

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ

В данной статье рассматриваются игровая журналистика как понятие и этапы её развития.

ВВЕДЕНИЕ

Игровая журналистика — это не отдельная профессия, а выделяемая категория. Данная журналистика способствует продвижению игр на рынке. Благодаря рецензиям, новостям и другим материалам разработчики и издатели могут заинтересовать аудиторию своими играми и увеличить число потенциальных покупателей.

I. НАЧАЛО РАЗВИТИЯ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ

До 1981 года не было специализированного издания по видеоиграм. Ближе всего к этому подходило коммерческое издание *Play Meter*, запущенное в 1974 году, которое освещало аркадные игры, но с точки зрения бизнеса. В ноябре 1981 года британская издательская компания EMAP выпустила журнал о компьютерных и видеоиграх. Журналы, созданные журналистами, ставшими геймерами, были пресными для читателей. Кроме того, многие авторы того времени не обязательно обладали глубокими экспертными знаниями своей игровой аудитории — поэтому журналы начали нанимать геймеров, ставших журналистами. Британский журнал *Personal Computer Games* был одним из первых, кто перешёл на данный подход, за ним последовал журнал *CRASH* посвященный ZX Spectrum micro, опубликовав обзоры, написанные местными ребятами в офисе журнала в Ладлоу, Англия. Журнал *Commodore* под названием *ZZAP! 64*, представлял команду, состоящую исключительно из геймеров, в результате чего журнал был наполнен сленговыми терминами и современной фразеологией.

В США после сокрушительного краха рынка видеоигр в 1983 году большинство журналов закрылись. Единственным из 18 журналов, которые были запущены, был *Computer Gaming World*. Однако публикации в США начали вновь появляться и к концу десятилетия вновь набрали полную силу благодаря таким изданиям, как *Gamepro*, *Nintendo Power* и *Electronic Games Monthly*. В Европе журналы процветали, и их гиперболический характер продолжал усиливаться, приводя к тому, что словоблудие, используемое в хороших и плохих обзорах, сведено к ми-

нимуму. Британские журналы, такие как *Your Sinclair*, *Amiga Power* и *Mean Machines*, являются примерами публикаций, которые раздвигают границы юмора и обзорной лексики.

Первый специализированный игровой веб-сайт был запущен в ноябре 1994 года, когда печатный *Game Zero* стал онлайн-концерном. Затем начали появляться форумы и появляться комментарии к конкретным статьям, и это оказало огромное влияние на то, как писали авторы.

II. СОВРЕМЕННАЯ ИГРОВАЯ ЖУРНАЛИСТИКА

Еще одно важное изменение в игровой журналистике произошло в 2004 году, когда британский журналист Кирон Гиллен написал в своем блоге пост о новой игровой журналистике. После выхода статьи появились новые журналисты, которые писали более глубокие и взвешиваемые статьи в таких журналах, как *PC Gamer* и *Edge*, а позже больше академических статей в таких изданиях, как *1UP*, *Polygon* и *Grantland*.

Цикл эволюции освещения игр продолжился в последние годы с появлением YouTube и Twitch. На данный момент само собой разумеется, что по количеству просмотров влиятельные лица на YouTube и Twitch теперь имеют аудиторию гораздо большую, чем у более традиционной игровой прессы. Сейчас у большинства крупных издателей есть свои материалы на YouTube.

III. ВЫВОДЫ

Рецензии и аналитические статьи могут помогать игрокам делать более осознанный выбор, когда они выбирают, какие игры покупать или играть. Однако, в то же время, журналисты могут формировать определенные ожидания относительно игр. В данный момент игровая журналистика меняет концепцию — переход от печатных статей к анализу и разбору игр в формате видеоролика.

1. A brief history of games journalism [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.vg247.com/a-brief-history-of-games-journalismbcc730c5f2c0>.
2. Игровая индустрия [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://bigenc.ru/c/igrovaia-zhurnalistika-f7d881>.

Волуевич Карина Витальевна, студент 3 курса факультета ИТиУ БГУИРа, voluevickarina@gmail.com..

Научный руководитель: Коршикова Дарья Валерьевна, ассистент кафедры вычислительных методов и программирования БГУИР, korshikova@bsuir.by.