Светлана Владимировна КРЮКОВА
Никита Сергеевич ШОСТАК

ИЗДАНИЯ «ИГРОМАНИЯ» И CYBERSPORT.RU: ПРОБЛЕМАТИКА, ЖАНРОВО-СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ КОНТЕНТА

В статье анализируются издания «Игромания» и Cybersport.ru, посвященные компьютерным играм, с точки зрения проблематики, жанровой характеристики публикаций и использования в них стилистически окрашенных средств. Сделан вывод об уникальном характере тематически однородных изданий, который позволяет им сосуществовать и обеспечивать свою аудиторию интересным и оригинальным контентом.

Ключевые слова: *компьютерные игры, проблематика, контент, жанр, стилистически окрашенные слова, киберспорт.*

Svetlana V. KRYUKOVA
Nikita S. SHOSTAK

EDITIONS "IGROMANIA" AND CYBERSPORT.RU: PROBLEMS, GENRE AND STYLISTIC FEATURES OF CONTENT

The article analyzes the publications "Igromania" and Cybersport.ru devoted to computer games, from the point of view of problems, genre characteristics of publications and the use of stylistically colored means in them. The conclusion is made about the unique nature of thematically homogeneous publications, which allows them to coexist and provide their audience with interesting and original content.

Key words: *computer games, problems, content, genre, stylistically colored words, esports.*

Современную индустрию развлечений характеризует тенденция к динамичному развитию, темп которого постоянно ускоряется, что способствует повышению качества продуктов этой индустрии. Особенно выделяются на фоне всех форм развлечений видеоигры, которые демонстрируют бурный рост: в 2019 году доля видеоигр в мировой экономике составила 152,1 млрд долларов, а в 2021 году этот показатель достиг отметки 180,3 млрд долларов. Для такого активного роста есть основания, которые базируются на специфическом характере видеоигр. Во-первых, они направлены на удовлетворение совершенно различных запросов аудитории, некоторые продукты обладают таким преимуществом, как кроссплатформенность, позволяющая продолжить игру на другом устройстве и в другом месте. Во-вторых, преимуществом видеоигр

является высокая степень вовлечённости аудитории, которая обеспечивается различными способами, в том числе постоянным улучшением технической составляющей игр. В-третьих, растущая популярность компьютерных игр обусловлена тесным взаимодействием с другими видами досуга: например, на стыке кинематографа и компьютерных игр зарождается такой жанр видеоигр, как «интерактивное кино». Кроме того, компьютерные игры заключают в себе большой потенциал для использования в различных сферах жизни общества: например, видеоигры применяются в образовательных целях; виртуальная реальность используется в медицинских целях, а также для развития технологий, не имеющих прямого отношения к развлечениям.

Активное развитие видеоигр как медиа, бурный рост их аудитории находит отражение в СМИ, посвященных игровой индустрии (в «игровой журналистике»). Для российской игровой журналистики как современного явления медиасреды характерен устойчивый рост аудитории. Это требует постоянного создания актуального пользовательского контента, что, в свою очередь, приводит к формированию новых форм обсуждения компьютерных игр.

Проблематика и жанрово-стилистические особенности информационных ресурсов, занимающихся коммуникативным сопровождением компьютерных игр, представляют интерес для исследования (Баканов, Сабирова 2018; Галкин 2007; Коданина, Петрова 2022; Радостина 2022; Cybersport.ru 2022). Объектом его являются публикации журналов «Игромания» и Cybersport.ru, рассматриваемые в аспекте проблематики и жанрово-тематических характеристик текстов.

Журнал «Игромания» существует в медиасфере с сентября 1997 года, он являлся популярным не только в Российской Федерации, но и на территории СНГ, выходил большими тиражами, максимальный (в 2007 – 2008 годах) составлял более 240 тысяч экземпляров. Печатная версия журнала включала следующие рубрики:

«Видеомания» — к журналу прилагались CD-диски, на которых были записаны новости, репортажи и демонстрационные версии игр;

«В разработке» — раздел, посвящённый находящимся в разработке играм;

«Вердикт» — обзор новых игр;

«Игра месяца» — итоги голосования, по которому определялась лучшая игра месяца;

«Спецматериалы» — интервью, репортажи и полезная

информация для читателей;

«Железный цех» — раздел, посвящённый комплектующим для персональных компьютеров.

С 2010 года журнал стал мультиплатформенным изданием: появились электронная версия, youtube-канал и др. Несмотря на большой спрос у аудитории, в декабре 2018 года выпуск печатного варианта журнала был прекращён, и сейчас «Игромания» существует только в виртуальном пространстве.

Cybersport.ru – сайт о новостях в сфере компьютерных игр и киберспорта, существующий с апреля 2011 года. Он позиционирует себя как полноценное новостное издание с 2016 года. В октябре 2022 года портал стал «самым популярным игровым медиа на русском языке», так как превзошел все другие медиаресурсы, посвященные компьютерным играм, по количеству посещений за месяц – 4,83 млн уникальных пользователей, 61,1 млн просмотров (Cybersport.ru стал самым популярным игровым медиа… 2022: http/).

Для изучения проблематики контента публикаций в журналах «Игромания» и Cybersport.ru проанализировано суммарно 230 материалов, опубликованных в декабре 2021 года. С целью оптимизации результатов анализа было сформулировано 10 видов проблем, каждая из которых включает в себя группу более мелких:

1) **социальные проблемы** (включает вопросы, связанных с социумом: например, ущемление прав или оскорбление на почве гендерной, национальной или расовой неприязни);

2) **акции, события** (все материалы, информирующие о различных мероприятиях вне зависимости от их формата);

3) **киберспорт** (новости, связанные с компьютерным спортом, который имеет растущую популярность у аудитории изучаемых СМК);

4) **собственно игровые новости** (новости, связанные с обновлением, выходом видеоигр, а также материалы, содержащие вспомогательную информацию – «гайды»;

5) **обзоры и подборки** (эта часть игровых новостей выделена в связи с тем, что тексты содержательно и стилистически похожи и несколько отличаются от других новостных материалов);

6) **официальные заявления** (материалы, включающие заявления компаний, руководителей киберспортивных сборных и других организаций);

7) **новости технологий** (материалы, посвящённые изобретениям, использованию и разработке новых устройств или технологий);

8) **смежные сферы индустрии развлечений** (публикации, затрагивающие тематику кинематографа, музыки и пользовательского контента, не имеющего прямого отношения к играм);

9) **сообщество** (материалы, связанные с деятельностью аудитории видеоигр, а также заявления киберспортсменов);

10) **достижения** (новости, связанные с получением играми или игроками премий, наград, а также их номинирование).

Кроме того, при анализе учитывалось общее количество проблем, поднятых в публикациях: в некоторых случаях в одном материале могло подниматься несколько тем, в связи с этим количество изученных материалов и выявленных проблем различается.

Результаты анализа проблематики в изученных журналах представлены ниже.

Проблемы	**Издания**	
	«Игромания»	Cybersport.ru
Социальные проблемы	1	1
Акции, события	15	4
Киберспорт		44
Собственно игровые новости	41	10
Обзоры и подборки	29	
Официальные заявления	13	7
Новости технологий	7	3
Смежные сферы индустрии развлечений	11	5
Сообщество	5	38
Достижения	3	13
Всего	125	125

Рисунок 1. Проблематика публикаций в изданиях «Игромания» и Cybersport.ru



Рисунок 2. Проблематика журнала «Игромания»

Изучение контента издания «Игромания» показало, что журнал преимущественно посвящён самим играм (собственно игровые новости, обзоры и подборки) и мало уделяет внимания «околоигровым» темам; материалы, связанные с игровым сообществом и технологиями, встречаются гораздо реже; в «Игромании» достаточно отчетливо «звучат» новости об акциях и событиях и официальные заявления.



Рисунок 3. Проблематика издания Cybersport.ru

В издании Cybersport.ru большое место занимают новости, связанные с игровым сообществом и киберспортом. Собственно компьютерным играм и достижениям в них уделяется значительно

меньше внимания.

Несмотря на то, что проблематика изданий принципиально отличается, были выявлены и схожие тенденции: новостям, связанным с технологиями и социальными проблемами, уделяется небольшое внимание. При этом примерно одинаковый интерес издания проявляют к освещению вопросов, связанных с геймерской культурой, таких, например, как музыка и кино.

Анализ жанрово-стилистических особенностей публикаций позволяет сделать вывод: наиболее частотными в обоих изданиях являются информационные жанры, а из них – заметка. Основными причинами обращения к этому жанру являются краткость и оперативность заметки: небольшой по объёму текст позволяет за краткий промежуток времени известить аудиторию о каком-либо событии.

Гораздо реже в изданиях размещаются тексты в жанре интервью. Например, в издании Cybersport.ru интервью в среднем выходит примерно раз в 10 дней; однако такую периодичность нельзя назвать регулярной, так как в некоторых случаях встречается несколько интервью сразу.

Жанровая специфика во многом зависит от проблематики и направленности издания, что отчетливо прослеживается при сравнении «Игромании» и Cybersport.ru. В первом издании гораздо чаще присутствует аналитические жанры (обзор, рецензия), которые напрямую связаны со спецификой этого СМК. Как показывает исследование, в центре внимания «Игромании» всё ещё, пусть и в меньшей мере, чем ранее, находится сама компьютерная игра и то, что с ней связано, при этом игрок остается на заднем плане. Противоположную картину можно наблюдать при изучении контента издания Cybersport.ru: в текстах публикаций объектом отображения преимущественно является игрок и его действия.

В связи с обозначенной жанровой спецификой можно говорить и о характерных стилистических особенностях публикаций изданий «Игромания» и Cybersport.ru.

В материалах журнала «Игромания» нередко отчётливо выражена авторская позиция, которая может быть заявлена уже в рамочном элементе публикации – заголовке, например: *«Мой (почти)* ***идеал****: 4 месяца с Xiaomi Poco F3 за 32 000 рублей», «Обзор Final Fantasy XIV: Endwalker — Всё* ***хорошо****,* ***что хорошо кончается****», «Обзор Forza Horizon 5 —* ***Не всё так радужно*** *в Мексике»* (выделено авторами. –

С.К., Н.Ш.). Выделенные языковые единицы, экспрессивны, имеют оценочную семантику – то есть отражают субъективный взгляд автора на предмет отображения в тексте.

Авторская позиция проявляется в выборе стиля общения журналистов с аудиторией журнала «Игромания»: тексты зачастую имеют стилистические признаки «сближения» с читателями, которое достигается путём использования разговорной и специальной лексики (профессионализмов). Например: «*Комплект поставки у Poco простой:* ***симпатичная*** *чёрно-жёлтая коробка из плотного картона,* ***зарядник*** *на 27 Вт, кабель USB Type-C и прозрачный чехол, который со временем наверняка потемнеет. Сам телефон — стандартный прямоугольник. Тонкий, как это принято у* ***флагманов****, лёгкий, вытянутый и довольно* ***ухватистый***», «*Что касается внешней* ***обвязки****, то на месте всё, что нужно: WiFi на 5 ГГц, Bluetooth 5.1, NFC и две SIM-карты*», «***Нормально*** *под такие условия проходит и* ***ширик*** *— главное не подпускать его к ночным фото*» (выделено авторами. – С.К., Н.Ш.). Оценочная и разговорная лексика (*симпатичная, ухватистый, нормально*), использование профессионализмов вместо терминологических наименований (*зарядник* вместо «зарядное устройство», *ширик* вместо «широкоугольная камера» и т.п.), использование слов в переносном значении (*не подпускать*) облегчает восприятие информации, делает текст и автора «ближе» к читателю

Другая картина наблюдается при изучении контента издания Cybersport.ru. В большинстве текстов отсутствуют стилистически окрашенные слова, авторы выступают в роли беспристрастных рассказчиков. Исключением являются цитаты, в которых могут быть использованы экспрессивные языковые средства. Кроме того, для материалов издания Cybersport.ru характерно активное использование заимствованной лексики – терминов компьютерных игр. Эта тенденция является стилеобразующей для всех изданий, посвящённых игровой журналистике, она в той или иной степени проявляется практически в любом материале, поэтому использование компьютерно-игровой терминологии и игрового сленга не рассматривалось нами как параметр характеристики изданий «Игромания» и Cybersport.ru.

Проблематика исследуемых изданий, посвящённых игровой журналистике, отличается в основном преимущественным вниманием к новостям технологий в «Игромании» (по сравнению с Cybersport.ru), а также интересом к проблемам, связанным с читателями и их игровыми

ощущениями (тексты о компьютерных играх как спорте, а также об аудитории видеоигр более частотны в Cybersport.ru, чем в журнале «Игромания»). В жанровом отношении оба издания отдают предпочтение информированию перед аналитикой. Стилистически тексты «Игромании» более ориентированы на выражение авторской позиции, более приближены к аудитории, что обусловлено проблематикой контента и, возможно, ещё сохранившимися традициями «бумажного» формата журнала. В материалах издания Cybersport.ru практически отсутствует выражение авторского мнения, не используется жанр «обзор», который требует от автора сравнений и оценок. Это позволяет сконцентрировать интерес аудитории на киберспорте, при этом создавая у читателя представление об авторе как объективном и непредвзятом «наблюдателе» за событиями.

Итак, издания «Игромания» и Cybersport.ru, освещающие компьютерные игры и связанные с ними темы, отличаются особенностями в проблематике, в использовании жанров и стилистически окрашенных средств. Таким образом формируется уникальный характер тематически однородных изданий, позволяющий им сосуществовать и обеспечивать свою аудиторию интересным и оригинальным контентом.

Список литературы:

Баканов Р.П., Сабирова Р.И. Игровая журналистика в современном российском медиапространстве: проблематика и функциональное разнообразие // Вестник ВУиТ. 2018. №2. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/igrovaya-zhurnalistika-v-sovremennom-rossiyskom-mediaprostranstve-problematika-i-funktsionalnoe-raznoobrazie (дата обращения: 12.09.2022).

Викулов В.В. Киберспортивная журналистика. Становление и перспективы развития. Диссертация. 10.01.10, кандидат наук. 2020, Российский университет дружбы народов.

Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования // Гуманитарная информатика. - 2007. - № 3. - Режим доступа: https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-fenomen-sovremennoy-kultury-opyt-mezhdistsiplinarnogo-issledovaniya.

Коданина А.Л., Петрова Е.Д. Игровая журналистика: новые коммуникационные форматы (на примере журнала "Игромания") // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2022. № 1 (43). С. 62-68.

Радостина С. Е. Специфика игровой журналистики на примере журнала «Игромания» / С. Е. Радостина // Медиамир XXI века: диалоги о контентах и форматах публичной сферы: Материалы Всероссийской научно-практической конференции с международным участием, Саранск, 15 марта 2022 года. –

Саранск: Национальный исследовательский Мордовский государственный университет им. Н.П. Огарёва, 2022. – С. 96-100.

Cybersport.ru стал самым популярным игровым медиа на русском языке в октябре // Cybersport.ru. 2022. – URL: https://www.cybersport.ru/tags/other/cybersport-ru-stal-samym-populiarnym-igrovym-media-na-russkom-iazyke-v-oktiabre.

КРЮКОВА Светлана Владимировна – кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры коммуникативистики, рекламы и связей с общественностью, Белгородский государственный национальный исследовательский университет (г. Белгород), *krukova@bsu.edu.ru*

ШОСТАК Никита Сергеевич – бакалавр по направлению подготовки «Медиакоммуникации», кафедра коммуникативистики, рекламы и связей с общественностью, Белгородский государственный национальный исследовательский университет (г. Белгород).