

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра журналистики и литературоведения

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой

_____ К. В. Анисимов
«_____» _____ 2022 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

42.03.02 Журналистика

ОБРАЗ ЖУРНАЛИСТА В ВИДЕОИГРАХ: ДИНАМИКА, СТРУКТУРА

Руководитель _____ канд. филол. наук, доцент А.В. Гладилин

Выпускник _____ С.М. Трясин

Нормоконтролер _____ ст. преподаватель Н.В. Кострыкина

Красноярск 2022

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
1 Образ журналиста в видеоиграх	6
1.1 Понятие образа в различных областях гуманитарного знания	6
1.2 Образ журналиста: общие представления	12
1.3 Образ журналиста в медиа	17
1.4 Видеоигры как вид медиа	21
2 Репрезентация образа журналиста на примере видеоигр	26
2.1 Анализ данных, полученных в ходе опроса в фанатских сообществах социальной сети «ВКонтакте»	26
2.2 Анализ представленных видеоигр	31
2.3 Образ журналиста в проанализированных видеоиграх	49
Заключение	51
Список использованных источников	52

ВВЕДЕНИЕ

В наши дни видеоигры отошли от формата незамысловатых спортивных симуляторов (Pong – первая в истории коммерчески успешная игра про теннис от компании Atari [Sellers, 2001]), простейших имитаций дворового досуга (советский игровой автомат «Городки» [Музей советских игровых автоматов, 01.04.2010]) и двухмерных интерактивных развлечений (Рас-Ман – аркада от Namco про жёлтое существо по имени Пакман, поедающее точки и избегающее встречи с призраками [Wolf, 2008]). Разработка видеоигровых проектов перестала считаться нишевым увлечением для гиков и стала настоящей индустрией и крупным сектором экономики.

Также видеоигры прошли долгий путь, чтобы стать признанной формой коллективного искусства. Развитие интерактивных развлечений напоминает дискурс вокруг кинематографа на заре его появления. Раньше критики тоже считали, что фильмы – всего лишь временная мода и пародия на театр без собственного языка и инструментария. Однако со временем общественность признала, что главная заслуга кино – синтез выразительных средств других видов искусства. Видеоигры выполняют ту же функцию, но ещё прибавляют к ней интерактивность. И теперь мы можем наблюдать моменты признания, когда ролевая экшен-игра о греческой мифологии Hades получает престижную писательскую награду «Небьюла» за свой сценарий [Nebula Awards, 05.06.2021].

Видеогames перешли в мейнстрим. Теперь разработчики, сценаристы и дизайнеры необязательно должны полагаться на любителей спортивных симуляторов или детей при создании продукта. Появилась огромная аудитория с разнообразными запросами. Некоторые геймдизайнеры решают обратиться к исследованию журналистской профессии. Создатели игр помещают образ журналиста в современный контекст. Однако видеоигры всё ещё редко становятся предметом научного рассмотрения, в этом и содержится актуальность нашего исследования.

Цель данного исследования – путём изучения наиболее известных репрезентаций образа журналиста в видеоиграх выявить типичные качества, и характеристики, составляющие образ журналиста в данном виде медиа.

Объектом исследования являются видеоигры как вид медиа.

Предметом исследования является образ журналиста в видеоиграх.

Новизна научной работы состоит в том, что образ журналиста в видеоиграх ещё не был предметом отдельного научного исследования в русскоязычной среде.

Задачи исследования могут быть выявлены следующим образом:

1 Определить значение термина «образ» в различных областях гуманитарного знания;

2 Проанализировать репрезентацию образа журналиста в различных медиа как комплекс представлений аудитории о людях данной профессии;

3 Охарактеризовать видеоигры как вид медиа;

4 Выявить структуру и динамику развития образа журналиста из списка видеоигр, полученного в ходе опроса в крупных фанатских сообществах социальной сети «ВКонтакте»;

5 Выявить и описать типичные качества и характеристики, составляющие образ журналиста в данном виде медиа.

Методы исследования: теоретические – синтез, анализ; практические – наблюдение, качественный контент-анализ, семиотический метод.

Материалом исследования стал крупный перечень видеоигр, полученный в ходе опроса среди опытных геймеров и деятелей индустрии (Outlast, The Next BIG Thing, Beyond Good & Evil и т.д.).

Проблемными полями, которые охватывает дипломная работа, являются семиотика видеоигры, образ журналиста в художественном произведении, исследование нарратива в визуальной коммуникации.

В качестве теоретической базы выступают работы следующих авторов: Н.С. Авдонина [Авдонина, 2018], Я. Богост [Богост, 2015], Ж. Бодрийяр [Бодрийяр, 2017], Е.Б. Борисова [Борисова, 2009], Ю.Н. Быкова [Быкова, 2010],

И.И. Волкова [Волкова, 2017], Е.В. Головина [Головина, 2016], Н.Ю. Гончарова [Гончарова, 2012], Л.В. Ильичёв [Ильичёв, 1983], К.Р. Каримова [Каримова, 2019], Е.А. Кубракова [Кубракова, 2016], Ю.Г. Магницкий [Магницкий, 2010], В.П. Мещеряков [Мещеряков, 2010], Д.Н. Попов [Попов, 2016], Л.Г. Свитич [Свитич, 2019], О.В Смирнова [Смирнова, 2019], М.В. Шкондин [Шкондин, 2019], Т. Ю. Серикова [Серикова, 2010], Б. Д. Харрис [Харрис, 2015], В.Р. Хафизова [Хафизова, 2020], С.В. Чернова [Чернова, 2014], Е.В. Шахаева [Шахаева, 2016], Л.П. Шестёркина [Шестёркина, 2014], И.Д. Борченко [Борченко, 2014].

Структура работы включает в себя титульный лист, содержание, введение, теоретическую часть из 4 глав, практическую часть из 3 глав, заключение и список из 36 источников.

Практическая ценность дипломной работы заключается в том, что она сможет стать качественной базой для журналистов, изучающих презентацию профессии в различных медиа, и для разработчиков, желающих создавать нарративы в контексте журналистского ремесла.

Апробация темы проходила в рамках «II Международного Форума языков и культур».

1 Образ журналиста в видеоиграх

1.1 Понятие образа в различных областях гуманитарного знания

Перед тем, как приступить к анализу видеоигр, необходимо выяснить, каким образом авторы научных статей интерпретируют значение термина «образ» в многоуровневой системе гуманитарного знания. Следует заметить, что рассматриваемое понятие сложно и многофункционально при изучении не только с точки зрения предложенных трактовок, но и с позиции его междисциплинарности. Данный термин является объектом исследования широкого спектра наук, в перечень которых входят такие как: философия, эстетика, психология, искусствоведение, лингвистика, дидактика и прочие. Таким образом, каждое из рассматриваемых учений объясняет понятие «образ», опираясь на собственную специфику.

В первую очередь необходимо обратиться к Философскому энциклопедическому словарю, опираясь на который можно выяснить, что слово «образ» означает результат отражения объекта в сознании человека. Образ имеет способность включать в себя формы ощущений, восприятий, представлений, а также понятия, суждения и умозаключения, кроме того, он объективен по своему источнику, коим является отражаемый объект, однако субъективен по способу своего существования [Ильичёв, 1983].

В плоскости философской дисциплины изучение понятия «образ» имело развитие в двух направлениях, как заявляет в своем исследовании «Общетеоретические основы изучения понятия "Образ"» Н.Ю. Гончарова. Во-первых, категория «образ» изучалась в качестве «пассивной копии» объектов физического, осязаемого мира и создавала связь между личностью и объективной действительностью. Во-вторых, автор научной статьи утверждает, что «образ» рассматривался как развивающееся созидательное начало, способное дать основу для работы сознания, а также научить постигать окружающую действительность [Гончарова, 2012].

С точки зрения философского учения рассматривает понятие «образ» и Т.Ю. Серикова, которая, как и Н.Ю. Гончарова, отмечает, что философия объясняет термин «образ» как некоторую единицу, позволяющую исследовать реальный мир. Так, категорию образа исследователь соотносит с функционированием личности в рамках действительности. Кроме того, Т.Ю. Серикова пишет, что образ возникает в момент, когда «психическое (субъективистское) пересекает трансцендентное (объективистское)» [Серикова, 2010].

Знаменитый «Миф о пещере» Платона является качественной основой для визуализации понятия «образ» в рамках философских учений античного периода. Тени, которые возникают перед «неподвижными узниками» представляют собой те самые копии объектов, но для заключённых они также являются и единственным способом познавать действительность [Платон, 370 до н. э.].

Неоплатоники придерживались принципа «Создание образа – процесс имитации, а не сотворения», а прочая античная философия и средневековая онтотеология аналогичным образом практически не модифицировали сформировавшуюся систему. Образ лишь отражал истину, и данный процесс преследовал единственную цель – сделать представленную истину более внятной, понятной и доступной для большинства.

Автор научной статьи «История формирования понятия "Образ" в гуманитарном знании» также отмечает, что философы эпохи Возрождения, к которым относятся, например, Парацельс и Марсилио Фичино, утвердили новую концепцию, которая в значительной степени отличалась от предшествующей. Мыслители представленного периода интерпретировали образ в качестве творческой первоначальной энергии, которая функционировала как благодаря физическому телу человека, так и благодаря его ментальной составляющей. В данной интерпретации разумно заметить, что воображение индивидуума представляет собой инструмент познания.

Позже Декарт, Юм, Кант и Гегель позволили образу окончательно отделиться от статуса «копии» и «божественного начала». Таким образом, термин «образ» стал центральной единицей познания, психологии и искусства. В данном временном промежутке образ рассматривается как творящее начало, инструмент ощущения реальности и нечто, пробуждающее человеческий разум. Затем Фрейд, Юнг и Фуко обозначали субъективность образного восприятия и отметили смену верbalной парадигмы на визуальную. Необходимо отметить, что на данном этапе термин «образ» стал сливаться в психологии и философии [Серикова, 2010].

Путь, который проделало понятие «образ» в рамках философского учения, помог дисциплинам, которые изучают искусство, привнести в тезаурус термин «художественный образ». В контексте данного рассмотрения следует заметить, что художественный образ эмоционально окрашен, кроме того, он интерактивен, поскольку активно взаимодействует с автором и его аудиторией. Внутренняя наполненность и форма художественного образа личностна, персонифицирована, а также имеет в своем составе след авторской идеиности.

В своей статье «Общетеоретические основы изучения понятия "Образ"» Н.Ю. Гончарова заключает, что если же исследовать рассматриваемый термин «образ» с точки зрения различных гуманитарных наук, то данное понятие обозначается как итог «отражения человеческим сознанием единичных предметов, фактов и явлений в чувственно-воспринимаемом обличии» [Гончарова, 2012].

При рассмотрении термина «образ» в рамках социологической дисциплины справедливо заметить, что представленное понятие близко по своему значению к философскому обоснованию. Термин используется, скорее, как универсальный инструмент эмпирического уровня исследования, который предоставляет базу для познания и исследования других социальных факторов, а также явлений.

Если исследовать ключевой термин дипломной работы с точки зрения литературоведения, то справедливо обратиться к статье Е.А. Кубраковой

«Типология художественных образов в лирике М. Цветаевой и проблема их перевода», в которой примерно обозначается общее традиционная интерпретация образа в качестве структурной единицы, которая осуществляет свое функционирование в рамках определенных «мотивов и сюжетов» [Кубракова, 2016]. Кроме того, можно упомянуть слова советского и российского литературоведа В.П. Мещерякова, который считает, что подход к интерпретации термина «образ» в исследованиях литературоведения напоминает работу с живым и целостным организмом [Мещеряков, 2000].

Исследователь Е.Б. Борисова в труде «О содержании понятий "художественный образ" и "образность" в литературоведении и лингвистике» замечает, что представленный термин не все ещё не имеет четкой, законченной формулировки, которая подходила бы для всех исследований в различных дисциплинах, однако отмечает что в её представлении образом является «категория эстетики» которая описывает возможность изучения и модификации реальности. Автор выдвигает тезис о том, что образ обладает целью переделать нечто, например, непонятное в понятное – и наоборот. С точки зрения представленного автора, всё это делается для того, чтобы обозначить процесс взаимодействия всевозможных явлений действительности. Заключение автора дает понять, что термин «образ» трактуется как определённая, однако вместе с тем обобщённое полотно реальности, которое было произведено благодаря функционированию «вербальных средств и художественно-композиционных приемов», также исследователь наделят данное полотно эстетическим значением [Борисова, 2009].

По мнению Е.В. Головиной, написавшей научную статью «Категория "Художественный женский образ" в лингвистике и литературоведении», категория образ присутствует на пересечении литературоведческой и лингвистической дисциплин, кроме того, автор обращает внимание на то, что образ обладает рядом характеристик, среди которых:

- 1 Привязка к реальности;

2 Вариативность демонстраций (Е.В. Головина отмечает, что демонстрация может транслироваться даже с помощью художественной детали);

3 Независимость;

4 Высокая степень эмоциональной окраски;

5 Синтез совокупного и индивидуального [Головина, 2016].

Лингвистика тоже работает преимущественно с термином «художественный образ». Трактуется он с точки зрения «семантической двуплановости», что значит перенос именования первого объекта на второй. Таким образом, слово начинает работать в качестве определённого тропа [Борисова, 2009].

С точки зрения лингвистики понятие «художественный образ» рассматривается и в статье С.В. Черновой «Художественный образ: к определению понятия». Автор статьи выражает мнение, что рассматриваемый термин в лингвистической науке является итогом созидательной интерпретации реальности, а также работы, которая направлена на создание чего-то нового в плоскости сферы словесности. Художественный образ конструируется в контексте произведения в качестве элемента, который воедино сводит специфические черты разных литературных и нелитературных видов «общенародного языка». Данный процесс производится при наличии базы в виде выразительных средств, таких как:

1 Литота,

2 Ирония,

3 Аллегория,

4 Сарказм,

5 Инверсия,

6 Риторический вопрос, восклицание, обращение,

7 Языковая игра.

Представленные ресурсы применяются, чтобы осуществить ряд задач, например:

- 1 Эстетизация,
- 2 Увеличение уровня выразительности,
- 3 Усиление эмоциональной окраски.

С.В. Чернова отмечает, что структурно художественный образ является комплексом черт, свойств и особенностей персонажа или же окружающей его действительности, который также формируется через призму сознания человека с помощью ряда инструментов:

- 1 Память,
- 2 Восприятие,
- 3 Воображение.

Отметить стоит и тот факт, что уровень «образности и художественности» определенных частей произведения или полноценного образа подчинен уровню знаний личности относительно окружающей реальности, владения языком, речью речевым мастерством, а также от упомянутых «памяти, восприятия и воображения» [Чернова, 2014].

Религиозная же картина мира, например, предполагает, что термин «образ» является образцом или формой отображения высших сил и различных божеств.

Эпоха постmodерна ознаменовалась тем, что Ж. Делез и Ж. Бодрийяр в этот период в некотором смысле практически обнуляют опыт предыдущих философов и учёных и рассматривают «образ» не как презентацию чего-либо, а как копию, которая предшествует оригиналу. На данном этапе появляется термин «симулякр» – это искажённый образ, который становится частью реальности, опережая её. Он включается в социальную реальность и формирует её, а природу оригинала обесценивает [Попов, 2016].

Следует упомянуть, что понятие образа непрерывно видоизменяется, трансформируется и дополняется. Каждая научная дисциплина, которая работает с представленным термином, деформирует его и активно вкладывает новые дополнительные смыслы, однако все виды гуманитарного знания сходятся в общем мнении относительного того факта, что «образ» является

результатом копирования и отражения различных предметов и явлений реального мира. Результат создаётся в голове человека с помощью вербальных или иных средств.

1.2 Образ журналиста: общие представления

Конкретизировать определение словосочетания «образ журналиста» можно с опорой на научные исследования ряда авторов, которые разбирали его через призму различных сфер деятельности, например, таких как: медиа, социология, педагогика и прочие. Необходимо отметить тот факт, что восприятие образа журналиста имеет развивающийся характер, это означает, что рассматриваемое словосочетание динамично по своему смыслу, оно непрерывно модифицируется, а также эволюционирует в рамках конкретных обстоятельств и событий. В данном контексте изучается образ журналиста, сложившийся в сознании аудитории традиционных и современных медиа:

- 1 Телевизионных программ,
- 2 Печатных СМИ,
- 3 Радиопрограмм,
- 4 Интернет-СМИ,
- 5 Социальных сетей,
- 6 Блогов,
- 7 Подкастов,
- 8 Web-сайтов,
- 9 Интернет-форумов,
- 10 Видеохостингов,
- 11 Мобильных продуктов.

Кроме того, необходимо напомнить, что индустрия новых медиа, как отмечают в своей статье «Основные характеристики новых социальных медиа» Л.П. Шестёркина и И.Д. Борченко плотным образом связана с перечнем смежных сфер, к которым можно отнести разработку различного вида игр,

рекламу, а также СММ-маркетинг. Авторы замечают, что затронутые области находятся в синтезе в пространстве интернета, который в данном контексте осуществляет функции инструмента по обеспечению коммуникации не только между организаторами, но и среди информационных потребителей.

Исследователи также пишут, что новые медиа по праву считаются целостным «социальным институтом современного общества». Также они выделяют специфические свойства новых медиа:

- 1 Универсальность,
- 2 Интерактивность,
- 3 Доступность,
- 4 Мобильность,
- 5 Коммуникативность.

К ключевым чертам рассматриваемого понятия авторы научной статьи относят:

- 1 Наличие интерактивных коммуникаций;
- 2 Вовлечение аудитории в процесс генерации и ретрансляции публикуемого контента;
- 3 Вовлечённость аудитории в процесс создания контента;
- 4 Высокий уровень скорости коммуникации внутри аудитории;
- 5 Персонализация пользователя [Шестёркина, Борченко, 2014].

Возвращаясь к концепции «образ журналиста», следует обратиться к статье «Образ журналиста: эволюция восприятия в новейшее время» Ю.Н. Быковой, в которой приведенное словосочетание трактуется с помощью анализа развития восприятия образа журналиста с точкой отсчета «от советского времени до дней сегодняшних», а также через некоторые факторы, которые оказывают непосредственное влияние на конструирование некоторых представлений относительно журналистов. Таким образом, можно заключить, что в восприятии массовой аудитории образ журналиста относительно стабильно остается позитивным и целостным, сформированным благодаря

таким устойчивым формам, среди которых стереотипы и мифы. Автор приводит статистические данные, таким образом, опрошенные считают, что:

- 1 Работа в средствах массовой информации – это энергозатратно и сложно (87%);
- 2 Журналисты – профессионалы (52%);
- 3 Журналисты правдиво освещают повестку (48%).

Среди прочих качеств отмечается:

- 1 Активная позиция в обществе,
- 2 Эрудированность,
- 3 Компетентность,
- 4 Красноречивость,
- 5 Коммуникабельность,
- 6 Оперативность,
- 7 Объективность.

Ю.Н. Быкова утверждает, что журналист в ходе своей эволюции лишается миссии «быть духовным поводырем», переходя в человека со статусом посредника между окружающей действительностью и обычным человеком, который ограничен в контексте осведомлённости [Быкова, 2010].

Мнение в данном вопросе сходится с представлением Ю.Г. Магницкого, который в научной работе так же заявляет, что журналист более не является «духовным миссионером», но становится «профессионалом-њюсмейкером», который обладает навыком по производству объективного и актуального информационного продукта, который будет пользоваться популярностью. Кроме того, Ю.Г. Магницкий пишет, что журналист умеет «романтически иллюминировать информацию символикой «подлинного благородства» и атрибутикой жизни», а также образ журналиста подразумевает обладание «эксклюзивного права работы медиа-специалиста, производящейся на благо родины» [Магницкий, 2010].

С помощью онлайн-опроса, проведённого исследователем В.Ф. Хафизовой в работе «Образ журналиста в оценках молодежи», трактуется

определение образа журналиста именно в глазах молодой аудитории. Так, журналист представляется для неё человеком, который придерживается конкретной позиции и является профессионалом в данной сфере. В их понимании журналист умеет вызывать эмоции, конструировать суждения, а также ценностные ориентиры [Хафизова, 2020].

Восприятие образа журналиста через призму отношения молодой аудитории к данной профессии рассматривается в исследовании Н.С. Авдониной «Изучение образа профессии журналиста в восприятии студентов с целью корректировки образовательного процесса». Автор делает вывод о том, что аудитория наделяет журналиста рядом характеристик. Так, в представлении студентов журналист:

- 1 Творческий,
- 2 Инициативный,
- 3 Стремящийся к просвещению аудитории [Авдонина, 2018].

Молодая аудитория, среди которой студенты и практикующие специалисты, как пишет в своем исследовании «Образ журналистской профессии в представлениях студентов и журналистов-практиков» Е.В. Шахаева, наделяет журналистский образ рядом характеристик, так, к ключевым можно отнести:

- 1 Умение четко и внятно донести информацию,
- 2 Исполнительность,
- 3 Компетентность,
- 4 Инициативность,
- 5 Эрудированность,
- 6 Социальная ответственность (в данном исследовании автор подразумевает под термином «социальная ответственность» осознанное «исполнение гражданского долга», следование законам, исполнение обязанностей, а также «стремление усовершенствовать общественный строй»),
- 7 Честность,
- 8 Физическая выносливость,

9 Физическую мобильность.

Таким образом, обобщённый образ журналиста в контексте представленного исследования рассматривается следующим образом: журналист – это молодой человек, возрастная характеристика которого находится в диапазоне между 25-ю и 35-ю годами. Данный человек имеет высшее образование по специальности «журналистика», к характеристикам относятся: стрессоустойчивость, коммуникабельность, решительность, внятная формулировка своих суждений, эрудированность и грамотность и литературные способности, интеллигентность, принципиальность и хорошая физическая форма [Шахаева, 2016].

В статье Н.С. Авдониной «К вопросу о компонентах профессиональной идентичности журналиста» предоставляются когнитивные характеристики, которые подразумевают обучение, а также получение первостепенных основных знаний и первичного опыта журналистской деятельности. Таким образом, среди представленных характеристик:

- 1 Наличие профильного образования,
- 2 Членство в журналистском сообществе,
- 3 Способности к коммуникации [Авдонина, 2020].

Так, возможно сделать вывод о том, что в представлении аудитории обобщенный образ журналиста соотносится с данными характеристиками:

- 1 Высокий уровень интеллекта, который включает в себя эрудированность и грамотность;
- 2 Профессиональность, к которой относятся: компетентность, исполнительность, наличие высшего образования;
- 3 Наличие чёткой позиции (ответственность, инициативность, принципиальность);
- 4 Навыки коммуникации (красноречивость, коммуникабельность);
- 5 Хорошее физическое состояние (выносливость, мобильность).

1.3 Образ журналиста в медиа

СМИ копят опыт научных дисциплин в отношении трактовки понятия «образ». Они являются создателями образов для воспринимающей аудитории благодаря специфике своего ремесла и особенностям инструментов работы. Полученные образы необходимы для того, чтобы формировать общественное сознание. Так, справедлив тезис К.Р. Каримовой о том, что средства массовой информации пользуются доступными возможностями для формирования образности, в данном контексте выбор инструментария напрямую «зависит от видовых и типологических признаков медиа» [Каримова, 2019].

Для каждого индивидуума формирование образа и идентификация его в сознании в каком-то смысле уникальна, поэтому многое при данном рассмотрении зависит от принципов работы определённого СМИ. Средства массовой информации представляют собой основной источник преподнесения материалов аудитории: именно они формируют представление о реальности, интерпретируют политическую действительность и т.д.

Перед тем, как анализировать образ журналиста в видеоиграх, необходимо обратиться к протяжённой во времени истории данной фигуры в более изученных формах СМИ. Мы прибегнем к анализу приведённых образов именно за рубежом по причине того, что большая часть видеоигр, рассмотренных в данной работе, произведены на территории США, Европы и Японии. Также необходимо отметить, что они рассчитаны на американский рынок. Нынешняя постсоветская индустрия интерактивных развлечений всё ещё не обрела массовый характер и лишь поверхностно коснулась темы журналистики.

Опираясь на словарь Ожегова, журналист является человеком, который занимается литературно-публицистической деятельностью [Ожегов, 1986]. Рассматриваемая в данной дипломной работе профессия подразумевает, что работник способен собирать, создавать, редактировать и готовить к

выпуску информацию для СМИ в различных форматах, а также отражать реальность через призму своего восприятия для широкой аудитории.

Важно отметить, что для жителей североамериканского континента журналистика была сакральной темой с самых ее истоков. Многие отцы-основатели занимались этим ремеслом помимо своего основного рода занятий. Журналистика помогла в войне за американскую независимость и получила в награду первую статью в конституции, гарантировавшую свободу печати и национальной прессе, однако заметим, что настоящее переосмысление профессии пришло лишь в начале семидесятых.

Благодаря Уотергейтскому скандалу в американском обществе и искусстве возник один из первых сильных образов, связанных с рассматриваемой профессией – персонаж «журналист-герой». К людям пришло осознание, что журналистское ремесло действительно является «четвёртой властью» и имеет настолько крупный вес в политике, что может оказывать влияние на государственность и даже прервать срок правления действующего президента. В данном контексте необходимо упомянуть Ж. Бодрийара, по которому развитие «журналиста-героя» можно легко проследить с опорой на кинокартины второй половины двадцатого века. «Доброе утро, Вьетнам», «Вся президентская рать», «Телесеть» четко демонстрируют идеалиста, романтика и поборника сил света, находящегося в вечном поиске правды и реальных объективных фактов [Бодрийяр, 2017].

С течением времени образ журналиста претерпел изменения. Профессия всё чаще стала ассоциироваться с продажностью и недобросовестностью [Politonlie.ru, 26.10.2015]. Это связано с тем, что современное цифровое общество живёт в эпоху постправды [ПостНаука, 18.04.2018]. Объективные факты стали менее важны для формирования общественного мнения, чем манипуляции эмоциями и личными убеждениями аудитории. СМИ и журналисты пользуются таким положением дел, таким образом, журналистика лишилась сакрального элемента.

В кинематографе эта трансформация заметна на примере «Стрингера», а также «Прирождённых убийц» и «Ток-радио» Оливера Стоуна. Журналистика сильно интересовала культового режиссёра: некоторое время он работал документалистом и старался освещать объективную реальность. Постановщик долгие годы осуждал современную индустрию и даже выступил с критикой в адрес Пулитцеровской премию в области журналистики в 2017 году [ТАСС, 29.11.2017]. Стоун заявил, что нынешние журналисты представляют только корпоративные СМИ, делают всё ради денег и выражают узкий проамериканский взгляд. Ответом режиссёра стали новые документальные фильмы и сериалы вроде «Интервью с Путиным» про действующего президента Российской Федерации. Однако многие политологи отметили, что Стоуну тоже не удается роль непредвзятого журналиста, когда он вступает в диалог с симпатичным ему противником глобальной политэкономической системы [Афиша Daily, 23.06.2017].

При рассмотрении профессии с точки зрения популярной музыки встретить положительную интерпретацию журналистского образа практически невозможно, поскольку артисты являются публичными людьми и часто несут убытки от неудачных интервью, разгромных рецензий на альбомы и деятельности папарацци. Музыканты высмеивают и критiquют современную беспринципную журналистику. Например, британский рок-музыкант и фронтмен культовой группы The Smiths в 1991 году записал песню *Journalists Who Lie*, посвящённую несправедливым музыкальным критикам. Американская поп-исполнительница Lady Gaga на своём дебютном альбоме критиковала профессию папарацци в одноимённом треке и использовала контраст лёгкой танцевальной музыки и относительно тревожного текста. На протяжении всей своей карьеры рэп-исполнитель Eminem тоже неоднократно высмеивал банальность, продажность и беспечанность журналистов и работников печатных СМИ с помощью враждебных дисс-треков и своего альтер эго Slim Shady (композиции The Real Slim Shady и Bang, посвящённая изданию Revolt) [The Flow, 25.06.2020].

Важно заметить, что иначе обстоит ситуация с индустрией графических романов. На комиксах, как на относительно молодом медиа, практически не оказались мрачные тенденции. Несмотря на многочисленные ремейки и ребуты, Супермен, скрывающийся под людским именем журналиста Кларка Кента, безгрешен. В отличие от неидеальных супергероев, именно журналисты в каком-то смысле спасают мир в «Хранителях», а Спайдер Иерусалим из графического романа «Трансметрополитен» является всё тем же «героем» времён Уотергейта, но приправленным киберпанковым сеттингом и флёром постмодернистских отсылок к персоне гонзо-журналиста Хантера Томпсона. Питер Паркер, совмещающий работу репортера с деятельностью супергероя Человека-паука, может сталкиваться со сложными моральными дилеммами в образе костюмированного персонажа, однако в качестве профессионала с фотоаппаратом он всегда является законченным идеалистом. Идентичная история происходит и с журналисткой Эйприл О'Нил из культового комикса «Черепашки-ниндзя». Отрицательные герои вроде журналиста Эдди Брука или главного редактора газеты The Daily Bugle Джоны Джеймсона из упомянутого ранее «Человека-паука» играют лишь второстепенные роли в повествовании и не фокусируют внимание читателя на себе.

Видеогames в вопросе, рассматриваемом в данном дипломе, ближе всего подобрались к комиксам. Однако это явление будет рассмотрено в практической части исследовательской работы.

На данном временном промежутке образ журналиста в массовой культуре расколот. Это выражается в противоречии между должным и реальным журналистики, обусловленным различиями в представлениях акторов (участников преобразований и различных ответственных социальных групп) и в несогласованности их действий, вызванных противостоянием во взглядах на журналистику, её задачи и миссии [Свитич, Смирнова, Шкондин, 2019].

1.4 Видеоигры как вид медиа

В данном пункте необходимо раскрыть видеоигры как вид медиа и медианоситель, так, видеоиграми называют крайне молодой вид искусства, возраст которого можно обозначить в рамках полу века истории. Стоит отметить, что систематическим изучением интерактивных развлечений занимаются ещё меньше – всего девятнадцать лет [Богост, 2015].

Видеогры в привычном понимании эволюционировали из простейших аркадных автоматов вроде «Пинбола», «Однорукого бандита» или «Силомера». В пятидесятые и шестидесятые многие физики и программисты в свободное время изучали возможности новых компьютеров. В 1958 году учёный Уильям Хигинботэм представил проект с графическим интерфейсом под названием Tennis for Two, необходимо заметить, что позже разработка эволюционировала в Pong. С помощью TfГ физики надеялись всего лишь продемонстрировать способности АВМ, но в результате дали жизнь новой индустрии [Хабр, 26.01.2016].

В 1962 году вышла Spacewar (см. Рисунок 1), которую сотрудники Гарвардского университета делали уже со знанием дела, с более профессиональным подходом. Суть игры заключалась в том, что два игрока управляли небольшими космическими кораблями и пытались уничтожить друг друга. В центре экрана находилась звезда, которая притягивала космонавтов к себе и создавала иллюзию гравитации [StopGame, 31.12.2021]. Программисты долго экспериментировали с компьютерами и переносили на них настольные ролевые игры вроде Dungeons & Dragons, однако на тот момент для широкой аудитории эти наработки были недоступны.



Рисунок 1 – Геймплей Spacewar

Одновременно с этим компании начали интересоваться разработкой консолей, специализированных электронных устройств для гейминга. Разработчик и издаватель видеоигр Atari стал одним из первых крупных игроков на рынке. Основатель компании Нолан Бушнелл, который был вдохновлён презентациями Spacewar и Tennis for Two, пришел к выводу, что у видеоигр есть коммерческий потенциал. Бушнелл с командой энтузиастов разрабатывал электронные игры для аркадных автоматов и тестировал их в калифорнийских увеселительных заведениях. Из всех экспериментальных проектов успешной стала лишь Pong (см. Рисунок 2), имитирующая теннис в виртуальном пространстве. Тогда разработчики задумались над тем, чтобы перенести игру в портативное устройство. Таким образом появилась одноимённая консоль, включающая в себя лишь одну видеоигру [DTF, 16.08.2020].



Рисунок 2 – Геймплей Pong

Atari становится успешной компанией и практически монополистом на рынке видеоигр. Появляется новая консоль Atari 2600, модель распространения которой не подразумевает наличия встроенных игр и предлагает приобретать

картриджи-носители со всевозможными интерактивными развлечениями. Наступили восьмидесятые: и Atari, и молодая компания Apple начали популяризовать доступные персональные компьютеры. А на подходе уже были легендарные ZX Spectrum и Commodore 64.

Atari стала буквально контролировать всю индустрию, однако без должного уровня конкуренции качество продуктов со временем ухудшилось. Релиз печально известной недоработанной игры E.T. the Extra-Terrestrial (см. Рисунок 3) по мотивам фильма Стивена Спилберга «Инопланетянин» окончательно обрушивает акции Atari. На смену американской компании приходят японские разработчики и издатели: Sega и Nintendo.



Рисунок 3 – Геймплей E.T. the Extra-Terrestrial

Компании учатся на ошибках предшественников: строго контролируют качество выпускаемого продукта и поддерживают здоровую конкуренцию. Именно Nintendo создаёт самого узнаваемого персонажа видеоигр всех времён – итальянского водопроводчика по имени Марио (см. Рисунок 4). Sega противопоставляет неторопливому платформеру своего маскота – ежа Соника. Японцы выходят на мировой рынок, открывают американские подразделения и формируют привычную для нас индустрию [Харрис, 2015]. Развитие технологий позволяет экспериментировать с графикой и звуком в консольных играх, кроме того, появляются шестнадцатибитные системы, а вместе с ними и сохранения – возможность сохранять свой прогресс в интерактивных развлечениях.

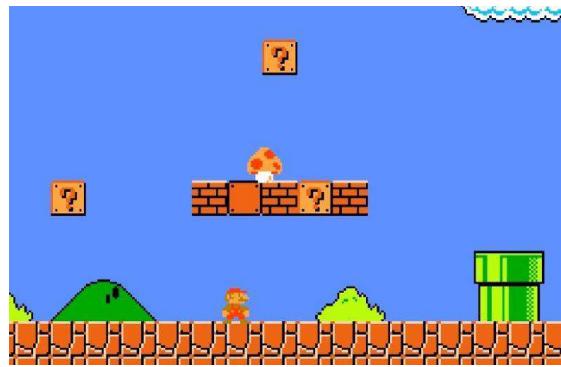


Рисунок 4 – Геймплей Super Mario Bros

Формируются новые жанры, трансформируются правила создания нарратива. Игры всё больше напоминают другие формы искусства: кино и литературу. Многие пользователи отказываются от консоли и переходят на доступные персональные компьютеры с операционными системами от Microsoft. В 1999 году американский предприниматель и геймдизайнер Гейб Ньюэлл начинает разработку онлайн-сервиса цифрового распространения компьютерных игр и программ под названием Steam. Стоит отметить, что вдохновляет его на это информация, полученная во время работы в Microsoft. Ньюэлл получает доступ к документам, в которых сообщается, что на втором месте по популярности среди цифровых продуктов после ОС Windows находится видеоигра Doom (см. Рисунок 5). Предприниматель понимает, что коммерческий потенциал интерактивных развлечений всё ещё не раскрыт. Диология Half-Life (см. Рисунок 6) его компании Valve становится главным эксклюзивом платформы и внедряет в видеоигры доселе невиданные инструменты повествования (персонаж полностью отождествляет себя с молчаливым главным героем, а игра ни разу не прерывается на заставку или кат-сцену).



Рисунок 5 – Геймплей Doom



Рисунок 6 – Геймплей Half-Life

Для передачи сообщения, а также воздействия на чувства и эмоции адресата современные видеоигры используют скрепленные сюжетом последовательности образов и звуков и интерактивные элементы, позволяющий игроку напрямую взаимодействовать с окружающим виртуальным миром. Игры нередко связаны с перспективой «от лица» персонажа. В фильмах зритель становится сторонним наблюдателем (необходимо отметить, что существуют редкие исключения вроде фильма «Хардкор», но он как раз и отсылается к нарративу интерактивных развлечений), однако в видеоиграх наблюдатель обязан вовлекаться в процесс и вживаться в образ полководца, путешественника, спортсмена, преступника и т.д. Эта особенность открывает перед авторами разнообразные способы формирования нарратива. Например, художественный приём с «ненадёжным повествователем» в играх работает иначе (уровень доверия выше), так как рассказчик и пользователь буквально становятся единым целым.

И.И. Волкова в статье «Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход к коммуникациям в виртуальном пространстве» выдвигает тезис о том, что видеоигры, являясь медиа, в сравнении с упомянутыми традиционными имеют ряд преимуществ, поскольку они создаются с учетом первостепенных характеристик виртуальной реальности:

1 Экранности,

- 2 Мультимедийности,
- 3 Интерактивности,
- 4 Гипертекстуальности.

Автор акцентирует внимание на том, что игровой процесс «имманентно» встроен в мир и не имеет способности «существовать вне его» [Волкова, 2017].

Поскольку по В.В. Савчуку, упомянутым в статье А.Н. Назаренко «Понятие "медиа" в междисциплинарных исследованиях коммуникаций», все вокруг – это медиа, разумным представляется упоминание о том, что в статье У.П. Беляевой «Видеогames как технокультурный феномен: история становления и социокультурная значимость» упомянут факт того, что начало XXI века ознаменовалось конструированием научного дискурса в отношении видеоигр. Направление «game studies» является академическим и концентрирует фокус своего внимания на критическом исследовании и анализе компьютерных и видеоигр через призмы:

- 1 Геймдизайна,
- 2 Позиции игр в современном обществе,
- 3 Позиции игр в культуре.

Переход видеоигр в мейнстримное поле позволил авторам охватывать любые темы и вопросы. В произведениях появляется презентация различных социальных, культурных и профессиональных групп, включая журналистов. Образы журналистов в видеоиграх будут рассмотрены нами в рамках практической части дипломной работы.

2 Репрезентация образа журналиста на примере видеоигр

2.1 Анализ данных, полученных в ходе опроса в фанатских сообществах социальной сети «ВКонтакте»

Перед тем, как начать анализ конкретных видеоигр, нам необходимо набрать базу для исследования. В ходе выполнения дипломной работы было

принято решение создать опрос с помощью Google-формы и обратиться к пользователям социальной сети «Вконтакте». Мы отобрали несколько фанатских сообществ, посвящённых видеоиграм:

1 CRUNCH (см. Рисунок 7) (<https://vk.com/crunchoriginal>). Публичная страница, объединяющая любителей популярной культуры, гик-субкультуры, супергеройского кино, комикс-индустрии и видеоигр. Среди подписчиков «Кранча» находится множество авторов комиксов, разработчиков видеоигр, контентмейкеров и других создателей художественных образов в культуре;

2 ХАДРИД Н ЕГО ДРУЗЬЯ (см. Рисунок 8) (<https://vk.com/hadrid2>). Сообщество, объединяющее исследователей нелегальных и пиратских переводов устаревших и винтажных видеоигр;

3 СИИМ (см. Рисунок 9) (<https://vk.com/oldbutmeme>). Публичная страница социальной сети «Вконтакте» с авторским контентом, посвящённая классическим видеоиграм и связанным с ними мемам и рецензиям.



Рисунок 7 – Сообщество CRUNCH

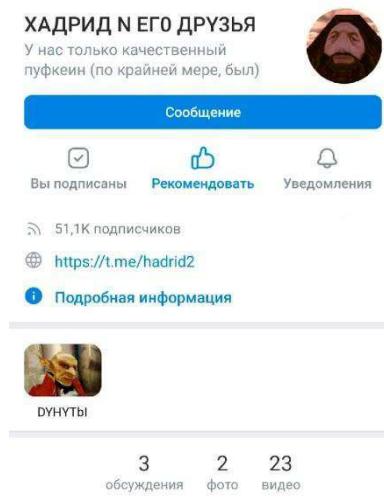


Рисунок 8 – Сообщество ХАДРИД Н ЕГО ДРУЗЬЯ

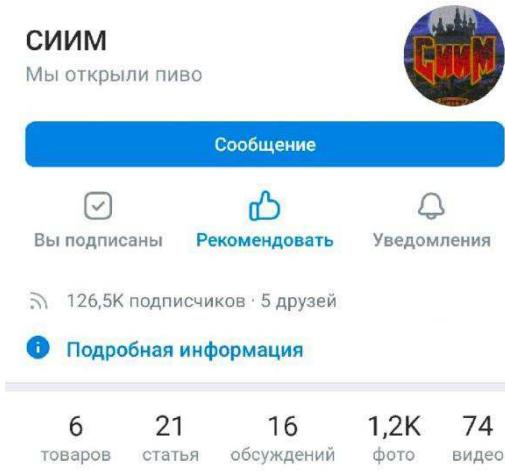


Рисунок 9 – Сообщество «СИИМ»

Во все вышеперечисленные сообщества была отправлена Google-форма с практически идентичным содержанием: приветствием, обращением к респондентам и описанием правил прохождения опроса. Содержание сообщений: «Всем привет! Я пишу диплом об образе журналиста в видеоиграх. Если вы помните какие-нибудь тайтлы с персонажами-журналистами, то, пожалуйста, укажите их в представленной гугл-форме. Необходимо называть только оригинальных героев, так что Эйприл из TMNT не подойдёт. Чем старше будет игра, тем лучше. Большое спасибо за участие!»

Участие в опросе приняли 146 респондента. Полученные данные представлены нижеследующей таблице.

Таблица разделена на пять столбцов:

- 1 Название видеоигры;
- 2 Год выпуска игры;
- 3 Имя персонажа;
- 4 Роль в произведении: главная или второстепенная (степень значимости персонажа повышается при возможности управлять героем или взаимодействовать с ним в качестве играбельного компаньона);
- 5 Количество упоминаний респондентами.

Таблица 1 – Данные, полученных в ходе опроса в фанатских сообществах социальной сети «ВКонтакте»

Название видеоигры	Год выпуска игры	Имя персонажа	Роль в произведении	Количество упоминаний респондентами
Full Throttle	1995	Миранда Роуз Вуд	Второстепенная	2
Broken Sword	1996	Николь Коллар	Главная	6
Clock tower	1996	Нолан Кэмпбелл	Второстепенная	1
Touhou Project	1996	Ая Шамеймару	Второстепенная	1
Gorky 17	1999	Анна Хатчинс	Главная	1
Phoenix Wright: Ace Attorney	2001	Лотта Харт	Второстепенная	13
Beyond Good and Evil	2002	Джейд	Главная	7
Shin Megami Tensei III: Nocturne	2003	Джиоджи Хиджири	Второстепенная	5
Michigan: Report from	2004	Памела Мартел	Второстепенная	2

Hell				
Scrapland	2004	Ди-Тритус Дебрис	Главная	6
Cold War	2005	Мэтью Картер	Главная	4
Dead Rising	2006	Фрэнк Уэст	Главная	15
Dreamfall: The Longest Journey	2006	Реза Темиз	Второстепенная	2
Mass Effect	2007	Калисса Бинт Синан аль-Джилани	Второстепенная	7
Uncharted	2007	Елена Фишер	Второстепенная	14
Far Cry 2	2008	Рубен Олувагемби	Второстепенная	2
Heavy Rain	2010	Мэддисон Пейдж	Главная	5
Deus Ex: Human Revolution	2011	Элиза Кассан	Второстепенная	7
The Next BIG Thing	2011	Лиз Аллер	Главная	3
GTA V	2013	Беверли Фелтон	Второстепенная	2
Outlast	2013	Майлз Аппер	Главная	14
Pokémon X and Y	2013	Алекса	Второстепенная	1
Fallout 4	2015	Пайпер Райт	Второстепенная	6
Dying Light	2015	Нил Фэллон	Второстепенная	1
Hotline Miami 2: Wrong Number	2015	Эван Райт	Главная	2
Kathy Rain	2016	Кэти Рейн	Главная	1
Persona 5	2016	Ичика Охья	Второстепенная	5
VA-11 Hall-A:	2016	Кимберли Ла	Второстепенная	4

Cyberpunk Bartender Action		Валетт		
Life is Strange 2	2018	Броди Холлоуэй	Второстепенная	2
Blacksad: Under the Skin	2019	Викли	Второстепенная	1
Resident Evil 2	2019	Бен Бертолуччи	Второстепенная	2
The Occupation	2019	Харви Миллер	Главная	1

Благодаря полученным данным мы сможем разобрать структуру и проследить динамику развития образа журналиста в видеоиграх.

Заметно, что появление первых оригинальных персонажей-журналистов связано с развитием ПК-гейминга и формированием жанра Point & Click Quests. На ранних моделях консолей было весьма проблематично встроить в повествование журналистов, ведь основными жанрами были скоростные платформеры и ролевые игры в фэнтезийном или научно-фантастическом сеттинге.

Самые популярные у респондентов видеоигры приходятся на середину нулевых-начало десятых годов (исключение – Phoenix Wright: Ace Attorney, однако её популярность скорее связана с мемами по мотивам франшизы). Репрезентация женщин среди персонажей-журналистов – выше, а у главных и второстепенных героев примерно одинаковый уровень узнаваемости.

В следующем параграфе мы подробно ознакомимся с журналистами из каждой вышеперечисленной игры. Затем сделаем выводы касательно того, как презентуется образ журналиста в игровой индустрии.

2.2 Анализ представленных видеоигр

Разберём каждую из представленных игр, следуя хронологии. Для этого нам необходимо ознакомиться с геймплеем данных видеоигр, изучить рецензии

критиков, трейлеры, дневники разработчиков, а также прибегнуть к анализу личности, поведения и внешнего вида журналистов.

Full Throttle – двухмерная видеоигра 1995 года в жанре point & click квест. По сюжету, в недалёком будущем игроку предстоит взять на себя роль байкера по имени Бен. Герой впутывается в разборки машиностроителей и теряет статус лидера своей банды. Геймплей игры заключается в том, что игроку необходимо решать головоломки в небольших локациях. Загадки разгадываются через выбор реплик в диалогах, мини-игры (например, расстановка внутриигровых предметов в правильном порядке), собирательство и крафт необходимых инструментов и совершение верных последовательностей действий. По ходу развития сюжета Бен знакомится с журналисткой Мирандой Роуз Вуд (см. Рисунок 10). Это циничная девушка, которая работает репортёром в местной газете. Она всегда оказывается в нужном месте и в нужное время, имеет нюх на сенсации и серьёзно относится к своей карьере. Героиня выполняет второстепенную роль в истории и помогает Бену с решением некоторых головоломок. Её образ отсылает к журналистам времён Уотергейтского скандала. Несмотря на методы и жизненную философию, Миранда всегда находится в поиске фактов и объективной истины.

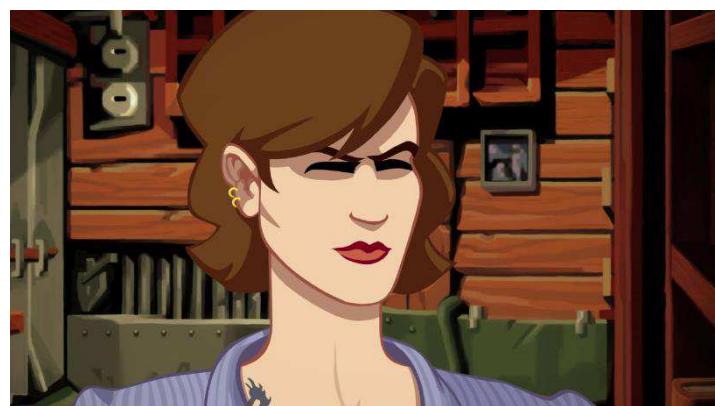


Рисунок 10 – Миранда Роуз Вуд

Broken Sword – ещё один интерактивный квест. Игра вышла в 1996 году и представила историю о туристе-детективе Джордже Стоббарте и французской журналистке по имени Николь Коллар (см. Рисунок 11). Вместе они в духе

Индианы Джонса занимаются поиском артефактов прошлого. Все игры серии неразрывно связаны с историческими мистификациями вокруг тамплиерского ордена. Сама Николь Коллар в Broken Sword выступает в качестве независимой саркастичной авантюристки в поисках правды. Героиня ненавидит коррупцию во французской полиции, поэтому действует своими силами и добивается получения информации любой ценой.



Рисунок 11 – Николь Коллар

Clock Tower. Японская хоррор-видеоигра с элементами выживания и квестинга 1996 года. По сюжету, сироте Дженифер Симпсон необходимо разгадать тайны заброшенного особняка. Игра сильно вдохновлена итальянскими джалло-хоррорами Дарио Ардженто и пропитана отсылками к творчеству писателя Говарда Лавкрафта. Героине необходимо разгадывать головоломки, бесшумно передвигаться по особняку и избегать встреч с непознаваемой потусторонней силой. Во время прохождения игрок встречает персонажа по имени Нолан Кэмбелл (см. Рисунок 12). Этот второстепенный герой является журналистом, который наравне с Дженифер противостоит потусторонним силам. Нолан расследует убийства, связанные с особняком. Кэмбелл является хладнокровным профессионалом с прошлым военного, который ради правого дела и поиска правды готов даже пожертвовать собой.



Рисунок 12 – Нолан Кэмпбелл (слева)

Touhou Project (1996) – достаточно необычная игра в нашей дипломной работе. «Проект» является стилизованным под японскую анимацию скролл-шутером, напоминающим вышеупомянутую культовую Spacewar. Абсурдный сюжет повествует о противостоянии духов-ёкаев из японской мифологии и людей с необычными способностями. Геймплейно и стилистически же Touhou Project выглядит как классическая мобильная таймкиллер-игра («Три в ряд»). Нашлось место в этой вымышленной вселенной и журналистам. Местный репортёр Ая Шамеймару (см. Рисунок 13) тоже обладает сверхъестественными навыками. Девушка пишет гиперболизированные статьи обо всём, что происходит в городе Генсокё, а в свободное время сражается с ёкайами. Иногда Ая вступает в схватку с духами, чтобы освободить очередного героя интервью. Ради своей работы она готова сражаться и жертвовать многим. Шамеймару ответственно подходит к написанию материалов, хоть иногда и преувеличивает важность происходящего через тексты. Журналистка в одиночку содержит местную газету и анализирует влияние своих работ на общественное сознание.



Рисунок 13 – Ая Шамеймару

Gorky 17. Польская ролевая игра (RPG) 1999 года выпуска повествует о происшествии на военном объекте недалеко от города Любин. На базу нападают мутанты, поэтому правительство отправляет туда отряд НАТО, чтобы эвакуировать выживших и разобраться в происходящем. По сюжету, интернациональная группа солдат встречает множество персонажей: учёных, рабочих, других членов организации и даже дружелюбных мутантов. Герои также обнаруживают на пути журналистку Анну Хатчинс. Журналистка отправилась в гущу событий в поисках сенсации. Героиня является профессионалом своего дела, рискует жизнью среди мутантов и при встрече с солдатами решает присоединиться к их отряду. Анна также владеет навыками рукопашного боя и умеет пользоваться огнестрельным оружием.

Phoenix Wright: Ace Attorney – визуальная новелла с элементами квеста о работе в суде, вышедшая в 2001 году. В нашем опросе на неё сослалось рекордное количество респондентов. Однако такая популярность скорее связано с мемами, посвящёнными стилизованным под аниме персонажам и их экспрессивной манере выражаться. Игрок выступает в роли адвоката: допрашивает свидетелей, защищает подсудимых и спорит с судьёй. Частой гостьей заседаний становится фотожурналистка Лотта Харт (см. Рисунок 14). Этот второстепенный персонаж хитёр, вспыльчив и всегда стоит на своём. Показания и фото профессиональной журналистки Харт часто помогают героям Phoenix Wright: Ace Attorney в разрешении многих конфликтов.



Рисунок 14 – Лотта Харт

Beyond Good and Evil – платформер/action-adventure 2002 года от компании Ubisoft и культового французского геймдизайнера Мишеля Анселя. По сюжету, в антиутопичном будущем журналистка Джейд (см. Рисунок 15) противостоит военной диктатуре расы ДумЦ на планете Хиллия. Местное сопротивление вербует героиню, чтобы она с помощью фотокамеры скрытно задокументировала военные преступления инопланетных захватчиков. Во время выхода игры критики высоко оценили проработку образа Джейд. Разработчики отказались от объективации героини и подарили игрокам персонажа, который является профессионалом своего дела. Джейд умна и готова на всё ради истины и освобождения своего народа.



Рисунок 15 – Джейд

Shin Megami Tensei III: Nocturne. Это постапокалиптическая RPG 2003 года. По словам разработчиков, команда хотела показать игрокам физическое и метафорическое путешествие в ад, сравнимое с фильмом «Апокалипсис сегодня» и произведением Данте Алигьери под названием «Божественная комедия». История повествует об альтернативной истории Токио, в котором происходит противостояние отрядов специального назначения с ордами демонов. Одним из персонажей, которых герои встречают на пути, становится мрачный журналист Джиджи Хиджири. Мужчина, увлечённый теорией оккультизма, работает в местной жёлтой газете и пишет о сверхъестественном в столице Японии. Его узкая специализация становится полезной для главных действующих лиц Shin Megami Tensei III: Nocturne.

Michigan: Report from Hell – хоррор-игра 2004 года, повествующая о съёмочной группе новостников в Мичигане. Герои снимают репортаж о таинственном тумане, превращающем людей в кровожадных чудовищ. Многие респонденты упомянули персонажа Памела Мартел. Эта героиня выполняет особую функцию в игре. Она представляет обучение азам геймплея и управления в *Michigan: Report from Hell*. Памела презентует профессионального журналиста, который передаёт свои знания коллеге-новичку (в произведении этот опыт становится уникальным, так как передаётся через интерактивное взаимодействие с игроком). В конце своей сюжетной арке героиня жертвует своей жизнью и передаёт свои полномочия игроку.

Scrapland (2004 год) – action-adventure в открытом мире от легендарного геймдизайнера Американа Макги, повествующая о населённой роботами планете Химера. По сюжету, главный герой робот-журналист Ди-Тритус Дебрис (см. Рисунок 16) начинает расследование убийства архиепископа планеты. Ди-Тритус – профессионал своего дела, умный и собранный корреспондент, который ради получения информации готов прибегнуть к шантажу или даже убийству отрицательных персонажей. Однако в мире, где почти любой робот подлежит восстановлению – это не самая ужасная черта.



Рисунок 16 – Ди-Тритус (слева)

Cold War. Стелс-экшен о периоде Холодной войны, выпущенный в 2005 году. Главный герой Мэтью Картер (см. Рисунок 17), работающий корреспондентом, отправляется в СССР, чтобы запечатлеть встречу Михаила Горбачёва с агентами ЦРУ в Мавзолее. Конечно, всё идёт не по плану, и

журналист попадет в советскую тюрьму, из которой ему необходимо выбраться. В дальнейшем карикатурный журналист путешествует по карикатурному СССР. Картер обладает всеми вышеупомянутыми журналистскими качествами и даже визуально напоминает стереотипного журналиста. Герой никогда не снимает специальную жилетку, в которой прячет камеры, микрофоны, рекордеры и записные книжки.



Рисунок 17 – Мэтью Картер

Dead Rising – зомби-экшен 2006 года в открытом мире, вдохновлённый фильмом «Рассвет мертвецов». Главный герой Фрэнк Уэст (см. Рисунок 18) – самый популярный герой нашего Google-опроса. По сюжету, фотожурналист отправляется в город, в котором бушует зомби-вирус. Герой, который никогда не расстаётся с фотоаппаратом, проникает в карантинную зону на вертолёте и высаживается на крыше торгового центра. Теперь он пытается выяснить, что вызвало вспышку инфекции и помочь выжившим. Уэст выясняет, что в появлении зомби виновато правительство США, экспериментирующее с домашним скотом. Журналист оценивает риски и открывает правду общественности, потому что в мире нет ничего важнее истины.



Рисунок 18 – Фрэнк Уэст

Ещё одна игра 2006 года под названием *Dreamfall: The Longest Journey*. По сюжету, этой action-adventure игроку предстоит погрузиться в фэнтезийный мир Аркадии в роли попаданца Зои Кастильо. Её бывший парень по имени Реза Темиз выполняет в игре второстепенную роль. Он рискует жизнью в попытках раскрыть всю правду о местной корпорации «Алькера», но пропадает по ходу сюжета из-за своего безрассудства.

Mass Effect – RPG с элементами космической оперы, вышедшая в 2007 году. Команда из представителей разных рас, населяющих Млечный Путь, готовится к противостоянию с древней цивилизацией биосинтетических существ Жнецов. Однажды в команду спасителей Галактики попадает журналистка Калисса Бинт Синан аль-Джилани (см. Рисунок 19). Корреспондент берёт интервью у главного героя Шепарда после каждой выполненной задачи. Наглая журналистка всегда находится в поиске самой неприглядной правды и ввязывается в авантюры, из которых часто выбирается с физическими повреждениями.



Рисунок 19 – Калисса Бинт Синан аль-Джилани

Uncharted (2007 год). Action-adventure о смелом искателе приключений Нэйтана Дрейке знакомит игрока с множеством харизматичных второстепенных персонажей. Одним из них становится журналистка, телеведущая и иностранный корреспондент Елена Фишер (см. Рисунок 20). Героиня не становится типичной «дамой в беде» для сюжета Uncharted и активно участвует в приключениях Нэйта. Елена умна, образованна, является настоящим профессионалом своего дела и готова на любые риски ради добычи информации.



Рисунок 20 – Елена Фишер

Far Cry 2 – шутер в открытом мире 2008 года, посвящённый исследованию Африки и борьбе с преступными синдикатами. Протагонист-наёмник путешествует по вымышленной стране в поисках торговца оружием, виноватого в беспорядках на континенте. Во время своих приключений он встречает нигерийского корреспондента Рубена Олувагемби (см. Рисунок 21), сдержанного профессионала и одного из работодателей главного героя. Журналист без страха освещает события гражданской войны в стране и просит протагониста найти секретную информацию о лидерах беспорядков.

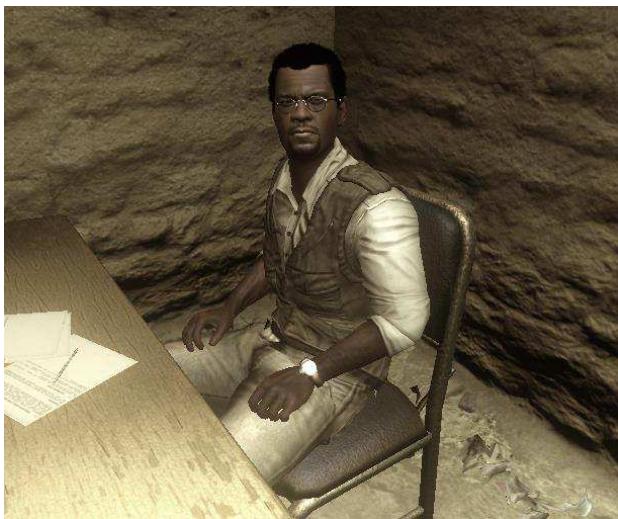


Рисунок 21 – Рубен Олувагемби

Heavy Rain – интерактивная 3D-драма, выпущенная в 2010 году. По сюжету, бывшая военная журналистка Мэддисон Пейдж (см. Рисунок 22) наравне с агентами ФБР и частными детективами расследует дело об убийстве детей и ищет маньяка по прозвищу Мастер Оригами. По собственным заявлениям, героиня выросла с несколькими младшими братьями, поэтому знает, как важно заботиться о других. Она всегда готова прийти на помощь и является настоящим профессионалом журналистского ремесла. Однако прошлое военного корреспондента не отпускает её и способствует бессоннице.



Рисунок 22 – Мэддисон Пейдж

Deus Ex: Human Revolution – экшен-RPG 2011 года в сеттинге киберпанка. В мире будущего трансконтинентальные корпорации противостоят друг другу и нанимают агентов с футуристичными имплантами для выполнения грязной работы. Элиза Кассан (см. Рисунок 23) – второстепенный персонаж-журналист во вселенной *Deus Ex*. Она работает ведущей в программах международной телекомпании под названием «Пик». Эксцентричная журналистка относится к своей работе как к особой форме искусства. Девушка круглосуточно вещает из всех телевизоров планеты и дотошно относится к верной интерпретации происходящих событий.



Рисунок 23 – Элиза Кассан

The Next BIG Thing – интерактивный квест 2011 года, повествующий о мире, в котором монстры из культовых фильмов ужасов соседствуют с людьми. Героиня Лиз Аллер (см. Рисунок 24) – начинающая журналистка из богатой семьи, которая готова доказать себе и окружающим, что она может добиться профессионального успеха и без поддержки богатых родителей. Девушка пытается раскрыть коррупционные махинации монстров на голливудской киностудии и ввязывается в череду передряг. Её пытаются запугать преступники, подкупить телемагнаты и отвадить от работы собственные коллеги, но Аллер надевает стереотипный плащ детектива/репортёра и готовится довести дело до конца.



Рисунок 24 – Лиз Аллер (слева)

GTA V – культовый симулятор преступника на пенсии, который вышел в 2013 году. В игре существует множество второстепенных заданий от представителей всевозможных легальных и нелегальных профессий, среди которых есть и журналисты. Персонаж Беверли Фелтон (см. Рисунок 25) – исключение в нашей подборке. Он работает папарацци и просит игрока помочь преследовать и разоблачать знаменитостей. С одной стороны, Фелтон не служит великой журналистской миссии, но с другой – он считается профессионалом и мастером по добыче секретной информации.



Рисунок 25 – Беверли Фелтон

Outlast (2013 год). Survival horror от первого лица, рассказывающий о загадочной психлечебнице Маунт-Мэссив. Независимый журналист Майлз Аппер получает тревожное электронное письмо от бывшего сотрудника больницы и отправляется за сенсацией. Там он встречает группу сумасшедших пациентов, жаждущих крови, самоорганизованные культы, потусторонние силы, нацистских учёных и секретные разработки американского правительства. Но напуганный до смерти журналист не сворачивает с пути и погружается в самые недра безумия. Герой получает психологические и физические травмы, но идёт до конца с верной видеокамерой наперевес. Камера – неотъемлемый элемент геймплея в Outlast.

Pokémon X and Y – японская RPG 2013 года выпуска, посвящённая пошаговым боям карманных монстров в вымышленной вселенной. Вся деятельность местных жителей так или иначе связана с покемонами. Тут существуют ветеринары, тренеры боевых навыков этих животных, исследователи карманных монстров и даже журналисты, пишущие о покемонах материалы. Одним из таких ремесленников становится второстепенная героиня Алекса (см. Рисунок 26), вооружённая футуристичной камерой. Журналистка в Pokémon снова выполняет роль игрового тьюториала. Она сообщает игроку новости мира, учит управлению и обращению с покемонами, а также отправляет героя в ключевые места на острове.



Рисунок 26 – Алекса

Fallout 4 – постапокалиптическая RPG 2015 года. Выжившие после ядерной войны Китая и США американцы строят новое общество на просторах выжженной пустыни Массачусетса. Главной герой выступает в роли одного из жителей убежища, вышедшего наружу. Игрок может путешествовать по открытому миру, вступать в схватки с мутантами, выполнять квесты, строить города и искать напарников. Одним из компаний готова стать журналистка Пайпер Райт (см. Рисунок 27). Её внешний вид напоминает о ловких и хитрых репортёрах из нуарных детективов, охотящихся за сенсациями. Героиня работает на благо Пустоши. Она пишет полезные статьи о заражённой воде и сговорах местных картелей, а также всегда готова прийти на выручку.



Рисунок 27 – Пайпер Райт

Dying Light (2015 год). Это очередная action-adventure в сеттинге зомби-апокалипсиса. Главный герой в роли агента особого назначения пробирается в заражённый город. Там он встречает множество выживших и начинает с ними сотрудничать. Одним из союзников протагониста становится журналист Нил Фэллон . Этот персонаж снова выступает в роли наставника в повествовании. Записи и фото, которые игрок находит по мере прохождения, помогают погрузиться во вселенную игры и разобраться с некоторыми аспектами конструирования мира. Ранее журналист проник в заражённый город, чтобы разобраться в происходящем и докопаться до истины. Он просит игрока добыть необходимые доказательства.

Hotline Miami 2: Wrong Number – изометрический инди-шутер, вышедший в 2015 году. Один из главных героев по имени Эван Райт пытается раскрыть личность серийного убийцы в маске в антураже неонового Майами восьмидесятых годов. Бывший военный корреспондент всё глубже погружается в безумие и встаёт на путь насилия, но не отказывается от поставленной задачи. Стоит отметить, что Эван не убивает своих противников, а лишь оглушает их.

Кэти Рейн (Kathy Rain) из одноимённого point & click квеста 2016 года. Журналистка расследует некий «Инцидент 81» в шведском городке. Начинающая и рано познавшая самостоятельность девушка серьёзно относится к своей работе и уверенно идёт к цели.

Persona 5 – JRPG о подростках со сверхспособностями, вышедшая в 2016 году. По сюжету, школьники, сражающиеся с демонами из потустороннего мира, встречают папарацци Ичику Охья. В прошлом девушка была профессиональным журналистом, но однажды её материал подвергся жёсткой цензуре, и героиня разочаровалась в профессии. Теперь она не брезгует копаться в грязном белье знаменитостей, но всё ещё обладает навыками профессионального корреспондента и умеет добывать информацию.

VA-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action – симулятор бармена в киберпанк-будущем, вышедший в 2016 году. Одной из клиенток футуристического бара становится журналистка Кимберли Ла Валетт (см.

Рисунок 28). Это тихая и скромная девушка, которая не очень любит свою работу. Однако героиня всё равно является профессионалом в своём деле и считается ценным сотрудником издания The Augmented Eye.



Рисунок 28 – Кимберли Ла Валетт

Life is Strange 2 – эпизодическая интерактивная новелла 2018 года, посвящённая путешествию двух мексиканских братьев с суперспособностями по Америке. Игра затрагивает множество социально значимых вопросов: репрезентация ЛГБТ-сообщества, бытовой расизм в США и полицейский произвол. Во время прохождения игроки встречают журналиста Броди Холлоуэя (см. Рисунок 29). Этот герой является тревел-блогером и экоактивистом. Он никогда не унывает и всегда стремится помочь окружающим. Броди стремится показать правдивую сторону Америки в своих материалах: он пишет о хиппи, беженцах и вынужденных дауншифтерах.



Рисунок 29 – Броди Холлоуэй

Blacksad: Under the Skin – интерактивный квест об антропоморфных животных в сеттинге нуарного детектива, вышедший в 2019 году. Нью-Йорк, 1960-х, Кот-детектив Джон Блэксэд расследует дело об убийстве владельца боксёрского клуба. Одним из товарищей детектива становится ласка по имени Викли (см. Рисунок 30). Журналист, сошедший со страниц бульварного романа, является законченным оптимистом, способным разнюхать любую информацию.



Рисунок 30 – Викли (справа)

The Occupation – стелс-экшен и политический триллер, выпущенный в 2019 году. По сюжету, репортёр Харви Миллер должен написать материал о последствиях теракта в альтернативной Британии 1987 года. Профессиональному журналисту предстоит взять интервью у представителей власти. Однако вместо работы по привычной для него схеме герой ввязывается

в череду злоключений. Нелинейное повествование и возможность выбирать реплики, произносимые Миллером, постоянно заставляет игрока маневрировать между понятиями свободы и стабильности – главными дилеммами журналистской профессии.

Resident Evil 2 (2019 год) – очередная игра о зомби в нашей дипломной работе. По сюжету, агенты Клэр и Леон пребывают в город Раккун-сити, чтобы предотвратить утечку опасного вируса «Т». В этом ремейке культового хоррора игрокам предстоит встретиться с журналистом Беном Бертолуччи. Герой погибает почти в самом начале повествования, но успевает передать информацию о продажности шефа полиции и тёмных делах корпорации Umbrella. Бертолуччи был до последнего верен своему делу даже в условиях зомби-апокалипсиса.

2.3 Образ журналиста в проанализированных видеоиграх

Суммируя вышеописанное, формируем образ среднего журналиста в видеоиграх. В рамках представленной формы медиа журналист является профессионалом (или в редких случаях способным новичком, схватывающим всё на лету). Циник, идеалист, вынужденный герой, уставший от профессии ремесленник – всех их объединяет умение и желание добиваться поставленных задач по поиску информации, кристаллизованных фактов или сакральной истины. Каждый представленный журналист – образованный специалист, обладающий множеством полезных профессиональных навыков. Видеоигры транслируют и конструируют образ «журналиста-героя» времён Уотергейтского скандала.

Журналисты также часто выступают в роли персонажа-наставника, который передаёт игроку точную информацию, необходимую для продвижения по сюжету, конструированию внутриигрового мира или обучению взаимодействия с интерактивным произведением. Журналист выступает в роли

надёжного рассказчика. В играх это может работать как на нарратив, так и выполнять утилитарную функцию.

Внешний вид журналиста часто включает в себя набор символовических маркеров и позитивных стереотипов, позволяющих игроку быстро считать информацию о персонаже. Виртуальные журналисты выглядят как детективы и репортёры нуарных фильмов сороковых или как герои времён Уотергейтского скандала. Обязательными атрибутами видеоигровых журналистов являются видео- и фотокамеры, репортёрские кепки («кепки газетчиков»), фетровые шляпы, записные книжки, жилетки прессы, микрофоны и рекордеры.

Образ журналиста в видеоиграх соответствует представлениям о профессии, описанным в параграфе 1.2.

Позитивный и целостный образ журналиста, сформированный благодаря стереотипам и мифам, из статьи «Образ журналиста: эволюция восприятия в новейшее время» Ю.Н. Быковой частично соответствует репрезентации в видеоиграх. Журналисты обладают такими качествами, как:

- 1 Активная позиция в обществе,
- 2 Эрудированность,
- 3 Компетентность,
- 4 Красноречивость,
- 5 Коммуникабельность,
- 6 Оперативность,
- 7 Объективность [Быкова, 2010].

Видеоигровые журналисты также соответствуют представлениям молодой аудитории о профессии. Это творческие и инициативные персонажи, стремящиеся к просвещению аудитории (игрока, внутриигровых персонажей) [Авдонина, 2018]. Они эрудированы, компетентны и находятся в хорошей физической форме. Многие из них имеют профильное образование и имеют чёткую жизненную позицию [Шахаева, 2016].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе данного исследования была достигнута поставленная цель и выполнены соответствующие задачи. Нам удалось выявить типичные качества, и характеристики, составляющие образ журналиста в данном виде медиа.

Было определено значение термина «образ» в различных областях гуманитарного знания, была проанализирована репрезентация образа журналиста в различных медиа как комплекс представлений аудитории о людях данной профессии, видеоигры были охарактеризованы как вид медиа, была выявлена структура и динамика развития образа журналиста из списка видеоигр, полученного в ходе опроса в крупных фанатских сообществах социальной сети «ВКонтакте», были выявлены и описаны типичные качества и характеристики, составляющие образ журналиста в данном виде медиа.

Исследование показало, что в видеоиграх существует устоявшийся и сформировавшийся образ журналиста. Это герой любого пола, выполняющий функцию протагониста и аватара игрока или наставника, передающего игроку информацию, которая необходима для продвижения по сюжету, конструированию внутриигрового мира или обучению взаимодействия с интерактивным произведением. Разработчики используют мифы и позитивные стереотипы при формировании персонажей-журналистов. Они соответствуют представлениям исследователей и широкой аудитории.

Таким образом, анализ произведений, выполненный в практической части научного исследования, позволяет сделать выводы о том, что цели дипломной работы достигнуты.

Существует перспектива использовать данную научную работу в качестве практической базы для дальнейшего изучения представленной темы.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

- 1 Авдонина, Н. С. Изучение образа профессии журналиста в восприятии студентов с целью корректировки образовательного процесса / Н. С. Авдонина // Вестник Марийского государственного университета. – 2018. – № 1. – С. 9-18.
- 2 Авдонина, Н. С. К вопросу о компонентах профессиональной идентичности журналиста / Н. С. Авдонина // Вопросы журналистики, педагогики, языкоznания. – 2020. – № 2. – С. 135-143.
- 3 Афиша Daily. «Путин сыграл не так хорошо, как ждали»: политологи о фильме Оливера Стоуна // [Электронный ресурс]: <https://daily.afisha.ru/brain/5949-putin-sygral-ne-tak-horosho-kak-zhdali-politologii-o-filme-olivera-stouna/>
- 4 Богост, Я. Бардак в видеоиграх / Я. Богост // Логос. – 2015. – № 1. – С. 79–99.
- 5 Бодрийяр, Ж. Симулякры и симуляция / Ж. Бодрийяр. – М.: Постум, 2017. – С. 75-82.
- 6 Борисова, Е. Б. О содержании понятий «художественный образ» и «образность» в литературоведении и лингвистике / Е. Б. Борисова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2009. – № 35. – С. 20-26.
- 7 Быкова, Ю. Н. Образ журналиста: эволюция восприятия в новейшее время / Ю. Н. Быкова // Вестник Челябинского государственного университета. – 2010. – № 7. – С. 5-7.
- 8 Волкова, И. И. Компьютерные игры и новые медиа: игровой подход к коммуникациям в виртуальном пространстве / И. И. Волкова // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Литературоведение, журналистика. – 2017. – № 2. – С. 312-320.
- 9 Головина, Е. В. Категория «Художественный женский образ» в лингвистике и литературоведении / Е. В. Головина // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. – № 11. – С. 100-104.

- 10 Гончарова, Н. Ю. Общетеоретические основы изучения понятия «Образ» / Н. Ю. Гончарова // Вестник Вятского государственного университета. – 2012. – № 3-2. – С. 33-37.
- 11 Ильичёв, Л. В. Философский энциклопедический словарь / Л. В. Ильичёв. – М.: Советская энциклопедия, 1983.
- 12 Каримова, К. Р. Понятия «образ» и «кимидж» в практике СМИ и научных исследованиях / К. Р. Каримова // Казанский федеральный университет. – 2019. – № 4. – С. 138-140.
- 13 Кубракова, Е. А. Типология художественных образов в лирике М. Цветаевой и проблема их перевода / Е. А. Кубракова // Новый филологический вестник. – 2016. – № 2. – С. 140-153.
- 14 Магницкий, Ю. Г. Образ российского журналиста в общественном мнении амурцев: проблема «Раздвоенности» / Ю. Г. Магницкий // Вестник Амурского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2010. – С. 57-59.
- 15 Мещеряков, В. П. Основы литературоведения / В. П. Мещеряков. – М., 2000. – С. 18.
- 16 Музей советских игровых автоматов. Городки // [Электронный ресурс]: <http://gorodki.15kop.ru/>
- 17 Ожегов, С. И. Словарь русского языка / С. И. Ожегов. – М.: Русский язык, 1986.
- 18 Платон. Государство. Миф о пещере / Платон. – 370 до н. э.
- 19 Попов, Д. Н. Интегративный подход к понятию «Образ» / Д. Н. Попов // Известия Саратовского университета. – 2016. – №1. – С. 40.
- 20 ПостНаука. Постправда // [Электронный ресурс]: <https://postnauka.ru/longreads/84059>
- 21 Свитич, Л. Г., Смирнова, О. В., Шкондин, М. В. Авторская деятельность журналистов в контексте реализации миссии журналистики / Л. Г. Свитич, О. В. Смирнова, М. В. Шкондин // Вестник Волжского университета имени В. Н. Татищева. – 2019. – №2. – С. 196-206.

- 22 Серикова, Т. Ю. История формирования понятия «образ» в гуманитарном знании / Т. Ю. Серикова // Мир науки, культуры, образования. – 2010. – № 4. – С. 54-56.
- 23 ТАСС. Оливер Стоун раскритиковал Пулитцеровскую премию в области журналистики // [Электронный ресурс]: <https://tass.ru/obschestvo/4769793>
- 24 Хабр. В мире компьютерных игр. Как всё начиналось // [Электронный ресурс]: <https://habr.com/ru/company/ua-hosting/blog/389363/>
- 25 Харрис, Б. Д. Консольные войны: Sega, Nintendo и битва, определившая целое поколение / Б. Д. Харрис. – М.: Белое яблоко, 2015. – С. 132-163. 5
- 26 Хафизова, В. Р. Образ журналиста в оценках молодежи / В. Р. Хафизова // Теория и практика общественного развития. – 2020. – № 1. – С. 88-92.
- 27 Чернова, С. В. Художественный образ: к определению понятия / С. В. Чернова // Вестник Вятского государственного университета. – 2014. – № 6. – С. 109-116.
- 28 Шахаева, Е. В. Образ журналистской профессии в представлениях студентов и журналистов-практиков процесса / Е. В. Шахаева // Журналистский ежегодник. – 2016. – № 5. – С. 104-107.
- 29 Шестёркина, Л. П., Борченко, И. Д. Основные характеристики новых социальных медиа / Л. П. Шестёркина, И. Д. Борченко // Ученые записки Забайкальского государственного университета. Серия: Филология, история, востоковедение. – 2014. – № 2. – С. 107-111.
- 30 DTF. История игр (особенно Adventure, но в целом – игр) // [Электронный ресурс]: <https://dtf.ru/games/178777-istoriya-igr-osobenno-adventure-no-v-celom-igr>
- 31 Nebula Awards 2020 // [Электронный ресурс]: <https://nebulas.sfw.org/award-year/2020/>

32 Politonlie.ru. Западных журналистов официально назвали «пресститутками» // [Электронный ресурс]: <http://www.politonline.ru/comments/22883821.html>

33 Sellers, John. Arcade Fever: The Fan's Guide to The Golden Age of Video Games. – Philadelphia: Running Press, 2001. – С. 16-17.

34 StopGame. История видеоигр. Часть 1 // [Электронный ресурс]: https://stopgame.ru/blogs/topic/109336/istoriya_videoigr_chast_1

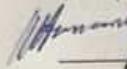
35 The Flow. Eminem прокомментировал слитый дисс // [Электронный ресурс]: <https://the-flow.ru/news/eminem-revolt-utechka>

36 Wolf Mark, J. P. Chapter 13. Video Game Stars: Pac-Man // The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation and Beyond. – Westport: Greenwood Press, 2008. – С. 73-74.

Федеральное государственное автономное
образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра журналистики и литературоведения

УТВЕРЖДАЮ
Заведующий кафедрой


К. В. Анисимов
«22» июня 2022 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

42.03.02 Журналистика

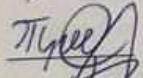
ОБРАЗ ЖУРНАЛИСТА В ВИДЕОИГРАХ: ДИНАМИКА, СТРУКТУРА

Руководитель



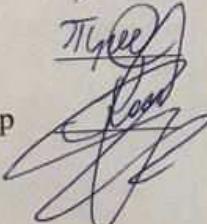
канд. филол. наук, доцент А.В. Гладилин

Выпускник



С.М. Трясин

Нормоконтролер



ст. преподаватель

Н.В. Кострыкина

Красноярск 2022