

Жанры игровой журналистики: ретроспективный взгляд

Е. Д. Кукшинова

Genres of game journalism

E. D. Kukshinova

Екатерина Дмитриевна Кукшинова – магистрант; Новгородский государственный университет имени Ярослава Мудрого, Великий Новгород, Российская Федерация

Ekaterina D. Kukshinova – master's program student; Yaroslav-the-Wise Novgorod State University, Veliky Novgorod, Russian Federation

E-mail: heivvaevigt@gmail.com

ORCID 0000-0003-4711-5772

Статья поступила: 06.10.2022. Принята к печати: 20.11.2022.

Received: 06/10/2022. Accepted for publication: 20/11/2022.

Данная статья посвящена исследованию жанров игровой, или гейм-журналистики. Ретроспективный взгляд на проблему состоит в том, что рассматриваются жанры, преобладающие в игровой журналистике до её перехода в современное медийное пространство, и их трансформации после. Новизна исследования определяется тем, что рассматриваемые жанры относятся к числу малоизученных медийных феноменов. Анализ изданий, в которых публиковались тексты о видеоиграх, выявляет этапы формирования игровой журналистики: формировался круг авторов, переводные материалы сменились классическим жанрами новости, обзора, репортажа, отчета, затем игровая журналистика постепенно освоила новые медиажанры, в том числе мультимедийные – стрим, хит-парад. Приведенные иллюстрации разных жанров демонстрируют, как новое содержание «упаковывается» в известные жанровые формы. Изучение жанров игровой журналистики позволит более полно охарактеризовать специфику этого направления журналистики и выявить особенности, которые отличают его от других направлений.

This article is devoted to the study of the genres of video game journalism. A retrospective look at the problem is that we consider the genres prevailing in video game journalism before its transition to the modern media space and their transformations after. The novelty of the study is determined by the fact that the genres under consideration are among the poorly studied media phenomena. An analysis of publications in which texts about video games were published reveals the stages in the formation of video game journalism: a circle of authors was formed, translated materials were replaced by the classic genres of news, review, reportage, report, then video game journalism gradually mastered new media genres, including multimedia ones, which are stream, hit parade. These illustrations of different genres show how new content is "packed" into well-known genre forms. The study of the genres of video game journalism shall allow us to more exhaustively characterize the specifics of this area of journalism and identify the features that distinguish it from other areas.

Ключевые слова: видеоигры, игровая журналистика, медиажанры, новость, репортаж, стрим, хит-парад

Keywords: video games, video game journalism, media genres, news, reportage, stream, hit parade

УДК 070.15:004.4.27:316.772.5

OECD: 5.08.EU

V

Постановка проблемы. Игровая журналистика – объект интереса большого сегмента современной молодёжи, она посвящена игровой индустрии, которая составляет неотъемлемую часть индустрии развлечений. Тексты игровых журналистов отличаются контент-особенностями, которые формировались годами благодаря таким факторам, как обратная связь с аудиторией, подбор интересных читателям тем, анализ особенностей предлагаемого контента, выбор форматов, вызывающих наибольший отклик. Однако российские исследователи игровой журналистики не углублялись в изучение и классификацию ее медиажанров. Цель данного исследования – рассмотреть медиажанры игровой журналистики и отметить их особенности.

История вопроса. Отечественные исследователи уделили мало внимания исследованию жанровых характеристик текстов в изданиях, посвящённых видеоиграм. К числу доступных относится работа «Журналы, посвящённые компьютерным играм: проблематика, жанровые характеристики текстов» [Шостак, 2022], статьи «Компьютерные игры и игровая журналистика» [Тармаева, 2015], «Жанрово-тематические особенности игровой интернет-журналистики в России (на примере сайтов Stopgame, Playground и «Игромания») [Матыцин, 2019]. Вскользь жанры игровой журналистики упоминаются в статье «Игровая журналистика в современном российском медиапространстве: проблематика и функциональное разнообразие» [Баканов, Сабирова, 2018].

Исследователи классифицируют в среднем до десяти жанров игровой журналистики – прежде всего новости, статьи, интервью. Новинку в медиажанрах, в частности, относящихся к игровой журналистике, представляет собой стрим – инструмент потокового вещания, активно интегрированный в современное медиапространство. Уникальные характеристики и особенности стрима описаны в статье «Стрим в журналистике: характерные особенности»: показано, что в сетевом пространстве сформирована мультимедийная среда с уникальными характеристиками и признаками; по мнению исследователей, стрим – особый тип журналистского продукта, который уже оптимально интегрирован в эту среду [Видная, & Мирошник, 2020].

Многие работы касаются истории возникновения и преобразования игровой журналистики как самостоятельного направления. Из материалов по этой теме можно выделить статьи «История игровой журналистики» [Никитина, 2020], «История игровой журналистики» [Пензова, 2020], Уварова «История отечественной игровой журналистики» [Уваров, 2021], «Тенденции развития отечественной игровой журналистики» [Кудряшова, 2017]. Авторы этих работ отмечают особенности трансформации игровой журналистики в разные исторические периоды, в особенности во время падения популярности бумажных журналов. На основании некоторых их выводов мы сможем предположить, с чем связано преобразование жанров гейм-журналистики в современной медийной среде.

Методология и методика исследования. Игровая журналистика объединяет информационные, аналитические и художественно-публицистические жанры, что определяет отбор медиажанров для анализа в тематических медиа. Отбор материала

для исследования проводился в изданиях «Игромания» и на сайте stopgame.ru. Всего проанализировано 230 материалов (156 – «Игромания», 74 – сайт stopgame.ru).

Первый этап исследования – обращение к истории для того, чтобы понять, какими жанрами пользовались журналисты на этапе становления игровой журналистики и как они преобразились по ходу развития технологий и образования цифровой среды.

Следующий этап – описание самых популярных в настоящее время медижанров игровой журналистики. Технологические возможности позволяют выстраивать прямую коммуникацию с аудиторией в режиме реального времени, получать мгновенную обратную связь: отклики, комментарии, лайки. Информационный продукт в изданиях про видеоигры устроен неоднозначно и должен отвечать ряду обязательным критериям, которые можно будет распознать и охарактеризовать в ходе дальнейшего анализа. Материалы, на которых построено исследование, разнообразны, что говорит о нацеливании игровых изданий на разные аудитории.

Анализ материала. Обобщая информацию, опубликованную в приведенных работах, можно представить историю отечественной гейм-журналистики, обращая внимание в первую очередь на культивируемые в ней жанры.

Первые видеоигры в России появились вместе с игровыми приставками. В девяностые их привозили из-за рубежа, за кассетами и дискетами буквально «охотились». В столице появлялись тематические магазины. Вместе с тем открывались редакции первых журналов, освещавших новинки на игровые приставки: «ZX-Ревю» (с 1990 года) и «Видео-Асс Денди», которые публиковали всё, что связано с игровыми приставками «ZX Spectrum» и «NES» (больше известной как «Денди») соответственно. Интересно, что с 1992 года в Ижевске стала выходить газета «ZX Weekend», также посвящённая «ZX Spectrum». Популярность игр на приставки стремительно росла, и, кроме печатных изданий, стали выходить книги с их описаниями, чит-кодами, секретами, прохождениями. Рост популярности таких изданий связан с тем, что зарубежная «ZX Spectrum» стоила всего 100 рублей, в отличие от отечественных компьютеров «БК-0010» и «Искра 1030М». Их стоимость варьировалась от 550 до 650 рублей. Покупать игровую платформу по такой цене у большинства россиян в то время попросту не было возможности.

С началом распространения российского интернета в 1994 году получить доступ к видеоиграм, в том числе к зарубежным, стало проще. Кроме того, в это время появились первые электронные журналы и газеты, среди которых стоит отметить электронную версию «ZX-Ревю», журнал «Spectrofon», газеты «Maximum» и «On-Line». Их, как и видеоигры, распространяли на аудиокассетах и дискетах. Публикации в журналах уже в то время были очень разнообразны. Авторы материалов рассказывали о прохождении игр, публиковали **сочинения и эссе**, переведённые зарубежные материалы, **интервью, новости и отчёты** о разработке отечественных игр. На сайте ZX Press существует обширная библиотека любительских электронных журналов с конца 80-х и вплоть до 2019 года.

Печатная игровая периодика, как писалось ранее, выпускалась в виде журналов и в виде книг. Удивительно, что книги с описаниями и прохождениями игр можно было

найти практически в любых книжных магазинах, лавках, ларьках и библиотеках. Особым качеством книги, в основном, не обладали – текст печатался на дешёвой бумаге, содержал множество орфографических и фактических ошибок. Некоторые издательства всё же старались отличиться от конкурентов. Например, петербургский издательский дом «Фолио-Пресс» выпустил серию книг «Энциклопедия компьютерных игр», которая выходила с 1989 по 1997 год.

К началу 2000-х годов мода на книги прошла. На рынок вышли такие гиганты, как журналы «Великий Дракон» (ранее «Видео-Асс Денди»), «Игромания», «Навигатор игрового мира», «Страна игр». Время от времени в качестве приложений к ним выходили сборники с *описанием игр и прохождениями*, но популярностью они не пользовались.

Однако в связи с тем, что параллельно играм на компьютеры продолжала расти популярность консольных игр, книги с *прохождениями, кодами и секретами в играх* на приставки по-прежнему оставались популярными. Разнообразие приставок и игр на них позволяло издательствам выпускать сотни книг. Не самые добросовестные издатели позволяли себе, нарушая авторские права, печатать в книгах тексты пользователей интернет-форумов. И всё же с дальнейшим развитием интернета и увеличением скорости связи игровая литература уступила позиции журналам и электронным ресурсам.

В конце 1990-х – начале 2000-х игровые журналы выживали, как могли, несмотря на достаточно высокий спрос. Профессиональных игровых журналистов ещё не было, и «изначальная» гейм-журналистика держалась на энтузиастах и самих читателях. По словам Валерия Полякова, бывшего главного редактора журнала «Великий Дракон», первые пять номеров он написал и выпустил практически в одиночку. Это было тяжело, и редакции пришлось объявить конкурс на лучшие читательские статьи о видеоиграх. Победители этапов конкурса и становились авторами журналов. Оказалось, что огромное количество читателей разных возрастов из всех уголков СНГ были заинтересованы в публикации материалов на странице журнала. Причём, они присылали в редакцию не только тексты, но и *комиксы, рисунки, фанфики (фанатские рассказы), секреты*. А ещё делились с редакцией наблюдениями и идеями для новых материалов. Редакция придумала несколько читательских рубрик, а позднее самых активных авторов и участников фан-клуба журнала пригласили в издание в качестве корреспондентов.

На системе, назовём её «читатель-автор», держалась не только редакция «Великого Дракона». Во второй половине 1990-х вышло множество журналов, которые продержались недолго и всё время своего существования находились в тени конкурентов. Редакции также приглашали к сотрудничеству читателей, но занимались и перепечаткой любительских материалов из других изданий и с интернет-форумов, иногда даже из самых популярных и известных. Уникальным случаем стал омский журнал «Joshua 5», которому был присвоен собственный International Standard Book Number (ISBN) для распространения и защиты авторских прав, однако он просуществовал меньше года и закрылся после шестого номера по причинам, которые до сих пор не установлены.

Подобная участь ждала и мультимедийную игровую журналистику. Её история завершилась на изданиях «SBG Magazine» и «GEM», которые выходили на компакт-дисках с 1996 по 1999 год, а лучшие статьи с указанием авторства печатали в ранних номерах журналов «Страна игр» и «Навигатор игрового мира». Упадок мультимедийной журналистики 1990-х произошёл потому, что со временем этот формат никого не удивлял и потерял уникальность – уже каждый второй печатный журнал имел цифровую копию на съёмных носителях.

В 1997 году вышел первый номер журнала «Игромания», несмотря на изобилие игровой прессы на рынке. Всего за три года редакции удалось вывести издание на первые позиции в топе игровых журналов, поскольку авторы отказались от концепции «журнала с прохождениями». Ее успешно реализовали конкуренты, и обращаться к ней снова не было смысла. В то время геймеров интересовали уже не описания прохождений видеоигр, так как их доступность в целом возросла, а **новинки видеоигровой индустрии, обзоры, аналитические статьи и мнения**. К 1998 году в журнале сформировалась уникальная рубрикация. В отличие от ряда однотипных конкурентов, в «Игромании» публиковали **новости, интервью с разработчиками, читательские хит-парады** и многое другое. На разнообразии материалов и отличительные черты журнала обращали внимание другие редакции и заимствовали у него идеи. Уже тогда во многих игровых журналах отмечалось разнообразие тем, затрагиваемых авторами. Писали не только про видеоигры, но и про другие продукты индустрии развлечений – музыку, фильмы, находящуюся на пике популярности японскую поп-культуру и прочее. Здесь стоит сказать о том, что гейм-журналистика 1990-х и 2000-х не ограничивалась печатными изданиями. С распространением телевизионного вещания игровая журналистика перешла и на телеэкраны.

Популярными телепередачами по теме были «От Винта!», «Dendy – Новая реальность», телевизионная передача-викторина «Соник: Супер-ёжик». К началу двухтысячных культура гейминга в России уже более-менее утвердилась, на телеканале «СТС» запустили первое киберспортивное шоу «Игродром». На шоу приглашали любителей видеоигр, делили на команды, и на протяжении выпуска они соревновались в четырёх жанрах – шутеры от первого лица, гонки, файтинги и спортивные симуляторы. Примерно в это же время российский журналист Андрей Лошак снял громкий сюжет «Победный клик России» для передачи «Намедни» на канале «НТВ». Это был первый уникальный случай, когда о видеоиграх рассказали на федеральном канале в формате **спортивного репортажа**. Сюжет был посвящён всемирной киберспортивной олимпиаде «World Cyber Games», судьбам и стремлениям игроков.

В период с 1998 по 2002 год на телеканале «ТВЦ» транслировали **новостную передачу** «Интернет Кафе». Ведущие рассказывали о современных технологиях и разработках, интернете, видеоиграх. С 1995 года во многих регионах выходили собственные передачи. Так, например, в Волгограде выпускали программу «От Марио до Соника», в Екатеринбурге – «Мегадром Агента Z», а в Великом Новгороде с 1998 по 2007 год выходила передача «Мир компьютерных игр», который создал Сергей Писарев, он же был и ведущим передачи. В передаче в основном представляли информацию и показывали геймплей кооперативных игр (для нескольких игроков).

Речь шла как про игры для персональных компьютеров (Windows, ZX Spectrum), так и для игровых приставок. Программа делилась на несколько рубрик: «Двое» – демонстрировалось виртуальное сражение двух игроков, «Игры» – рассказывалось о вышедших играх, «Рассуждалки» – ведущий строил теории и рассуждал про игры, которые должны были выйти. В рубрике «Сериал» демонстрировалось прохождение видеоигр с комментариями. Передача «Мир компьютерных игр» выходила регулярно вплоть до апреля 2007 года, а после – в октябре 2007 года, в 2009 и 2010 году показывали специальные единичные выпуски, посвящённые новгородским киберспортивным турнирам.

Особым для телевизионной гейм-журналистики стал 2007 год, когда возрос интерес к киберспорту. Отличились телеканалы «НТВ+ Спорт» и «7ТВ». На «7ТВ» стала выходить передача «Cybersport», где освещались **свежие новости киберспорта, показывались отрывки из матчей**. А «НТВ+» стал выпускать программу «Лоции киберспорта», поделённую на две части. Первая ее часть была посвящена тем, кто уже понимал, что к чему в игровой индустрии (узкой аудитории телезрителей), а вторая – тем, кто только начинал вникать в суть вещей (широкой аудитории). Оба формата соединялись **фрагментами интервью** со специальным гостем выпуска – киберспортсменом или инфлюенсером.

Тремя годами ранее игровым направлением стали интересоваться музыкальные каналы. Например, с 2004 года на Муз-ТВ выходила передача «Zoom», в которой обзоревались новинки мира технологий и игровой индустрии, она выходила в эфир до 2010 года.

В 2007 году были запущены три самостоятельных телеканала о видеоиграх – «Gameland TV», «Gamanoïd», «Первый игровой», и канал о киберспорте – «CyberGame TV». Эти каналы объединяли одни и те же проблемы: во-первых, небольшой бюджет – аудитории было недостаточно, чтобы закупать и транслировать рекламу, во-вторых – конкуренция привела к дублированию контента: везде были **обзоры игр, передачи об аниме и японской культуре, новости, ретро-рубрики и стримы** (как такового понятия «стрим» в то время ещё не было, однако, сама концепция комментирования и прохождения игр давно сложилась). Отметим, что среди всех телеканалов только «Gameland TV» смог внести большой вклад в развитие игровой журналистики. На правах синдикации он показывал американские передачи игрового канала «G4 TV». Интересный факт: некоторые развлекательные американские шоу, которые показывали на «Gameland TV», стали предтечами будущих популярных YouTube-каналов, таких как «Невод» и «+100500».

Несмотря на неудачи игровых телеканалов, отдельные передачи запускали и после 2009 года. На региональных версиях канала «ТНТ» транслировали передачу «Игра на вынос» с блогером Ильёй Мэддисоном. Ведущий критиковал или хвалил популярные и посредственные игры. Уфимский канал «UTV» с 2010 года еженедельно транслировал передачу «GameБлок». Программа была посвящена важнейшим **новостям игровой индустрии и обзору новинок**.

Подводя итоги экскурса в историю, стоит сказать о том, что ещё несколько десятилетий назад аудитория игровых журналов и передач практически полностью формировала концепции этих информационных продуктов, поскольку

зарождающаяся индустрия электронных игр привлекала к себе внимание, но никто не понимал с полной уверенностью, о чём писать, говорить и что показывать.

Остановимся на жанрах. С самого начала игровая журналистика пестрила разнообразием жанров, среди которых мы отметили **новости, интервью, отчёты, эссе, статьи, обзоры, мнения, хит-парады, репортажи, стримы**. Рассмотрим каждый из них в контексте гейм-журналистики подробнее.

Новость – сообщение о событии. Новости были важной составляющей игровых журналов, однако, неэффективной, поскольку многие издания выпускались раз в две недели или в месяц, и информация быстро теряла актуальность. Это привело к тому, что издатели сокращали количество новостей в журналах, отдавая приоритет аналитическим статьям и обзорам. В то же время подобная участь не настигла телепередачи, которые выпускали оперативные сводки новостей. В современных игровых изданиях новость выглядит так:

Создатели Overwatch 2 рассказали историю Кирико и намекнули на нового героя

Blizzard выпустила короткометражку, посвященную новому герою Overwatch 2, Кирико. В этом ролике показаны две стороны героини класса поддержки: любящая дочь и одновременно суровая защитница.

Разблокировать Кирико сразу могут владельцы премиум-пропуска и игроки Overwatch. Всем остальным для этого необходимо прокачивать бесплатный боевой пропуск. И игроки не особо довольны новой системой монетизации: по их мнению, даже в Apex Legends большие мотивации развивать боевой пропуск, ведь так можно добыть валюту на покупку следующего.

Пользователи Reddit уже посчитали, что для разблокировки всех скинов, амулетов, поз, эмоций и прочих ассетов для Кирико надо заплатить 15 600 монет Overwatch. Те, кто не покупает валюту, могут добыть 60 монет в неделю, выполняя испытания. Так что на полную разблокировку косметики для одного-единственного героя потребуется пять лет.

Критике также подверглись легендарные облики героев. В частности, легендарный скин Кирико меняет только куртку, оставляя всё прочее практически нетронутым. И в целом легендарные скины в сиквеле намного менее проработанные — вероятно, все силы дизайнеров ушли на будущие мифические образы.

Авторы Overwatch 2 также намекнули на нового героя, который появится во втором сезоне. Это будет танк, причём хорошо нам известный, и он будет тесно связан с новой картой, которая появится в будущем сезоне [Создатели, 2022].

Как видно из текста, новость построена по принципу «перевернутой пирамиды»: заголовок, лид-абзац, где раскрыта суть инфоповода, далее – расширенная информация, дополнительная информация с упоминанием разных источников. Автор пользуется сленгом геймеров: в тексте можно увидеть такие слова, как «прокачивать» – повышать уровень или характеристики, «косметика» – предметы для изменения облика героя, «скин» – костюм или облик героя, «сиквел» – игра, сюжет которой является продолжением предыдущего продукта, «танк» – персонаж, задача которого – отвлекать персонажей врагов в матче.

Интервью – структурированная беседа между интервьюером и респондентом. В игровой журналистике прошлого интервью пользовались популярностью, так как аудитория желала знать взгляды и мнения разработчиков игр, экспертов в этой области, лидеров мнений. В качестве примера возьмём отрывок из интервью журналиста «Игромании» с руководителями платформы VK Play и студии Mundfish:

Интервью с руководителями VK Play и Mundfish: об Atomic Heart, консольных версиях, дате выхода и не только

Недавно стало известно, что Atomic Heart на PC в СНГ и России будет эксклюзивом VK Play, а сам боевик, который выйдет этой зимой, в странах региона нельзя будет приобрести в Steam. Желая узнать больше о различных особенностях игры на PC и консолях, сделке с VK и не только, мы пообщались с Робертом Багратуни, главой студии Mundfish, и Родионом Котельниковым, техническим директором VK Play. А заодно мы спросили наших читателей, что бы они хотели узнать у разработчиков Atomic Heart.

— *Родион, расскажите, кто первый проявил инициативу и вышел на контакт с другой стороной: команда VK Play или Mundfish?*

— *Я бы сказал, что это была взаимная инициатива. VK Play сейчас является, наверное, самой понятной и надёжной игровой площадкой для российских пользователей, на которой работает весь функционал и доступны платежи, а учитывая, что Atomic Heart — один из самых ярких и ожидаемых проектов этой зимы, решение о сотрудничестве показалось эффективным и логичным для обеих сторон, так что партнёрство у нас сложилось органически.*

— *Были ли для команды Atomic Heart особые условия по размещению в магазине?*

— *Обсуждать коммерческие условия, достигнутые в рамках этой сделки, мы не можем, но как я уже сказал: наша цель — это всесторонняя поддержка разработчиков, независимо от того, крупная эта студия или начинающая. Летом мы объявили о том, что на VK Play действует самая низкая комиссия на рынке. Наши базовые условия - 5% (95% выручки от размещения игры на площадке получает разработчик), также есть возможность публиковать игры физлицам, маркетинговая поддержка и многое другое. Поэтому все игровые разработчики — welcome! И, конечно, важно напомнить, что некоторые вопросы остаются без ответов, поскольку последних пока что попросту нет. И всё же удалось узнать немало интересного!*

— *Роберт, ещё в начале лета слова о переносе Atomic Heart на 2023-й называли вбросом, а теперь в качестве окна релиза указана зима. В целом декабрь подходит идеально, но распространилось мнение о переносе игры на следующий год.*

— *С момента выхода февральского трейлера с анонсом релизного окна произошло много всего, что значительно повлияло на команду и разработку. Качество — наш главный приоритет, и мы продолжаем целиться в эту зиму.*

— *Системные требования игры для ПК с начала 2021 года заметно выросли. Текущий вариант окончательный или возможны изменения?*

— *В начале пути многие игры ставят так называемые «заглушки», и мы не исключение. «Заглушки» появились ещё в 2018 году, когда мы впервые заполняли страницу в Steam, так что сравнивать текущие параметры с теми старыми точно не имеет смысла. «Атомное сердце» — высокотехнологичная игра, но наша команда приложила огромные усилия,*

чтобы провести качественную оптимизацию и сделать игру на ПК доступной для широкой аудитории. Да, игра должна быть доступна большинству игроков в хорошем виде, но у игроков с продвинутым железом картинка должна быть действительно выдающейся. Это была одна из самых важных для нас задач, и мы считаем, что достигли поставленных целей [Интервью, 2022].

Текст представляет собой классическое интервью и строится по системе «вопрос-ответ». Стоит отметить, что материал проиллюстрирован скриншотами из игры, которые специально предоставили разработчики для этого интервью. То есть, подобных изображений в сети больше нет.

Отчёты – особый жанр игровой журналистики. Уникальность отчётов заключалась в том, что они представляли собой совокупность новости и аналитической статьи с рассуждениями о том, что, например, было сделано в ходе разработки игры, какими особенностями она будет обладать, чем отличается от подобных продуктов. Сейчас этот жанр целиком переключался в *статьи*, но осталась другая сторона, например *новости-отчёты*. Выглядит это так:

Премьеры от Gearbox и Firaxis, обновлённые данные о тиражах и другие сведения из отчёта Take-Two

Take-Two Interactive опубликовала финансовый отчёт за прошедший год и раскрыла некоторые планы на ближайшее будущее. Из интересного:

До 31 марта 2022-го группа компаний в составе Take-Two планирует выпустить 21 игру, включая четыре проекта, которые обозначили как «иммерсивное ядро» (immersive core). Судя по комментариям компании, под этим диковинным словосочетанием имеют в виду игры, в которые пользователи много играют, — например, как в GTA, Red Dead Redemption, Borderlands, Civilization или NBA 2K.

Две игры из «иммерсивного ядра» принадлежат к «доказавшим свою состоятельность» франшизам, а ещё две — к новым. Вряд ли среди них будет следующая GTA — уже подтверждено, что ноябрьской слот заняла некстген-версия GTAV.

Одну из новых франшиз для Take-Two разрабатывает Gearbox. Эту игру собираются анонсировать и отправить в релиз до 31 марта 2022-го.

Прошедший финансовый год стал одним из лучших в истории Firaxis. В наступившем финансовом году студия анонсирует несколько новых проектов. Очевидные кандидаты — новая Civilization и XCOM 3, но в такие подробности Take-Two не вдаётся.

В последнее время Take-Two наращивала свои производственные мощности, что начнёт аукаться в следующую пару лет, начиная с 1 апреля 2022-го. В районе календарных 2022-го и 2023-го компания выпустит 41 игру, среди которых:

19 проектов из «иммерсивного ядра» (включая 7 спортсимвов и 4 «фритуплейки»),

5 независимых игр (видимо, под эгидой подразделения Private Division),

10 мобильных игр,

4 «мидкора» (игры где-то посередине между хардкорными и казуальными проектами; 3 из них будут спортсимами),

3 «итерации ранее выпущенных проектов» (видимо, переиздания) [Премьеры, 2022].

Такие новости-отчёты представляют собой выдержки из отчётов компаний или студий, в которых те подводят итоги за какой-то промежуток времени.

Эссе – авторские материалы, в которых журналисты старались раскрыть и передать свою позицию массовой аудитории. Эссе в игровых изданиях были очень похожи на рецензии, только с тем отличием, что в эссе авторы старались приводить определённые аргументы. Жанр **мнения** – практически аналогичен с эссе, лишь с тем отличием, что авторы могли не приводить конкретные аргументы, подтверждающие их доводы, делаясь или навязывая свою позицию аудитории. Отрывок материала журналиста издания «Игромания»:

Мнение о Dakar Desert Rally. Снежно-изумительная пустыня

Когда представляешь себе пустыню, сразу всплывает образ — бескрайние пески и дюны, высеченные ветром острейшие скалы и редкие оазисы или речушки, встречающиеся на пути счастливому путнику. И всё же это только одна сторона этой изумительной монеты, которая удивит и северного домоседа, и любителя южных приключений.

Ведь именно здесь, на бескрайних песчаных просторах (в последние три года — в Саудовской Аравии) проходит ралли «Дакар», привлекающее и профессионалов, и любителей. Многие из них хотят успеха, столь желанного чемпионства, но для ещё большего числа людей это возможность проверить себя на прочность, испытать невероятные ощущения и просто оценить красоту окружающего мира. И раллийный симулятор Dakar Desert Rally довольно успешно справляется с тем, чтобы порадовать и тех, и других — если набраться терпения и привыкнуть к особенностям игры.

Ветер за кабиною носится с пылью

Когда начинаешь знакомство с новым симулятором, который к тому же обещает быть по возможности реалистичным, всегда немного волнуешься: как много времени нужно, чтобы освоить его механику и начать получать удовольствие от процесса? Да и в целом, есть ли у тебя всё необходимое, чтобы играть так, как задумывали разработчики? Сразу отвечаем на последний вопрос: конечно, в идеале, чтобы у игрока был руль и педали, но Saber Interactive сделала Dakar Desert Rally дружелюбной и к обладателям геймпадов, и к тем, кто предпочитает стартовый набор PC — мышку и клавиатуру. Хотя с последними, конечно же, управлять местным транспортом заметно сложнее. К слову о транспорте, игра, как в настоящем «Дакаре», предлагает пять видов техники. Здесь и мотоциклы с грузовиками, и квадроциклы с автомобилями, и смесь двух последних, мотовездеходы SxS. Каждый вид по-своему уникален, и ты это сразу же чувствуешь: к примеру, юркие мотоциклы с лёгкостью проедут там, где пилоту «МАЗ» потребуются хирургическая точность, да и соперников обогнать на двухколёсном транспорте куда проще, но ему нужно уделять куда большее

внимание на поворотах и при прыжках — попасть в аварию на нём в определённых ситуациях куда легче [Мнение, 2022].

Автор рассуждает о плюсах и минусах игры, отмечает её особенности, преимущества и слабые стороны.

Статьи – материалы, авторы которых стараются проанализировать какое-либо явление с точки зрения закономерностей в нём. В игровой журналистике прошлого и настоящего это один из самых распространённых и популярных жанров. Отрывок из большого материала сайта stopgame.ru:

Прощай, Overwatch

Игра, которой больше нет

Только что закрылись серверы Overwatch. Такой, какой она была, игру мы не увидим, скорее всего, никогда. Разве что Blizzard решит пойти по пути World of Warcraft и запустит что-то наподобие Legacy-серверов. Проект, завоевавший в 2016 году звание «Игра года» на The Game Awards и привлёкший с тех пор десятки миллионов игроков, исчез — уже завтра на его место придёт Overwatch 2. С новыми механиками, новой монетизацией, новыми возможностями и многим другим.

Что любопытно, фраза «Игра уже не будет такой, как раньше» была актуальна на протяжении всего существования Overwatch. За шесть лет в ней произошло немало изменений, часть которых полностью перечёркивали изначальное видение разработчиков. Самое время вспомнить, чем богата история единственного шутера Blizzard.

Неудачный эксперимент

Игра вышла 24 мая 2016 года, и изначально разработчики давали игрокам полную свободу, позволяя брать в команду одинаковых героев. Было абсолютно нормально встретить шестерых Торбьорнов, ставивших турели вокруг точек, или шестерых Бастионов, рассеявшихся по углам. В режиме «Контроль объекта» очень популярной была связка с двумя Трейсер, двумя Лусио и двумя Уинстонами — из-за их скорости и живучести матчи сильно затягивались.

Продлилось всё это совсем недолго — когда запустился рейтинговый режим, аудитория начала спорить о том, подходит ли игре так называемый hero stacking. Поэтому ограничения поначалу ввели именно в «ранкеде» — менее чем через два месяца после релиза, в июле. Как объяснял директор шутера Джефф Каплан (Jeff Kaplan), возможность брать одинаковых героев в команду портит впечатление от рейтинговых матчей, а вот в «Быстрой игре» она не так страшна, поскольку там больше хаоса и веселья.

Однако в ноябре Blizzard пришла к выводу, что между «Быстрой игрой» и «ранкедом» слишком большая разница. Новички, только что купившие игру, должны обучаться азам Overwatch в «квиках», чтобы подготовиться к соревновательным режимам, а матчи с участием шестерых Торбьорнов никак в этом не помогают.

Поэтому в «Быстрой игре» лимит тоже ввели, а для желающих играть по старым правилам придумали аркадный режим «Без ограничений».

Падший Ангел и все-все-все

Изменения баланса героев в Overwatch происходили постоянно, но самое главное из них случилось в сентябре 2017 года. Связано оно с Ангел — персонажем, чья «ульта» вселяла ужас в каждую команду. Ангел могла подлететь к трупам своего соратника и моментально воскресить всех погибших в небольшом радиусе.

Опытные команды сначала позволяли наносить себе много урона, чтобы позволить Ангел быстро накопить «ульту», а затем Ангел пряталась где-нибудь за углом. Атакующие нападали на защитников и погибали, после чего Ангел подлетала и воскрешала всех — в результате обороняющимся спустя пару секунд приходилось ещё раз побеждать весь вражеский отряд. Иногда это сбавывало, иногда героиню вовремя находила ушедшая на разведку Трейсер, но в целом команда с Ангел получала заметное преимущество. А геймплей за неё был не самым захватывающим — требовалось лишь вовремя нажимать на кнопку и лишней раз не высывываться.

Со временем Blizzard решила, что нужно что-то менять, и почти полностью переделала способности героини. Воскрешение стало простой «абилкой», которая восстанавливается через 30 секунд после использования и возвращает из мёртвых лишь одного товарища. А активация «ульты» теперь позволяет Ангел летать над землёй и быстрее излечивать команду или повышать наносимый ею урон. Любопытно, что изначально новая «ульта» ускоряла восстановление умений, что позволяло воскрешать двух игроков подряд, но от этого быстро отказались.

Фанатов персонажа эти изменения не отвернули от любимицы, а сама Ангел перестала быть обязательной в каждой команде — было время, когда половина матчей начинались со слов «Нам нужна Ангел» в голосовом чате [Прощай, 2022].

Обзоры – жанр, подразумевающий рассмотрение и демонстрацию особенностей чего-либо. Игровые журналисты писали обзоры на разные темы – как про техническую составляющую игр, так и про смыслы, заложенные в них. В качестве примера – короткий обзор трейлера игры Mario Golf: Super Rush:

Гольф с бегом наперегонки и состязание в Грибном королевстве — обзорный трейлер Mario Golf: Super Rush

Марио и гольф — назовите более культовый дуэт... В общем, Nintendo опубликовала обзорный трейлер Mario Golf: Super Rush, где выделила следующие черты игры:

Несмотря на кажущуюся несерьёзность, Super Rush обладает определённой глубиной. Так, придётся учитывать скорость и направление ветра, а также отслеживать по шкале удара влияние склонов на траекторию полёта мяча и использовать сканер, анализирующий особенности поля. Управление достаточно простое, однако оно позволяет выполнять сложные приёмы — например, удар с подкруткой и спин. Играть можно не только кнопками, но и движением контроллеров.

На выбор доступны 16 персонажей из игр про Марио, каждый из которых имеет уникальные особенности. Герои могут соревноваться том числе в локальном и онлайн-мультиплеере до четырёх игроков, а среди полей есть как обычные, так и с препятствиями.

Игра предлагает несколько режимов, включая:

Блиц-гольф — сначала все одновременно бьют по своему мячу, а потом бегут за ним наперегонки, чтобы сделать следующий удар. По дороге нужно собирать предметы для восстановления энергии и уклоняться от препятствий. Персонажи могут выполнять рывок, дающий ускорение и сбивающий соперников, и особый удар, после которого мячи взрываются при приземлении.

Гольф-схватка, что проходит на стадионе, — разновидность блиц-гольфа, где игра идёт сразу на девяти лунках. Побеждает тот, кто первым покорит три лунки.

Гольф-приключение — вашему аватару Мии предстоит пройти путь от новичка до профессионала, соревнуясь с обитателями Грибного королевства и прокачивая свои характеристики. В этом режиме можно познакомиться с азами игры и отточить технику на учебном поле.

Mario Golf: Super Rush стартует 25 июня на Nintendo Switch. Предзаказ открыт [Гольф, 2022].

Хит-парады – в гейм-журналистике это подборки игр по схожей тематике, концепции, игровому жанру, игровому процессу. Этот жанр пользовался популярностью, поскольку позволял аудитории находить новые захватывающие игры. Последние хит-парады на сайте stopgame.ru датируются 2006-2008 годами. В «Игромании» — 2021 годом. Сейчас подобные материалы в изданиях не выходят.

Репортажи – сообщения с места событий. В игровой журналистике прошлого это довольно редко используемый жанр. Свойственная репортажам оперативность реализовывалась лишь на телевидении. Последние видеорепортажи на stopgame.ru вышли в 2009 году, а в «Игромании» — в 2017 году.

Результаты исследования. Представленный обзор жанров позволяет сформировать понимание основных тенденций в развитии игровой журналистики. В статье «Игровая журналистика как массово-коммуникационный феномен» отмечают, что современные российские игровые издания демонстрируют стремление максимально интегрироваться в коммуникационный процесс, использовать наиболее популярные и удобные для аудитории медиаформаты, что отчётливо проявляется в таких свойствах игровых медиа, как кроссплатформенность и конвергентность [Коданина, Стурова, 2020]. Действительно, практически все современные игровые издания, форумы и порталы, как российские, так и зарубежные, выпускают свои материалы на нескольких разных платформах. При этом до мелочей учитываются формат и объём материалов, подача, «боли» целевой аудитории и её интересы. Например, журнал «Игромания» имеет более десяти площадок, на которых размещает материалы. Среди них – сайт, социальные сети, мессенджеры, видеохолдинги, платформы для стриминга.

Подобные возможности позволяют собирать разные сегменты аудитории в разных источниках, формируя спрос на информацию. Так, основываясь на

рассмотрении материалов издания «Игромания», можно сказать, что новость остаётся самым распространённым медижанром в игровой журналистике. Медижанром современную новость делает совокупность инструментов и возможностей медиасреды, которые активно применяются для создания контента. Так в «Игромании» есть несколько типов новостного контента: это классические тексты в новостной ленте и выпуски в видеоформате для соцсетей и YouTube. Сайт stopgame.ru придерживается таких же форматов, но пользуется ещё одним медижанром – **подкастами**. Авторы подкастов в аудиоформате рассказывают о новостях игровой индустрии и обсуждают их. Этот формат представляет собой совокупность таких жанров, как **новость, обзор и мнение**, что говорит об интеграции жанров друг в друга и возникновении совершенно новых, уникальных, гибридных жанров. Современные технологии позволяют сделать мультимедийным простой текст. Отсюда возникают новые медижанры игровой журналистики, которые выявлены в ходе исследования материалов «Игромании» и stopgame.ru.

Материалы в игровой журналистике приобретают объёмное мета-содержание: текст дополняется картинкой, видеорядом, звуком. Теперь главная тенденция журналистов – не рассказать о каком-либо явлении, а показать его и даже «дать попробовать», позволить читателю погрузиться в процесс, стать его непосредственным участником. Для этого применяются различные интерактивные инструменты, как, например, дополненная реальность. **Стрим** как новый медижанр игровой журналистики тоже позволяет зрителю стать непосредственным участником игрового процесса. Это происходит следующим образом: ведущий прямой трансляции может выполнять желания зрителей по ходу прохождения игры, ориентируясь на чат трансляции или денежные пожертвования (донаты). **Репортажи** в некотором роде объединились со стримами – прямые репортажные трансляции проводят, например, с игровых выставок, конференций.

Статьи в медиасреде сохранились в своём первоизданном виде, но стали больше дополняться иллюстрациями, видео и аудио.

Обзоры по большей степени переключались из текстового формата в видео, сформировав единство звука и картинки. Демонстрация видеоигры зрителю стала важной задачей игровых журналистов-обзорщиков.

Интервью сохранились и в текстовом формате, но больше просмотров набирают «живые» интервью в формате видео. Зрителям нравится видеть реальные эмоции респондента, особенно если это известная личность игровой индустрии, слушать не идеализированную речь.

Жанр **эссе** в современной игровой журналистике заменили **аналитические статьи или лонгриды**. Если раньше такие материалы строились по определённой структуре, предполагая конкретные аргументы, теперь их форма более свободная. Авторы материалов приводят примеры из собственного опыта, делятся размышлениями. Аналитика сочетает в себе такие жанры, как **прогнозы, комментарии, расследования**.

Выводы. Подводя итоги проведённого исследования, можно сказать, что в современном медиапространстве классические жанры, которыми пользовались гейм-журналисты, стали мультимедийными и гибридными, что видно, к примеру, из

сочетания в медиажанре *подкаст* жанров *новость, обзор и мнение*. К такому слиянию привела кроссплатформенность, позволяющая изданиям собирать аудитории на разных площадках и публиковать один и тот же материал в разных форматах. Нельзя сказать, что гибридные медиажанры в дальнейшем не смогут вобрать особенности и функции других жанров: с каждым годом появляется всё больше мультимедийных возможностей, развиваются технологии дополненной и виртуальной реальностей. Используя мультимедийные жанры, игровые журналисты создают уникальную информационную среду для аудитории, ставя на первый план возможность человека стать непосредственным участником и очевидцем происходящего в игровой индустрии.

Источники

Создатели Overwatch 2 рассказали историю Кирико и намекнули на нового героя. (2022). *Игромания*. Электронный ресурс https://www.igromania.ru/news/119847/Sozdateli_Overwatch_2_rasskazali_istoriyu_Kiriko_i_nameknuli_na_novogo_geroya.html

Интервью с руководителями VK Play и Mundfish: об Atomic Heart, консольных версиях, дате выхода и не только. (2022). *Игромания*. Электронный ресурс https://www.igromania.ru/article/32266/Intervyu_s_ukovoditeli_elyami_VK_Play_i_Mundfish_ob_Atomic_Heart_konsolnyh_ver_siyah_date_vyhoda_i_ne_tolko.html

Премьеры от Gearbox и Firaxis, обновлённые данные о тиражах и другие сведения из отчёта TakeTwo. (2022). *Stopgame.ru*. Электронный ресурс https://stopgame.ru/newsdata/48030/premery_ot_gearbox_i_firaxis_obnovl_nnye_dannye_o_tirazhah_i_drugie_svedeniya_iz_otch_ta_take_two?ysclid=I96uf9jvmp37243662

Мнение о Dakar Desert Rally. Снежно-изумительная пустыня. (2022). *Игромания*. Электронный ресурс https://www.igromania.ru/article/32265/Mnenie_o_Dakar_Desert_Rally_Snezhno-izumitelnaya_pustynya.izumitelnaya_pustynya.html?ysclid=I96uges3zr870540182

Прощай, Overwatch. (2022). *Stopgame.ru*. Электронный ресурс https://stopgame.ru/show/130649/proschay_overwatch?ysclid=I96uiwlnn3228307249

Гольф с бегом наперегонки и состязание в Грибном королевстве — обзорный трейлер Mario Golf: Super Rush. (2022). *Stopgame.ru*. Электронный ресурс https://stopgame.ru/newsdata/48008/golf_s_begom_naperegonki_i_sostyazanie_v_gribnom_korolevstve_reviewnyy_trailer_mario_golf_super_rush?ysclid=I96uk46rt3663904199

Литература

Баканов, Р. П., & Сабирова, Р. И. (2018). Игровая журналистика в современном российском медиапространстве: проблематика и функциональное разнообразие. *Вестник Волжского университета им. В. Н. Татищева*, 2(2), 166–176.

Видная, О. Е., & Мирошник, М. А. (2020). «Стрим» в журналистике: характерные особенности. *Медиаисследования*, 7, 60–68.

Кудряшова, Е. О. (2017). Тенденции развития отечественной игровой журналистики. *Литературоведение, лингвистика и коммуникативистика. Направления и тенденции современных исследований: Материалы Всероссийской заочной научной конференции* (с. 123–124). Уфа: Башкирский государственный университет.

Матыцин, М. Д. (2019). Жанрово-тематические особенности игровой интернет-журналистики в России (на примере сайтов stopgame.ru, Playground и «Игромания»). *МНСК-2019. Журналистика: Материалы 57-й Международной научной студенческой конференции* (с. 77–78). Новосибирск: Новосибирский национальный исследовательский государственный университет.

Sources

Golf with a race and a competition in the Mushroom Kingdom — a review trailer for Mario Golf: Super Rush. (2022). *Stopgame.ru*. Retrieved from: https://stopgame.ru/newsdata/48008/golf_s_begom_naperegonki_i_sostyazanie_v_gribnom_korolevstve_reviewnyy_trailer_mario_golf_super_rush?ysclid=I96uk46rt3663904199

Goodbye, Overwatch. (2022). *Stopgame.ru*. Retrieved from: https://stopgame.ru/show/130649/proschay_overwatch?ysclid=I96uiwlnn3228307249

Interview with the leaders of VK Play and Mundfish: about Atomic Heart, console versions, release date and more. (2022). *Gambling Addiction*. Retrieved from https://www.igromania.ru/article/32266/Intervyu_s_ukovoditeli_elyami_VK_Play_i_Mundfish_ob_Atomic_Heart_konsolnyh_versiyah_date_vyhoda_i_ne_tolko.html

Opinion about Dakar Desert Rally. A snow-amazing desert. (2022). *Gambling Addiction*. Retrieved from: https://www.igromania.ru/article/32265/Mnenie_o_Dakar_Desert_Rally_Snezhno-izumitelnaya_pustynya.html?ysclid=I96uges3zr870540182

Premieres from Gearbox and Firaxis, updated circulation data and other information from the TakeTwo report. (2022). *Stopgame.ru*. Retrieved from: https://stopgame.ru/newsdata/48030/premery_ot_gearbox_i_firaxis_obnovl_nnye_dannye_o_tirazhah_i_drugie_svedeniya_iz_otch_ta_take_two?ysclid=I96uf9jvmp37243662

The creators of Overwatch 2 told the story of Kiriko and hinted at a new hero. (2022). *Gambling Addiction*. Retrieved from: https://www.igromania.ru/news/119847/Sozdateli_Overwatch_2_rasskazali_istoriyu_Kiriko_i_nameknuli_na_novogo_geroya.html

References

Bakanov, R. P., & Sabirova, R. I. (2018). Video game journalism in the modern Russian media space: problems and functional diversity. *Vestnik of Volzhsky University named after V. N. Tatishchev*, 2(2), 166–176. (In Russian).

Kudryashova, E. O. (2017). Trends in the development of domestic video game journalism. *Literaturovedeniye, lingvistika i kommunikativistika. Napravleniya i tendentsii sovremennykh issledovaniy: Materialy Vserossiyskoy zaochnoy nauchnoy konferentsii [Literary Criticism, linguistics, and communicative journalism. Directions and Trends of Modern Research: Materials of The All-Russian Correspondence Scientific Conference]* (pp. 123–124). Ufa: Bashkir State University. (In Russian).

Matytsin, M. D. (2019). Genre-thematic features of online video game journalism in Russia (on the example of websites stopgame.ru, Playground and "Igromania"). *MNSK-2019. Zhurnalistika: Materialy 57-y Mezhdunarodnoy nauchnoy studencheskoy konferentsii [MNSK-2019. Journalism: Proceedings of the 57th International Scientific Student Conference]* (pp. 77–78). Novosibirsk: Novosibirsk National Research State University. (In Russian).

Nikitina, A. S. (2020). The history of video game journalism. *Dni nauki i innovatsiy NovGU: Materialy XXVII*

Никитина, А. С. (2020). История игровой журналистики. *Дни науки и инноваций НовГУ: Материалы XXVII научной конференции преподавателей, аспирантов и студентов* (с. 123–128). Великий Новгород: НовГУ.

Пенцова, А. А. (2020). История игровой журналистики. *Материалы Всероссийской научно-практической конференции аспирантов, студентов и учащихся школ* (с. 31–34). Тольятти: Волжский университет имени В. Н. Татищева.

Тармаева, В. И. (2015). Компьютерные игры и игровая журналистика. *Вестник Челябинского государственного университета*, 5, 343–350.

Уваров, А. А. (2021). История отечественной игровой журналистики. *Молодёжь и XXI век: Материалы XI Международной молодёжной научной конференции* (с. 298–302). Курск: Юго-Западный государственный университет.

Шостак, Н. С. (2022). Журналы, посвящённые компьютерным играм: проблематика, жанровые характеристики текстов. *Журналистика, массовые коммуникации и медиа: взгляд молодых исследователей: Всероссийская (с международным участием) научно-практическая конференция молодых исследователей, аспирантов и студентов* (с. 186–190). Белгород: ООО «Космос».

nauchnoy konferentsii преподавателей, аспирантов и студентов [NovSU Science and Innovation Days: Proceedings of the 17th Scientific Conference of Educators, Postgraduates, and Students] (pp. 123–128). Veliky Novgorod: NovSU. (In Russian).

Penzova, A. A. (2020). The history of video game journalism. *Materialy Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii aspirantov, studentov i uchashchikhsya shkol [Materials of the All-Russian Scientific-Practical Conference of Postgraduates, Students, and Schoolchildren]* (pp. 31–34). Tolyatti: Volzhskiy universitet imeni V. N. Tatishcheva. (In Russian).

Shostak, N. S. (2022). Magazines devoted to computer games: problems, genre characteristics of texts. *Zhurnalistika, massovyye kommunikatsii i media: vzglyad molodykh issledovateley: Vserossiyskaya (s mezhdunarodnym uchastiyem) nauchno-prakticheskaya konferentsiya molodykh issledovateley, aspirantov i studentov [Journalism, Mass Communications and Mass Media: View of Young Scientists: All-Russian (with International Participation) Scientific and Practical Conference of Young Scientists, Postgraduates and Students]* (pp. 186–190). Belgorod: ООО "Kosmos". (In Russian).

Tarmaeva, V. I. (2015). Computer games and video game journalism. *Vestnik Chelyabinskogo gosudarstvennogo universiteta [Bulletin of Chelyabinsk State University]*, 5, 343–350. (In Russian).

Uvarov, A. A. (2021). The history of Russian video game journalism. *Molodozh' i XXI vek: Materialy XI Mezhdunarodnoy molodozhnoy nauchnoy konferentsii [Youth and XXI century: Proceedings of the XI International Youth Scientific Conference]* (pp. 298–302). Kursk: YUgo-Zapadnyj gosudarstvennyj universitet. (In Russian).

Vidnaya, O. E., & Miroshnik, M. A. (2020). "Stream" in journalism: characteristic features. *Mediaissledovaniya [Media Research]*, 7, 60–68. (In Russian).

Для цитирования статьи:

Кукшинова, Е. Д. (2022). Жанры игровой журналистики: ретроспективный взгляд. *VERBA. Северо-Западный лингвистический журнал*, 2(4), 75–91. DOI: 10.34680/VERBA-2022-2(4)-75-91

For citation:

Kukshinova, E. D. (2022). Genres of game journalism. *VERBA. North-West linguistic journal*, 2(4), 75–91. (In Russian). DOI: 10.34680/VERBA-2022-2(4)-75-91