

**Леонов Владислав Игоревич**

Особенности жанра интервью в игровой медиапублицистике

Презентация к докладу

Работа выполнена в рамках проекта РГГУ «Медиапублицистика в историко-политическом и культурологическом контексте» (конкурс «Студенческие проектные научные коллективы РГГУ»).

**Игровая журналистика** (англ. video game journalism) – это вид журналистики, нацеленной на описание и обсуждение видеоигр.

**Предметная область игровой журналистики:** сбор, обработка, хранение и передача информации об игровых проектах, темах, событиях, происходящих в игровой индустрии.

## САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРОВЫЕ И КИБЕРСПОРТИВНЫЕ СМИ В СНГ

МИЛЛИОНЫ ВИЗИТОВ В ОКТЯБРЕ 2022

 1	Cybersport.ru	14,7
 2	DTF.ru	14,2*
 3	Playground.ru	13,7
 4	VGTimes.ru	8,7
 5	cyber.sports.ru	8,7*
 6	Dota2.ru	5,7*
 7	Kanobu.ru	4
 8	Igromania.ru	3,8
 9	RiotPixels.com	3,6
 10	Shazoo.ru	3,5*

\*Если у СМИ открыта статистика, то их данные взяты из сервиса Google Analytics. У медиа с закрытой статистикой цифры взяты с сайта Similarweb.com. Статистика по сайту Player One отсутствует.

# Медиапублицистический аспект в игровой журналистике

Таблица 2 - Количественное соотношение социально значимых тем, освещаемых журналистами интернет-изданий «Stopgame» и «Stratege»\* (2017 г., в количестве единиц)

Тема	«Stopgame»	«Stratege»	Всего
Соблюдение авторских прав, пиратство	11	9	20
Травля журналистов	6	-	6
Возрастные ограничения	17	12	29
Асоциальный образ жизни	4	2	6
Поиск работы, трудоустройство	2	-	2
Зависимость молодежи от интернета и социальных сетей	7	2	9
Дискриминация по половому признаку	16	8	24
Взаимоотношения с близкими, семьей	2	-	2
Проблема социализации современной молодежи	7	3	10
<b>ИТОГО</b>	<b>72</b>	<b>36</b>	<b>108</b>

\*В каждой публикации могло быть освещено несколько тем.

# Специфика освещения социально – значимой проблематики в игровой журналистике

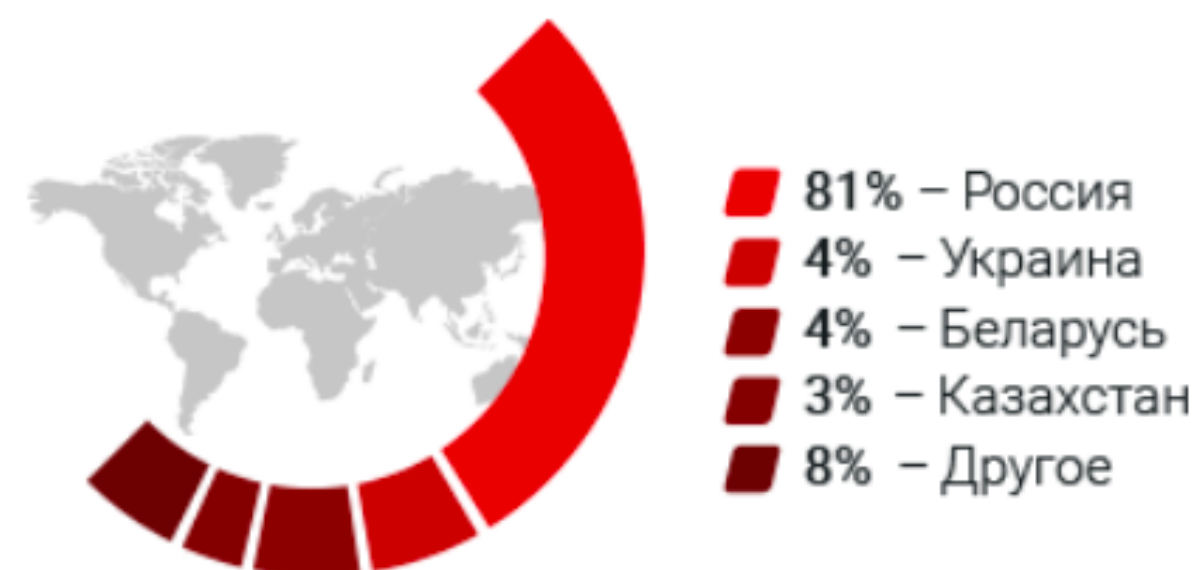
- В игровой журналистике освещается специфическая социальная проблематика, актуальная для аудитории (геймеров)
- Социально – значимый контент в игровой журналистике имеет конкретную функциональную направленность
- Социальная проблематика освещается в игровой журналистике в том числе при помощи отдельных жанров
- В игровой журналистике используются уникальные способы подачи социальной проблематики





- **StopGame.ru – российский игровой Интернет — портал**
- Посвящен игровой и IT-индустрии
- **Одним из первых запустил игровые стримы на постоянной основе**
- Освещает важную социальную проблематику
- **Мультиформатность – одна из важных отличительных черт**

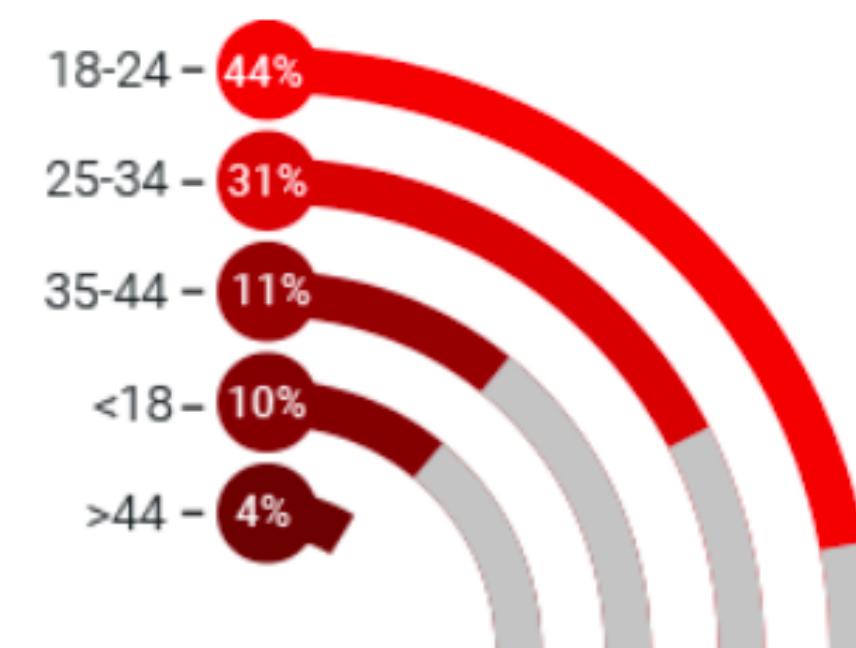
# Аудитория:



География



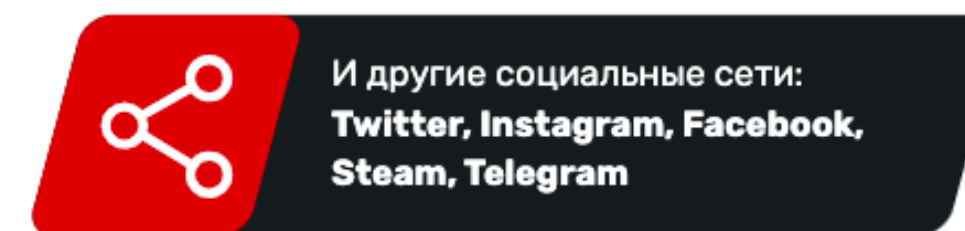
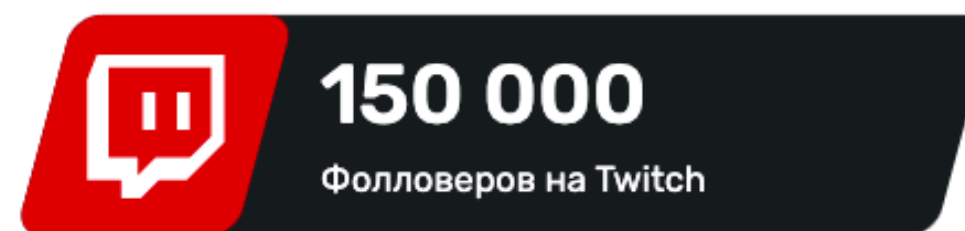
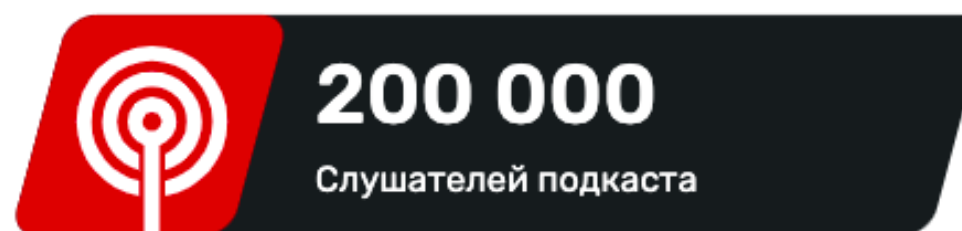
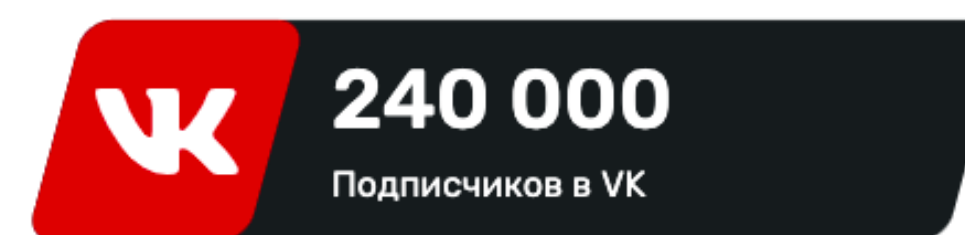
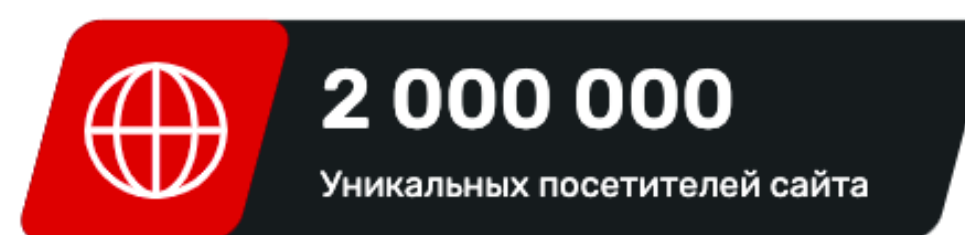
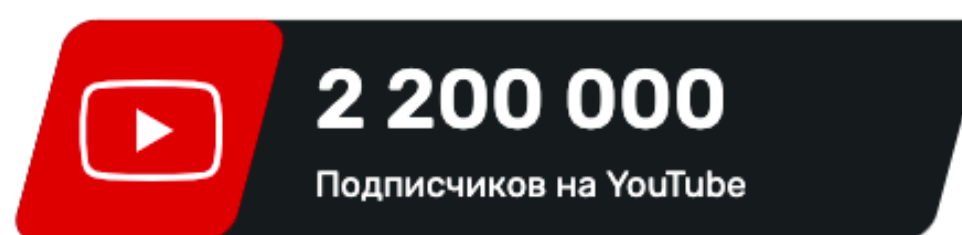
Пол



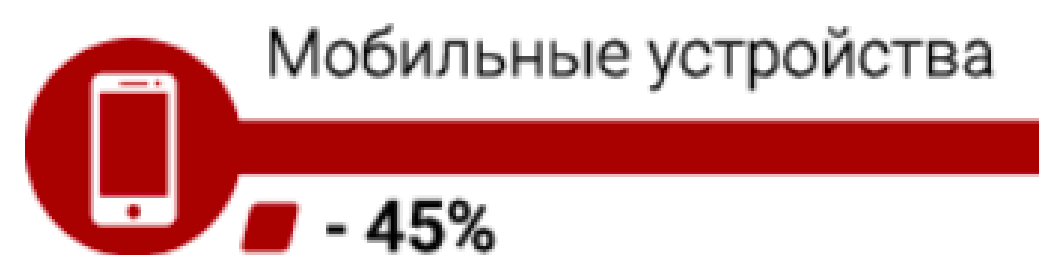
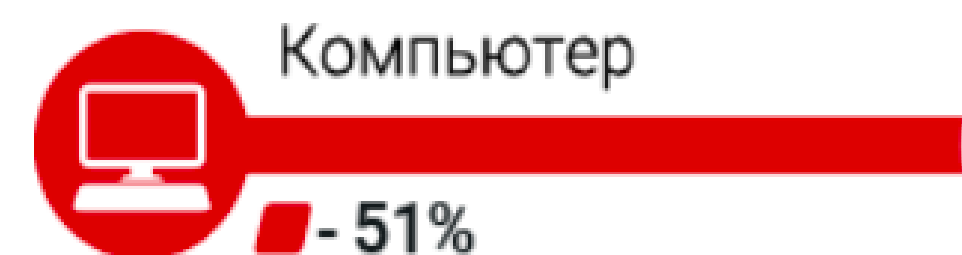
Возраст

# Количество подписчиков:

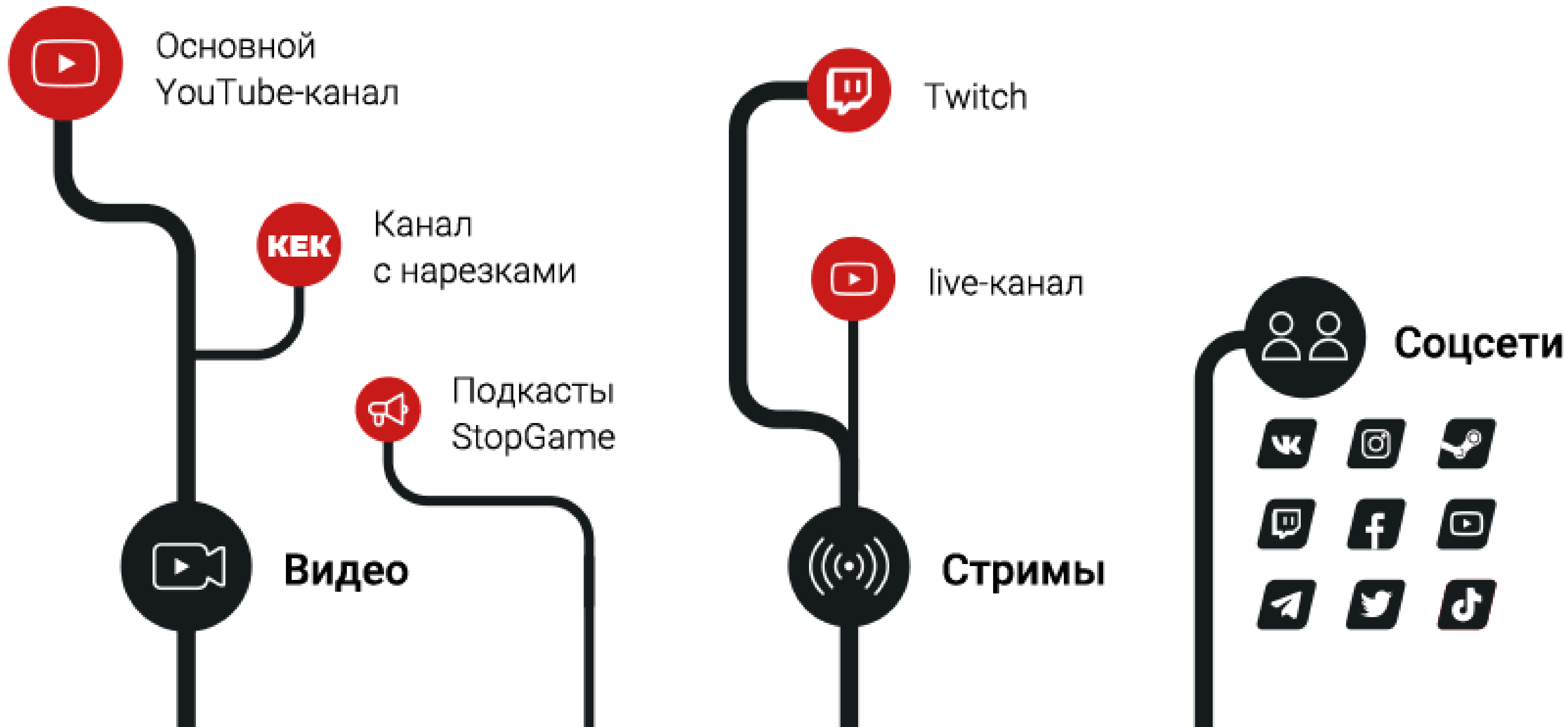
Ядро нашей аудитории – мужчины 18-34



# Основные устройства аудитории:



# Экосистема StopGame:



Сайт StopGame.ru

## ИНТЕРВЬЮ

Интервью StopGame с Кодзимой. Миссия (не)выполнима [Электронный ресурс] // YouTube.com. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=kJuFSStcw7Y> (Дата обращения: 13.03.2024).

Сечкарев В. Warcraft III: Reforged: интервью [Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: [https://stopgame.ru/show/107568/warcraft\\_iii\\_reforged\\_interview](https://stopgame.ru/show/107568/warcraft_iii_reforged_interview) (Дата обращения: 13.03.2024).

Сечкарев В. Warcraft III: Reforged: интервью [Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: [https://stopgame.ru/show/107568/warcraft\\_iii\\_reforged\\_interview](https://stopgame.ru/show/107568/warcraft_iii_reforged_interview) (Дата обращения: 13.03.2024).

Ипатов В. Интервью с разработчиками Reforged: «Warcraft III — как фильм "Крестный отец", только от мира игр» [Электронный ресурс] // Cybersport.ru. URL: <https://www.cybersport.ru/warcraft-iii/interviews/intervyu-s-razrabotchikami-reforged-warcraft-iii-kak-film-krestnyi-otec-tolko-ot-mira-igr> (Дата обращения: 13.03.2024).

## ВЫВОДЫ

- интервью с одними и теми же людьми, как и обзоры, могут публиковаться одновременно сразу в нескольких игровых изданиях;
- интервью тесно связаны с игровой сферой по тематике и приглашенным персонам;
- интервью в разной степени выполняют как информационную, так и образовательную функцию в игровой журналистике.

grand  
theft  
auto  
V

BATTLEFIELD  
4

USH  
INFIN

CALL



**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ**