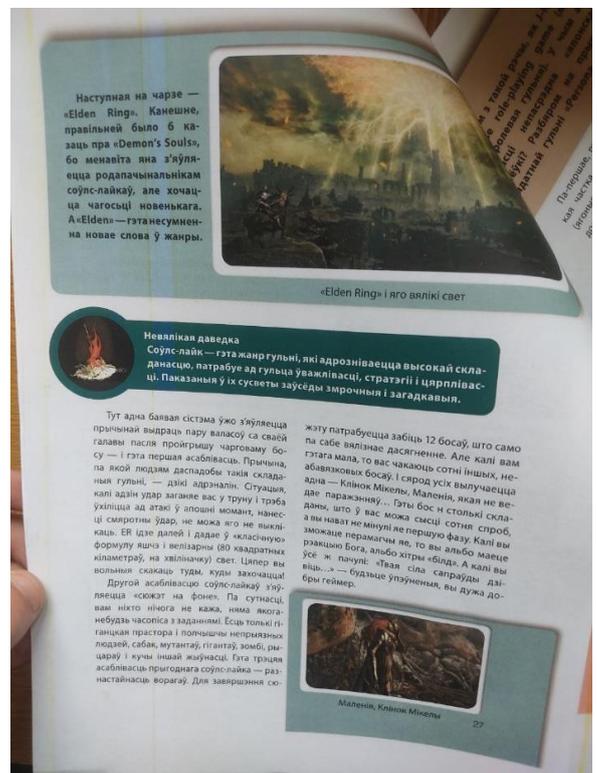
Алена ШУХ, Сяргей СТАРЫЦЬОНАК
Фота з інтэрнэту-крыніч

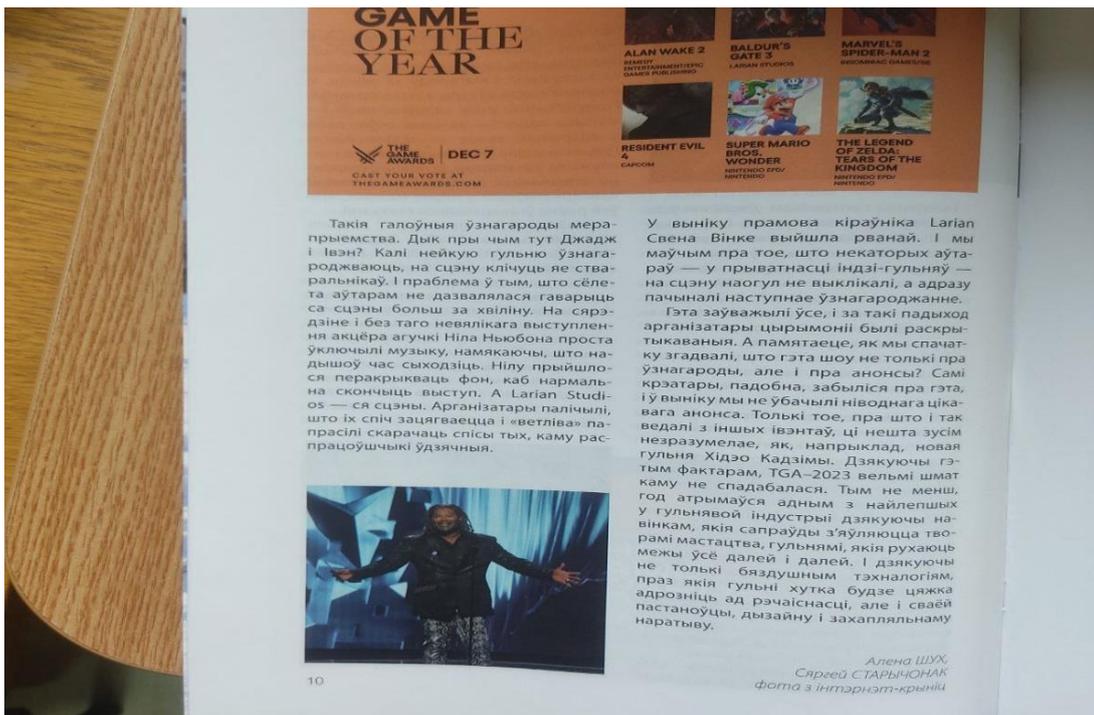


«Бязрозка. №1. 2024»



«Бязрозка. №4. 2024»





GAME OF THE YEAR

THE GAME AWARDS | DEC 7
CAST YOUR VOTE AT THEGAMEAWARDS.COM

ALAN WAKE 2 REMEDI ENTERTAINMENT GAME FUND (ELECTRO)	BALDUR'S GATE 3 LARIAN STUDIOS	MARVEL'S SPIDER-MAN 2 INSOMNIAO GAMESTUDIO
RESIDENT EVIL 4 CAPCOM	SUPER MARIO BROS. WONDER NINTENDO EPD/ NINTENDO	THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM NINTENDO EPD/ NINTENDO

Такія галоўныя ўзнагароды мерапрыемства. Дык пры чым тут Джэдж і Івэн? Калі нейкую гульню ўзнагароджаюць, на сцэну клічуць яе стваральнікаў. І праблема ў тым, што сёлета аўтарам не дазвалялася гаварыць са сцэны больш за хвіліну. На сярэдзіне і без таго невялікага выступлення акцёра агучкі Ніла Ньюбона проста ўключылі музыку, намякаючы, што надышоў час сыходзіць. Нілу прыйшлося перакрываць фон, каб нармальна скончыць выступ. А Larian Studios — са сцэны. Арганізатары палічылі, што іх спін зацягваецца і «ветліва» напрасілі скарачаць спісы тых, каму распрацоўшчыкі удзячныя.



10

У выніку прамова кіраўніка Larian Свена Вінке выйшла рванай. І мы маучым пра тое, што некаторых аўтараў — у прыватнасці індзі-гульнію — на сцэну наогул не выклікалі, а адразу пачыналі наступнае ўзнагароджанне.

Гэта заўважылі ўсе, і за такі падыход арганізатары цырымоніі былі раскрытыкаваныя. А памятаеце, як мы спачатку згадвалі, што гэта шоу не толькі пра ўзнагароды, але і пра анонсы? Самі крэатары, падобна, забыліся пра гэта, і ў выніку мы не убачылі ніводнага цікавага анонса. Толькі тое, пра што і так ведалі з іншых івентаў, ці нешта зусім незразумелае, як, напрыклад, новая гульня Хідэа Кадзімы. Дзякуючы гэтым фактарам, TGA-2023 вельмі шмат каму не спадабалася. Тым не менш, год атрымаўся адным з найлепшых у гульнівай індустрыі дзякуючы навінкам, якія сапраўды з'яўляюцца творамі мастацтва, гульніямі, якія рухаюць межы ўсё далей і далей. І дзякуючы не толькі бяздушным тэхналогіям, праз якія гульні хутка будзе цяжка адрозніць ад рэчаіснасці, але і сваёй пастаноўцы, дызайну і захапляльнаму наратыву.

Алена ШУХ,
Сяргей СТАРЬЧОНАК
Фота з інтэрнэт-крыніц

ПРИЛОЖЕНИЕ М

«Разработчики бесплатной ММО FOnline 3 подготовили для фанатов крупное обновление. Патч 5.5 добавляет перки для более комфортного выживания в пустошах, которые усиливают броню, оружие, а также их долговечность. Помимо этого, у игроков появились новые комбо, а в самой игре были исправлены мелкие баги и недочеты.

FOnline 3 — кустарная ММО на базе первых частей Fallout. В игре сделан акцент на мультиплеер и социальную составляющую. Как и в оригинальных играх, пользователи создают персонажа, выполняют квесты, сражаются, прокачивают навыки и просто пытаются выжить, но с оговоркой на наличие других игроков вокруг» [3].

ПРИЛОЖЕНИЕ Н

«22 марта вышла игра Dragon's Dogma 2 в жанре action/RPG от Capcom. Пользователи сразу же обрушили ее рейтинг “в основном отрицательными” отзывами в Steam, зато критики оценили релиз крайне высоко, назвав “одной из лучших игр десятилетия”. Почему такой разброс и стоит ли уделять время проекту? Разбираемся в этом материале.

Системные требования

Игра очень требовательна к процессору. Чтобы не проседала частота кадров, рекомендуется играть на Ryzen 5000/ Intel Core 12 и выше. Если у вас нет мощного игрового ПК, не стоит рассчитывать на 60 FPS и качество 4к. Впрочем, даже при приличной сборке частота кадров может провисать в некоторых локациях. Это связано с проблемами оптимизации со стороны Capcom, и именно это стало причиной многих отрицательных отзывов. Некоторые пользователи пишут, что ставят игре плохую оценку, но изменяют ее на положительную, как только разработчики пофиксят технические проблемы.

А самые находчивые геймеры уже нашли способ слегка разгрузить свой процессор: нужно просто убить кучу NPC в проблемных локациях. Впрочем, это может привести и к проблемам, ведь они не респавнятся самостоятельно, а значит, можно легко лишиться части игрового контента.

Графика

Некоторые геймеры критикуют устаревшую графику за то, что она напоминает скорее третьего “Ведьмака” 2013 года, чем современные игры, вроде Marvel's Spider-Man 2, которые поражают визуальной составляющей. Впрочем, это не самое популярное мнение. Dragon's Dogma 2 и не стремится к тому, чтобы быть в графическом авангарде. Она дает ровно ту картинку, которую от нее ожидают: приятные пейзажи, насыщенные магические анимации и некартонные модельки персонажей. Серьезных недостатков нет, а большего и не нужно, ведь все внимание и разработчиков и игроков сконцентрировано на геймплее.

Геймлей

Можно уверенно говорить, что если вам нравится первая Dogma, то зайдет и вторая. Разработчики не стали совершать революционных скачков, а выбрали самую надежную стратегию: сделать ту же игру, но лучше. Как и в первой части, игрок выбирает призвание, от которого зависят уникальные способности персонажа. Это классическая система классов, в которой можно идти напролом, играя за рыцаря или сделать ставку на ловкость, выбрав класс вора. Важной особенностью остались «пешки» — компаньоны,

которые присоединяются к отряду. Они не только помогают в битвах, но и открывают сайд-квесты.

Взаимодействие с окружающей средой в Dragon's Dogma 2 стало намного приятнее. Появились прицельные броски предметов, значительно улучшилась физика боя (ощущаются и удары в спину, и шквал атак противника). Кроме того, добавилось множество новых умений для каждого класса, ветеранам первой части скучать не придется.

Наконец, мир второй части в 4 раза больше, чем в первой. С этим связана одна спорная особенность: в игре очень сложная система быстрого перемещения. Если вы привыкли к тому, что можно разблокировать локацию и попадать в нее когда вздумается — готовьтесь к разочарованию. В Dragon's Dogma 2 есть телепортация, но только с помощью специальных кристаллов, которые расходуются при использовании, а добывать их не так уж и легко. Не редкостью будут долгие путешествия из одной точки в другую. С одной стороны это бывает утомительно, а с другой — мир наполнен контентом, и долгая дорога может стать самостоятельным приключением.

Отзывы игроков о геймплее расходятся. Одни считают, что игра переоценена:

Очень унылый геймплей за оверпрайс. Настолько однообразный и унылый “открытый мир” даже Элден Рингу не снился. Бегаешь по миру, пинаешь гоблинов/ящеров/гарпий/бандитов иногда великанов и так по кругу. Анимации очень топорные, за мага играть это отдельный вид кринжа.

Другие видят в ней идеальное продолжение первой части:

Игра чувствуется весело, она даёт именно тот экспириенс, которого не хватало с первой части игры. Классы всё так же хороши и интересны по геймплею. Пешки стали более живыми и интересными.

Большинство игроков довольны, несмотря на скандал с микроплатежами, которые обрушил рейтинг игры в Steam до “в основном негативные [отзывы]”, он уже выровнялся до отметки “смешанные”. А, судя по крайне высоким оценкам от критиков (86 на Metacritic), когда первый хейт утихнет и Самсом справится с проседаниями FPS, пользовательский рейтинг вырастет до хороших показателей.

Донат

К бунту геймеров привело раздражающее обилие микроплатежей, которыми переполнена игра. Сами по себе они не оказывают критичного влияния на игровой процесс, но многих взбесило то, что студия не предупредила игроков об этом.

Микроплатежи – зло. Всем нужно об этом кричать, иначе не одумаются.

Усугубляют недовольство технические проблемы:

Не хватает в шопе пакета на +30/+60 FPS к производительности.

Правда, сейчас хейт донатов сходит на нет и большинство отрицательных отзывов сводятся к недостаточной оптимизированности игры. Эта проблема, вероятно, решится в ближайших патчах.

Итог

Для поклонников игр вроде Skirum или первой части “Догмы”, Dragon’s Dogma 2 — почти идеал. Не обладая захватывающим сюжетом, она отлично передает атмосферу магического мира и предлагает увлекательную систему прокачки навыков, создания своего отряда пешек и интересные бои. Впрочем, можно не торопиться ее покупать, а подождать патчей от разработчиков, чтобы не страдать от падающего FPS. Если же у вас в приоритете сюжет, картинка и проработанные диалоги, то можно смело скипать и лишний раз пройти Baldur’s Gate 3» [15].

ПРИЛОЖЕНИЕ О

«Чем больше хороших отзывов на игру, тем больше людей ее захотят купить, да и генеральному директору будет приятно, поэтому неудивительно, что некоторые разработчики не могут удержаться от накруток. Иногда это проходит незамеченным,, иногда дело ограничивается лишь укорами от игроков, а иногда жульничество становится настолько очевидным, что сообщество не может его терпеть и добивается бана. Сегодня мы вспомним 5 игр, которые попадались на фейковых рейтингах и узнаем, что с ними стало.

Assassin's Creed Origins

В 2017 году компанию Ubisoft поймали на накрутке рейтинга Assassin's Creed Origins. Казалось бы, такому гиганту не пристало заниматься мелким мошенничеством, но команда сайта-агрегатора рецензий Metacritic обнаружила подозрительно большое количество отзывов с одинаковым текстом:

Гораздо лучше, чем Assassin's Creed Unity и Assassin's Creed Syndicate.

Большинство аккаунтов оказались однодневками, явно созданными ради того, чтобы поставить только одну оценку. Это не оставляет сомнений в том, что речь идет именно о накрутке. Пользовательский рейтинг успел дойти до 7,9 баллов из 10, прежде чем команда сайта стала более тщательно модерировать отзывы. К сегодняшнему дню этот рейтинг снизился до 7.3. Сама игра от разоблачения практически не пострадала, а все издержки стали исключительно репутационными.

Guardians of Ember и Wild Buster: Heroes of Titan

Намного больше проблем возникло у компании Insel Games. Ее проекты Guardians of Ember и Wild Buster: Heroes of Titan с самого начала были приняты сообществом не очень радушно, а после того как выяснилось, что рейтинг в Steam был накручен, их удалили с платформы.

Скандал разразился после поста на Reddit, в котором сообщалось, что генеральный директор компании угрожал уволить сотрудников, если они не купят игры и не оставят положительные отзывы. Valve отреагировала на эти новости достаточно жестко. После небольшого расследования компания заявила:

Издатель использовал несколько учетных записей Steam для публикации положительных отзывов для своих игр. Это явное нарушение нашей политики обзоров, а мы относимся к этому очень серьезно. По этой причине мы заканчиваем наше сотрудничество с Insel Games Ltd. и убираем их игры из нашего магазина. Если вы уже приобрели эти игры, то они останутся в вашей библиотеке.

Art of Stealth

Похожая судьба и у проекта Art of Stealth, который очень недолго мог гордиться своими 80% положительных оценок. Когда обнаружилось, что разработчик поддерживал такой высокий уровень с помощью создания левых аккаунтов, игру навсегда забанили в Steam. Может быть вбросы голосов и прошли бы незамеченными, но игра оказалась слишком плоха. Как только она приобрела популярность, сообществу стало ясно — 80% тут быть не может.

Highly Likely

А вот игру Highly Likely пользователи поймали на почти что рекордной накрутке в 90% положительных отзывов. Доказательства этого нашлись на форуме, где разработчик практически прямым текстом сообщал, что заплатит за нужные отзывы. Впрочем, несмотря на ряд скандалов связанных не только с накрутками, но и с манипуляциями в розыгрыше подарочных карт, некорректным общением в сообществе и претензиями к политическому содержанию, игра осталась на площадке и сейчас ее можно купить за 15 долларов.

Diablo 4

В недобросовестном обращении с рейтингами подозревают и Diablo 4, которая получила смешанные отзывы после релиза, но в какой-то момент, без привязки к выходу значительных патчей, ее рейтинг взлетел. Игровому сообществу это показалось подозрительным и после небольшого расследования пользователи обнаружили, что игра одновременно получила множество одинаковых положительных отзывов. Все они состояли из одного слова:

– blizzard

При ближайшем рассмотрении аккаунтов оказалось, что авторы обзоров зачастую имеют на аккаунте несколько условно-бесплатных игр, а у кого-то за последние 2 недели наиграно 1600 часов. Возникло предположение, что это просто боты для накрутки рейтинга» [23].

ПРИЛОЖЕНИЕ П

«Как сообщает сайт Redanian Intelligence, в настоящее время студия Nexon ведет разработку новой онлайн-ролевой игры (RPG), основанной на знаменитой фэнтези-вселенной "Игра престолов". Как утверждается, новый игровой проект покажет нам королевство Север.

В игре точно будут Стена и Винтерфелл. Временной промежуток - между четвертым и пятым сезонами "Игры престолов", соответственно, в игре появятся многие персонажи, знакомые нам по телесериалу. Сюжетная кампания в игре будет, однако она будет непременно сопряжена с онлайн-игрой. Обещана возможность выбора между мужским и женским персонажами в главной роли. Дата релиза проекта, даже приблизительная, пока не сообщается. Напомним, что до официального подтверждения вся эта информация является только слухами» [27].

ПРИЛОЖЕНИЕ Р

«Blizzard решила не проводить в 2024 году свое "фирменное" мероприятие BlizzCon. Об этом сообщается в социальных сетях компании.

При этом причины отказа от проведения мероприятия Blizzard не называет. Однако отмечает, что решение об отмене оказалось для компании очень сложным. Blizzard надеется, что в следующие годы сможет проводить BlizzCon, как и прежде. Напомним, прошлый BlizzCon проходил в ноябре 2023 года в американском Анахейме» [17].