

Филология: научные исследования

Правильная ссылка на статью:

Леонов В.И. Функциональная направленность социально значимого контента в игровой журналистике // Филология: научные исследования. 2025. № 11. DOI: 10.7256/2454-0749.2025.11.76803 EDN: DHPLSY URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=76803

Функциональная направленность социально значимого контента в игровой журналистике

Леонов Владислав Игоревич

ORCID: 0009-0004-2020-4761

аспирант, кафедра Литературной критики; Российский государственный гуманитарный университет,
ФГАОУ ВО "РГГУ", РГГУ

140009, Россия, Московская обл., г. Люберцы, ул. Митрофанова, д. 15, кв. 35

✉ ussr2000200@gmail.com



[Статья из рубрики "Коммуникации "](#)

DOI:

10.7256/2454-0749.2025.11.76803

EDN:

DHPLSY

Дата направления статьи в редакцию:

16-11-2025

Аннотация: Игровые издания в современном мире являются очень востребованными среди своей преимущественно молодой аудитории. Данная статья рассматривает функциональную направленность социально-значимого контента в видеоигровой журналистике. Подобный контент рассматривается с точки зрения важности и актуальности для медиапространства. Статья выявляет специфику функциональной направленности социально важного контента в игровой журналистике. Целью данной статьи стало выявление специфики функциональной направленности социально значимого контента в игровой журналистике. Объектом исследования в статье является игровая журналистика. Предметом исследования в работе стал социально важный контент в игровой журналистике. Материалом исследования является контент на интернет – портале StopGame.ru. Методами исследования в данной работе стали: описательный метод, аналитический метод, а также метод сопоставления. В статье используются описательный метод со сравнением и анализ контента в качестве методологии проведения работы. В результатах исследования были определены

основные функции, которые являются значимыми для социума и выполняются игровой журналистикой, а именно: коммуникативная, интегративная, рекреационная и информационная функции. При помощи анализа контента на интернет – портале StopGame.ru были выделены специфические черты социально важного контента в игровой журналистике: информирование аудитории о волнующих ее социально значимых проблемах, формирование образа реальности для аудитории и расширение кругозора собственной аудитории. Актуальность исследования обусловлена изучением влияния социально важного контента в видеоигровой журналистике на общество и социальные процессы. Таким образом формируются новизна и практическая значимость данной статьи. В выводах, которые были сделаны в рамках статьи подчеркивается: игровая журналистика является важной частью современной медиасферы с точки зрения влияния на социум при помощи собственной специфики и функций, которые она выполняет.

Ключевые слова:

игровая журналистика, игровая индустрия, социальная проблематика, аудитория игровых СМИ, функции игровой журналистики, формирование образа реальности, коррекция общественного мнения, расширение кругозора аудитории, информационная функция, игровые медиа

1. Введение

Игровые издания в современном мире являются очень востребованными среди своей преимущественно молодой аудитории. Игровые СМИ зарождались в качестве любительских ресурсов, но с течением времени довольно быстро смогли переквалифицироваться в полноценные профессиональные игровые медиа. [\[1\]](#)

На сегодняшний день игровая функциональная направленность игровой журналистики не сужается сугубо до рекреационной. Игровые медиа активно вовлечены в технологическую повестку, вопросы культуры, а также в обсуждение социальной проблематики. В связи с этим, в игровой журналистике активно развивается направление с социально важным контентом, который в том числе влияет на мнение аудитории игровых изданий. [\[2\]](#)

В актуальных исследованиях игровой журналистики подчеркивается, что эта область медиа не ограничивается рекреационной функцией для аудитории. Например, Р. Баканов и Р. Сабирова в своей статье «Игровая журналистика в современном российском медиапространстве: проблематика и функциональное разнообразие» подчеркивают, что потребности аудитории, в частности интеллектуальные, напрямую влияют на формирование игровой журналистики. Данный факт приводит к тому, что игровым авторам необходимо проводить анализ материалов на предмет соответствия высоким стандартам профессиональной журналистики. [\[2\]](#)

Более того, А. Коданина и А. Струрова в научной статье ««Игровая» журналистика как массово-коммуникационный феномен» говорят о растущей роли игровых медиа в современном информационном поле и рассматривают их как заметную часть сегодняшней массовой коммуникации. Авторы указывают, что игровая журналистика активно использует конвергентные медиа форматы идвигается в сторону развития в социальных сетях. [\[3\]](#)

В рамках данной работы важно отметить, что исследователи также пишут о том, что современная игровая журналистика движется в том числе в сторону освещения социальной проблематики, тем самым выходя за рамки исключительно игрового контекста в своих материалах. Вышеупомянутое движение игровых СМИ в сторону развития в социальных сетях позволяет открывать новые возможности для контакта с аудиторией и для освещения волнующей ее социальной проблематики. Данный аспект говорит о том, что на площадках игровых СМИ могут обсуждаться и освещаться не только сугубо игровые вопросы, но и влияние видеоигр на современную культуру, современное медиаполе, отношение игровых разработчиков и издателей к аудитории, а также рассматривать видеоигры в социальном контексте. Приведенные аспекты говорят об актуальности всестороннего изучения роли игровой журналистики в освещении социальной проблематики, а также исследования функций, которые выполняет социально значимый контент в игровой журналистике. [4]

Целью данной статьи стало выявление специфики функциональной направленности социально значимого контента в игровой журналистике.

Объектом исследования в статье является игровая журналистика.

Предметом исследования в работе стал социально важный контент в игровой журналистике.

Материалом исследования является контент на интернет – портале StopGame.ru.

Методами исследования в данной работе стали: описательный метод, аналитический метод, а также метод сопоставления.

2. Социально значимый контент в игровой журналистике

Видеоигровые СМИ публикуют различные типы контента. Многое из того, что публикуется игровыми изданиями направлено на развлечение аудитории и предоставление ей важной информации о той или иной видеоигре. В рамках подобных материалов авторы делают упор на графическую часть видеоигры, геймплей, технологическое исполнение и рекомендацию к приобретению. [2, 3]

Данная статья рассматривает социально важный контент в игровой журналистике с точки зрения таких материалов, которые напрямую связаны с видеоиграми и игровой индустрией. При этом эти материалы содержат в себе или дают повод для обсуждения тем, которые актуальны для общества или непосредственно влияют на него. [2]

К подобного рода темам стоит отнести: этическую проблематику, социальную справедливость, политическую повестку и обсуждение положения различных социальных групп. [2, 3]

Социально важный контент в игровой журналистике влияет на убеждения аудитории и ее представления о реальности, оперирует фактами из реальной социальной действительности, содержит в себе обсуждение важных для общества вопросов, которые выходят за рамки исключительно игровой тематики, а также способен вызвать отклик и дискуссию внутри игровой аудитории. Подобные материалы безусловно связаны с видеоиграми, но их направленность больше смещена в сторону социальной проблематики. [2, 3]

3. Отличия социально важного контента в игровой журналистике от классического

видеоигрового контента

Контент в игровой журналистике который содержит в себе социально важную проблематику отличается от нейтрального игрового контента. Во-первых, в социально важных материалах поднимаются политические и моральные стороны сюжетов видеоигр, а также личностные конфликты и образы героев видеоигр. Нейтральные рецензии и обзоры зачастую ограничиваются описанием технических нюансов, игрового процесса и тем, каким образом преподносится сюжет. Во-вторых, в социально важном контенте видеоигра может рассматриваться с привлечением социального контекста, а именно: настроений в обществе, дискуссий о политике и культурных конфликтов. В материалах, которые не содержат в себе социальную проблематику, продукты игровой индустрии рассматриваются в первую очередь с развлекательной точки зрения. В-третьих, социальный контент влияет на восприятие реальности аудитории игровых СМИ. Подобные материалы делают акцент на восприятии аудиторией таких явлений как насилие, дискриминация по различным признакам, идеология и другие. При этом любые игровые материалы способны повлиять на решение аудитории о приобретении той или иной видеоигры. В-четвертых, социально важные материалы в игровой журналистике могут мотивировать аудиторию к пересмотру собственных позиций и убеждений и вычленению скрытых черт в сюжете и образах героев повествования. Сугубо развлекательные материалы зачастую больше сфокусированы на эмоциях и качественной оценке видеоигр. [\[5, 6, 7\]](#)

Так, социально важные материалы в игровой журналистике отличаются связью с общественно-политической повесткой, упором на социальную проблематику, а также влиянием на мнение аудитории и восприятие ей образа реальности. [\[2\]](#)

4. Функции журналистики и функциональная направленность социально значимого контента в игровой журналистике

Теоретики журналистики описывают СМИ в качестве социального института, имеющего набор определенных функций. Функции СМИ напрямую связаны с удовлетворением потребностей аудитории. [\[8\]](#)

К функциям журналистики относятся: рекламно-справочная, просветительская, коммуникативная, рекреационная и информационная. В разных направлениях журналистской деятельности этот набор функций может проявляться по-разному. [\[8\]](#)

Игровой журналистике присущи общие функции журналистики. Однако, реализация этих функций отличается от традиционных видов журналистики. Ряд исследователей игровой журналистики выявили ключевые функции игровых медиа:

Одной из важнейших функций игровой журналистики является **рекреационная функция**, которая удовлетворяет потребности аудитории в отдыхе и расслаблении. Данный вид журналистики в первую очередь рассматривается с точки зрения этой функции. [\[2\]](#) О ее важности в том числе говорит тот факт, что игровая индустрия в целом и компьютерные игры в частности являются частью развлекательной сферы. Также, игровая журналистика при создании контента специализируется непосредственно на видеоиграх. [\[9\]](#)

Не менее важной функцией для игровой журналистики является **коммуникативная**. [\[8\]](#) Данный факт неразрывно связан повышенной интерактивностью аудитории игровой журналистики. В этом контексте нельзя не отметить, что повышенная интерактивность

аудитории игровых СМИ напрямую связана с тем, что интернет в современных реалиях является одним из самых эффективных и оперативных путей для получения обратной связи от аудитории. Поскольку аудитория игровых СМИ в подавляющем большинстве потребляет контент при помощи интернета, анализ потребностей этой аудитории может происходить наиболее быстро и результативно. [10] Более того, игроки зачастую коммуницируют друг с другом при помощи видеоигр и таким образом социализируются, создавая сообщества по интересам в интернете с целью обсуждения различных аспектов, которые могут быть связаны как с видеоиграми, так и с игровой индустрией в целом. [3, 10, 11, 12, 13]

Информационная функция игровой журналистики удовлетворяет потребности пользователей в оперативном получении актуальной информации из мира видеоигр и игровой индустрии. Игровые издатели и разработчики заинтересованы в том, чтобы их продукция обсуждалась и вызывала интерес у потребителей. Ввиду этого, игровые журналисты могут получать различные привилегии в виде приглашений на закрытые показы видеоигр или оборудования на крупных выставках и презентациях. Также, игровые разработчики и издатели могут присыпать журналистам наборы для прессы. Эти наборы могут присыпаться, как создателями видеоигр, так и создателями игровых консолей или компьютерных комплектующих. Они могут включать в себя как оборудование для тестирования, так и сами компьютерные игры или промокоды для доступа к ранним версиям компьютерных игр, которые еще не доступны для широкой аудитории. Благодаря этому, игровые журналисты могут создавать обзоры и писать рецензии еще до официального выхода продукции игровых разработчиков. Наряду с приглашениями на закрытые показы, игровым изданиям могут эксклюзивно давать интервью известные в игровой индустрии персоны. Таким образом, информационная функция является одной из ключевых для игровой журналистики и важна не только для нее самой, но и для игровых разработчиков, создателей игровых приставок и компьютерных комплектующих. [2, 14, 15, 16, 17]

Образовательная функция также является немаловажной для игровых СМИ. Безусловно, как и в других видах журналистики, образовательная функция приобщает аудиторию к общественным ценностям и формирует духовность. Однако, более важным аспектом для образовательной функции игровой журналистики является приобщение аудитории к определенным знаниям. Это связано с наличием ряда специфических терминов и определенного контекста в игровых материалах. В современной игровой журналистике очень распространены аналитические жанры, такие как рецензии и обзоры видеоигр. Данные жанры накладывают определенную ответственность на автора и подразумевают наличие специфических знаний у аудитории игровых изданий, без которых было бы невозможно полноценно понять и проанализировать подобный контент. [2, 14, 18, 19]

Просветительская функция также может заключаться в подробном разборе журналистами специфики определенной компьютерной игры, описании сюжета либо предыстории игровой вселенной, а также подробном разборе игрового процесса с технической точки зрения. Наряду с информацией об играх и игровых вселенных, может присутствовать информация о разработчиках и внутреннем состоянии игровых студий. Ввиду важности и распространенности образовательной функции в игровой журналистике, аудитория игровых изданий достаточно легко может отличить добросовестный обзор от проплаченного. Несмотря на это, компьютерная игра с множеством проплаченных обзоров и рецензий может пользоваться незаслуженной популярностью и активно обсуждаться. Однако, подобная популярность быстро угасает

после того, как аудитория, спустя определенное время, формирует собственное мнение о конечном продукте, а игровые издания, которые публиковали проплаченные положительные обзоры, стремительно теряют популярность, авторитет и доверие аудитории. [\[2, 14, 17, 18, 19, 20\]](#)

Говоря о **рекламно-справочной функции** игровой журналистики будет важным отметить, что игровая индустрия – это бизнес, который ориентирован на получение максимальной выгоды. Игровые издатели в первую очередь заинтересованы в высоком спросе на свою продукцию у аудитории. Именно поэтому рекламно-справочная функция в игровой журналистике является одной из самых важных в экономическом плане как для игровых разработчиков, так и для игровых изданий. Она позволяет выявлять интересы аудитории и поддерживать связь между игровыми изданиями и разработчиками видеоигр. [\[2, 19, 20, 21, 22\]](#)

Исходя из всего вышеперечисленного можно сделать вывод, что игровая журналистика выполняет множество различных функций. Данный вид журналистики удовлетворяет множество потребностей игроков, а также способствует развитию игровой индустрии, индустрии технологий и мультимедийной сферы в целом.

В рамках данной статьи следует подробнее рассмотреть, какие функции реализуются при помощи социально важного контента в игровой журналистике, а также какой спецификой подобный контент обладает.

В игровой журналистике социально важные материалы по-прежнему содержат в себе функции, которые присущи игровой журналистике в целом. При этом такие материалы при реализации этих функций имеют определенную специфику и делают акцент на важных для социума темах.

Информационная функция в социально важных материалах заключается в том, что в них авторы сообщают аудитории о неоднозначных аспектах видеоигр, или тех, которые вызвали общественный резонанс. Имеются ввиду не только о содержание сюжета или игровой процесс, но и реакции общества на эти стороны игры, а именно бойкотирование видеоигр, различные скандалы и дискуссии, а также отношение игрового сообщества к этим аспектам. Игровые авторы наглядно демонстрируют, какая социальная проблематика поднимается в видеоигре, а также кто из игрового сообщества и каким образом реагирует на подобные темы, и какая аргументация приводится. [\[2, 3, 8\]](#)

Коммуникативная функция проявляется таким образом, что социально важный контент служит отправной точкой для дискуссий на социальные темы, создавая условия и пространство для общения вокруг социальных тем. [\[2, 3, 8\]](#)

Рекреационная функция, как одна из основных функций в игровой журналистике, зачастую проявляется и в социально важном контенте т.к. подобные материалы продолжают быть связанными с игровым процессом и другими в том числе техническими аспектами компьютерной игры. При этом подобный контент в первую очередь направлен на освещение социальной проблематики. [\[2, 3, 8\]](#)

Просветительская и образовательная функции в игровой журналистике с точки зрения социально важного контента помимо разборчивости в игровых механиках требуют от аудитории более глубокого понимания социальных и культурных аспектов. Авторы контента погружают аудиторию в контекст того, как устроена полемика вокруг социальной повестки, справедливости, социально-политических вопросов, а также

образов персонажей в видеоиграх с этнической, религиозной и других точек зрения. Эти материалы побуждают аудиторию рассуждать на тему общечеловеческих ценностей, тем самым реализуя просветительскую функцию. [2, 3, 8]

К функциональной направленности социально-значимого контента в игровой журналистике стоит отнести **интегративную функцию**, которая выполняется в рамках игровой журналистики. Р. Баканов и Р. Сабирова пишут, что интегративная функция в игровой журналистике присутствует и заключается в следующем: «...развитие информационного потенциала общества в сфере мультимедиа и индустрии развлечений в частности, а также непрерывное обогащение информационных ресурсов аудитории игровых изданий». [2]

Еще одной важной особенностью функциональной направленности социально-значимого контента в игровой журналистике является **расширение кругозора аудитории**. Социальные темы нередко поднимаются игровыми изданиями для того, чтобы дать возможность аудитории шире смотреть на мир и на те события, которые в нем происходят. Р. Баканов и Р. Сабирова в своей работе подчеркивают, что качественные игровые издания в современной российской игровой журналистике выделяются тем, что часто ориентированы на освещение социальных тем. [2] Достаточно большие разделы, которые находятся на главных страницах сайтов таких игровых изданий, нередко посвящены оклонигровой тематике, в которую, в частности включена и актуальная для аудитории игровой журналистики социально значимая проблематика. [2]

Р. Баканов и Р. Сабирова в своем исследовании также подчеркивают важность других аспектов функциональной направленности социально важного контента в игровой журналистике. Авторы пишут о **формировании образа реальности аудитории, влиянии на преобразование социальной действительности с помощью символов, информировании аудитории игровых изданий о волнующей ее актуальной социально значимой проблематике**, а также о **коррекции общественного мнения** в контексте совершенно разных проблем жизни общества, вне зависимости от того, является это мнение позитивным или негативным. [2]

Таким образом, исходя из вышеприведенного анализа можно выявить функциональную направленность социально-значимого контента в игровой журналистике: **информирование аудитории о волнующих ее актуальных социально значимых проблемах, расширение кругозора своей аудитории, формирование образа реальности для своей аудитории, влияние на преобразование социальной действительности с помощью символов и коррекция общественного мнения в контексте разных проблем жизни общества вне зависимости от того, является это мнение позитивным или негативным.** [2]

5. Реализация функций социально значимого контента в игровой журналистике на материале интернет – портала StopGame.ru

Для наилучшего понимания функциональной направленности социально значимого контента в игровой журналистике следует провести анализ публикаций из игровых СМИ на предмет присутствия вышеприведенных специфик. Для анализа публикаций источником был выбран игровой интернет – портал StopGame.ru как один из крупных представителей российских игровых медиа. [Медиакит [Электронный] ресурс] // StopGame.ru. URL: <https://stopgame.ru/adver> (Дата обращения: 21.10.2025).]

Переходя к функциональной направленности социально-значимого контента в игровой

журналистике, приведем обзор на YouTube канале StopGame.ru «Обзор игры Call of Duty: Modern Warfare». [Обзор игры Call of Duty: Modern Warfare [Электронный ресурс] // YouTube.com. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=AtZgsc7dJdc&t=40s> (Дата обращения: 21.10.2025).]

В данном видеообзоре автор говорит о «Той части сюжета, которая несет ответственность за бугурт всего рунета». [Обзор игры Call of Duty: Modern Warfare [Электронный ресурс] // YouTube.com. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=AtZgsc7dJdc&t=40s> (Дата обращения: 21.10.2025).] Данная цитата свидетельствует о том, что заявленная автором проблематика волнует большую часть российского игрового сообщества и является актуальной для многих игроков. В дальнейшем в обзоре автор подробно рассказывает про все аспекты видеигры, вызвавшие общественный резонанс, тем самым информирует аудиторию StopGame.ru о волнующих ее актуальных социально значимых проблемах. [Обзор игры Call of Duty: Modern Warfare [Электронный ресурс] // YouTube.com. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=AtZgsc7dJdc&t=40s> (Дата обращения: 21.10.2025).]

Таким образом, в данном обзоре автор **информирует аудиторию о волнующих ее социально значимых проблемах**, что является проявлением одной из черт функциональной направленности социально-значимого контента, которые были выявлены в данной статье.

Следующим материалом для рассмотрения является текстовая публикация на сайте StopGame.ru: «The Last of Us: Part II: Обзор». [The Last of Us: Part II: Обзор [Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/112312/the_last_of_us_part_ii_review (Дата обращения: 21.10.2025).]

Данный материал является обзором компьютерной игры The Last of Us: Part II, разработанной компанией Naughty Dog и изданной компанией Sony Interactive Entertainment 19 июня 2020 года. «The Last of Us: Part II» является сюжетным продолжением предыдущей части: «The Last of Us». [The Last of Us: Part II: Обзор [Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/112312/the_last_of_us_part_ii_review (Дата обращения: 21.10.2025).]

Автором обзора является бывший главный редактор StopGame.ru Дмитрий Кунгurov. [Пользователи, Дмитрий Кунгurov [Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: <https://stopgame.ru/user/Kelebro> (Дата обращения: 21.10.2025).]

Анализируемый текстовый обзор, по аналогии с другими обзорами на StopGame.ru, разбит на несколько разделов, каждый из которых имеет свое название. В данной статье присутствует раздел с названием «Но есть, Элли, один нюанс...», что говорит о намерениях автора изложить читателям некоторые противоречивые моменты, которые присутствуют в игре. Автор пишет: «Я не возьмусь угадывать конкретные цифры, но условная третья игроков полюбит вторую часть. Другая условная треть возненавидит примерно половину сюжетной кампании. А оставшиеся просто откажутся признавать существование сиквела». [The Last of Us: Part II: Обзор [Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/112312/the_last_of_us_part_ii_review (Дата обращения: 21.10.2025).] Данной цитатой автор подводит читателя к критическому восприятию сюжета игры, собираясь изложить свое отношение к современной повестке, которую разработчики часто интегрируют в свои игры. [The Last of Us: Part II: Обзор

[Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/112312/the_last_of_us_part_ii_review (Дата обращения: 21.10.2025).]

В вышеизложенной цитате автор говорит о противоречивом отношении игроков к сюжету видеоигры. Важно отметить, что для игрового сообщества серия игр *The Last of Us* была интересна в первую очередь из-за своего сюжета, в который погрузились миллионы игроков по всему миру. Как можно видеть из данной статьи, вторая часть в плане сюжета вышла достаточно неожиданной для игроков, мнения которых резко разделились. Вышеприведенную цитату автор продолжает следующей мыслью: «Дело даже не в каком-нибудь очевидном триггере вроде SJW-повестки. Она в игре есть и, к сожалению, подаётся максимально навязчиво. Если у вас вдруг пунктик, то готовьтесь к страданиям». [The Last of Us: Part II: Обзор[Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/112312/the_last_of_us_part_ii_review (Дата обращения: 21.10.2025).] Приведенное высказывание демонстрирует тот факт, что автор формирует образ реальности для своей аудитории, говоря о навязчивой повестке в современных компьютерных играх в целом. [The Last of Us: Part II: Обзор[Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/112312/the_last_of_us_part_ii_review (Дата обращения: 21.10.2025).]

Важным элементом приведенной авторской мысли являются его слова о «навязчивой SJW-повестке», «проблемах первого мира, которые суют в лицо» и «гендерно-флюидном равенстве, вшитом в историю». Несмотря на то, что автор говорит о гармонии между данными явлениями с фабулой, нельзя не отметить тот факт, что автор делает акцент на очевидности наличия повестки социальной справедливости. Очевидность связана с тем, что разработчики компьютерных игр все чаще интегрируют в свои игры данную повестку, тем самым вызывая негодование у определенной части игроков: «Если у вас вдруг пунктик, то готовьтесь к страданиям». [The Last of Us: Part II: Обзор[Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/112312/the_last_of_us_part_ii_review (Дата обращения: 21.10.2025).] При помощи данных тезисов автор формирует образ реальности для своей аудитории, говоря о навязчивости и очевидности присутствия вышеизложенной повестки в современных играх. **Формирование образа реальности для своей аудитории**, как было выявлено в данной статье, является одной из черт функциональной направленности социально-значимого контента в игровой журналистике. [The Last of Us: Part II: Обзор[Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/112312/the_last_of_us_part_ii_review (Дата обращения: 21.10.2025).]

Завершить разбор функциональной направленности социально-значимого контента в игровой журналистике следует анализом текстовой публикации на сайте StopGame.ru: «Metro Exodus: Обзор». [The Last of Us: Part II: Обзор[Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/112312/the_last_of_us_part_ii_review (Дата обращения: 21.10.2025).]

Данная публикация является обзором компьютерной игры *Metro Exodus*, разработанной студией 4A Games и выпущенной компанией Deep Silver 14 февраля 2019 года. *Metro Exodus* является третьей игрой во вселенной игр *Metro*. [Metro Exodus[Электронный ресурс] // deepsilver.com. URL: <https://www.deepsilver.com/en/games/metro-exodus/> (Дата обращения: 21.10.2025).]

Автор обзора – на данный момент бывший член команды StopGame.ru Глеб Мещеряков.

[Пользователи, Глеб Мещеряков [Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: <https://stopgame.ru/user/WhaleBluesGleb> (Дата обращения: 21.10.2025).]

В своем обзоре в блоке под названием «Уже почти не про игру» автор отмечает, что его занимает тот факт «что и простые, неангажированные игроки также отмечают следы политических высказываний в Metro: Exodus». [Metro Exodus: Обзор [Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/102398/metro_exodus_review (Дата обращения: 21.10.2025).] Цитата связана с массовыми рассуждениями о политике в игровом сообществе в контексте сюжета игры. Автор выражает свое недовольство тем, что игроки высказывают свое недовольство якобы политическими мотивами сюжета, при этом полностью отрываясь от фабулы сюжета и игнорируя контекст: «Называются прежде всего следующие якобы провокационные тезисы: «Мельник — ватник», «кругом враги», «Москва отгородилась от регионов». При этом почему-то полностью отметается контекст». [Metro Exodus: Обзор [Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/102398/metro_exodus_review (Дата обращения: 21.10.2025).]

В ходе своих рассуждений об отсутствии в игре провокационной политической повестки автор пишет следующее: «Хорошо, давайте допустим, что я зря сейчас защищаю сотрудников 4A Games и что они действительно вкладывали в игру какую-то политическую повестку. Кого и каким образом она должна оскорбить?». [Metro Exodus: Обзор [Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/102398/metro_exodus_review (Дата обращения: 21.10.2025).] Приведенной мыслью автор **расширяет кругозор своей аудитории**, говоря об отсутствии в игре прямой политической повестки, на которую указывали многие игроки. [Metro Exodus: Обзор [Электронный ресурс] // StopGame.ru. URL: https://stopgame.ru/show/102398/metro_exodus_review (Дата обращения: 21.10.2025).]

Проанализировав приведенную цитату, можно сделать вывод, что автор демонстрирует обратную сторону тезисов о провокационности обозреваемой компьютерной игры. В своей мысли автор старается расширить кругозор своей аудитории, объясняя, что не везде стоит искать подвох, а очевидные на первый взгляд вещи не всегда оказываются таковыми. Автор призывает читателей подумать над происходящим в игре и не радикализировать простейшие элементы геймплея. Расширение кругозора своей аудитории, которое демонстрирует автор, является одной из черт функциональной направленности социально-значимого контента в игровой журналистике, выявленной в данной статье.

Подводя общий итог анализа функциональной направленности социально-значимого контента в игровой журналистике, можно сделать вывод, что выделенные в данной статье черты этой специфики присутствуют в публикациях игрового интернет – портала StopGame.ru. **В ходе проведенного анализа были выявлены следующие специфические черты: информирование аудитории о волнующих ее социально значимых проблемах, формирование образа реальности для аудитории и расширение кругозора своей аудитории.**

6. Заключение

В данной статье были рассмотрены функции и функциональная направленность социально значимого контента в игровой журналистике. На основе проведенного анализа можно сделать несколько выводов:

Во-первых, игровая журналистика реализует все те функции, которые выполняются традиционными видами журналистики. Игровая журналистика выполняет

информационную, коммуникативную, рекреационную, образовательную и просветительскую функции.

Во-вторых, в игровой журналистике существуют материалы, содержащие в себе общественно значимую проблематику. В подобных публикациях видеоигры и игровая индустрия становятся отправной точкой к обсуждению социально значимых вопросов, а именно: социально-политические, проблемы справедливости, актуальная общественная повестка, этика, дискриминация по различным признакам и образы различных социальных групп. Немаловажным является тот факт, что социально значимые материалы отличаются от нейтральных публикаций в игровой журналистике по ряду признаков: связью с общественно-политической повесткой, упором на социальную проблематику, а также влиянием на мнение аудитории и восприятие ей образа реальности. Стоит подчеркнуть, что в данной статье на конкретных материалах игрового интернет-издания была продемонстрирована функциональная направленность социально важного контента: информирование аудитории о волнующих ее социально значимых проблемах, формирование образа реальности для аудитории и расширение кругозора аудитории

Так, функциональная направленность социально значимого контента в игровой журналистике и ее специфика были отражены в данной статье. Данные аспекты были продемонстрированы на теоретическом уровне и выявлены в материалах крупного российского игрового интернет-издания. Результаты данной работы могут использоваться в изучении игровой журналистики и игровых медиа, а также при анализе социально значимого контента в игровой журналистике.

Библиография

1. Подшибякин А. Время игр! / А. Подшибякин. – 1-е изд. – Москва: Эксмо, 2020. – 304 с.
2. Баканов Р. П., Сабирова Р. И. Игровая журналистика в современном российском медиапространстве: проблематика и функциональное разнообразие // Вестник ВУИТ. 2018. № 2. С. 166-176. EDN: XREBKН.
3. Коданина А. Л., Струова А. О. "Игровая" журналистика как массово-коммуникационный феномен // Ученые записки НовГУ. 2020. № 6 (31). С. 1-5.
4. Ильченко С. Н., Турунов Д. М. Цифровая трансформация российских игровых медиа: анализ основных онлайн-платформ // Вестник РУДН. Серия: Литературоведение. Журналистика. 2025. Т. 30. № 3. С. 655-668. DOI: 10.22363/2312-9220-2025-30-3-655-668. EDN: DNPJRS.
5. Perreault G. P., Vos T. P. Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism / G. P. Perreault, T. P. Vos // New Media & Society. 2020. Vol. 22. No. 1. P. 159-176. DOI: 10.1177/1461444819858695.
6. Braithwaite A. It's about ethics in games journalism? Gamergaters and geek masculinity / A. Braithwaite // Social Media + Society. 2016. Vol. 2. No. 4. P. 1-10. DOI: 10.1177/2056305116672484.
7. Perreault G., Caberlon L., Stuart C. Audience repair as paradigm repair: Fixing the 'gamer' in games journalism / G. Perreault, L. Caberlon, C. Stuart // Journalism History. 2023. Vol. 49. No. 2. P. 95-109. DOI: 10.1080/00947679.2023.2203022. EDN: BFUTWS.
8. Прохоров Е. П. Введение в теорию журналистики: Учебник / Е. П. Прохоров. – 2-е изд. – Москва: Аспект Пресс, 2009. – 351 с. EDN: QWUEYХ.
9. Муратова Э. С. Функции и особенности игровых СМИ / Э. С. Муратова. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2021. – № 3 (345). – С. 254-256. EDN: XTWWCO.
10. Тошович Бранко. Интернет-стилистика / Тошович Бранко. – 2-е изд. – Москва: Флинта, 2018. – 238 с.

11. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д. В. Галкин. – Текст: электронный // Гуманитарная информатика: электрон. научн. ж.: [сайт]. – URL: <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm> (дата обращения: 28.10.2025).
12. Салихова Е. А. Игровой контент в медиапотреблении "учащейся молодежи": результаты опроса // Вестн. Том. гос. ун-та. Филология. 2023. № 83.
13. Малышева Я. В. Особенности освещения скандала "GameRate" в российской игровой журналистике и блогосфере // Международный научный журнал "Слово в науке". 2023. № Спецвыпуск.
14. Мараховский Д. О. Видеоигры как социальный институт: различные аспекты институционализации // Теория и практика общественного развития. 2024. № 8.
15. Мараховский Д. О. Концептуализация феномена видеоигр в контексте неоинституционализма // Теория и практика общественного развития. 2025. № 8.
16. Тармаева В. И. Компьютерные игры и игровая журналистика // Вестник ЧелГУ. 2015. № 5 (360).
17. Коданина А. Л., Петрова Е. Д. Игровая журналистика и новые коммуникационные форматы (на примере журнала "Игромания") // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2022. № 1 (43).
18. Селютин А. А. Жанровая специфика игровых видеоблогов // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2018. № 3 (29).
19. Ершова И.В., Дьяченко А.М. Жанрово-тематические особенности российской игровой видеожурналистики (на примере YouTube-каналов StopGame) // Филология: научные исследования. 2023. № 9. С. 33-46. DOI: 10.7256/2454-0749.2023.9.40966 EDN: YWHBYJ URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=40966
20. Яремчук А. В. Видеоигровая журналистика и медиаиндустрия: история развития и сегментация // А-фактор: научные исследования и разработки (гуманитарные науки). 2020.
21. Селютин А. А. Визуализация текстового пространства в отечественной гейм-журналистике (на примере журнала "Игромания") // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2019. № 1 (31).
22. Мальцева И. А. Проблемы и перспективы развития киберспортивной журналистики // МНИЖ. 2022. № 4-4 (118).

Результаты процедуры рецензирования статьи

Рецензия выполнена специалистами [Национального Института Научного Рецензирования](#) по заказу ООО "НБ-Медиа".

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов можно ознакомиться [здесь](#).

Актуальность статьи не вызывает сомнения. Игровая индустрия набирает все большую популярность среди людей разных социальных групп и возрастов. Как следствие – идет рост специализированных СМИ – игровых изданий, программ, игровая журналистика как массово-коммуникационный феномен привлекает внимание многих исследователей.

Предметом исследования в данной работе стал социально важный контент в игровой журналистике, ведь сегодня функциональная направленность игровой журналистики не ограничивается рекреационной. Как отмечает автор, «игровые медиа активно вовлечены в технологическую повестку, вопросы культуры, а также в обсуждение социальной проблематики».

В статье подробно описывается функции игровой журналистики (рекреационная,

коммуникативная, информационная, образовательная, просветительская, рекламно-справочная), которые созвучны с общими функциями журналистики.

Социально важный контент в игровой журналистике связан с видеоиграми, которые связаны с этической, социальной, политической проблематикой.

Как верно отмечается в статье, «социально важный контент в игровой журналистике влияет на убеждения аудитории и ее представления о реальности, оперирует фактами из реальной социальной действительности, содержит в себе обсуждение важных для общества вопросов, которые выходят за рамки исключительно игровой тематики, а также способен вызвать отклик и дискуссию внутри игровой аудитории. Подобные материалы безусловно связаны с видеоиграми, но их направленность больше смещена в сторону социальной проблематики».

Наиболее интересной частью рецензируемой статьи является анализ материалов на портале *StopGame.ru*. Автор приходит к выводу о том, что рассмотренные материалы информируют аудиторию о волнующих ее социально значимых проблемах, формируют образ реальности для аудитории и расширяют ее кругозор.

Рецензируемая статья имеет ряд замечаний:

1) Автору следует существенно расширить библиографический список (как минимум до 20 источников, в том числе с рассмотрением работ зарубежных авторов). Обзор литературы по изучаемой теме отсутствует.

2) В статье много повторов, что ухудшает ее структуру. Разделы 2 «Функции журналистики в целом и игровой журналистике» и 5 «Функции и функциональная направленность социально значимого контента в игровой журналистике» следует объединить. Повторы прослеживаются и в выводах к статье: «Во-вторых, в игровой журналистике существуют материалы, содержащие в себе общественно значимую проблематику. В подобных публикациях видеоигры и игровая индустрия становятся отправной точкой к обсуждению социально значимых вопросов, а именно: социально-политические, проблемы справедливости, актуальная общественная повестка, этика, дискриминация по различным признакам и образы различных социальных групп.

В-третьих, социально важные материалы отличаются от нейтральных публикаций в игровой журналистике по ряду признаков: связью с общественно-политической повесткой, упором на социальную проблематику, а также влиянием на мнение аудитории и восприятие ей образа реальности.

В-четвертых, в данной статье на конкретных материалах игрового интернет – издания была продемонстрирована функциональная направленность социально важного контента: информирование аудитории о волнующих ее социально значимых проблемах, формирование образа реальности для аудитории и расширение кругозора аудитории». Все эти пункты можно объединить в один.

Результаты процедуры повторного рецензирования статьи

Рецензия выполнена специалистами [Национального Института Научного Рецензирования](#) по заказу ООО "НБ-Медиа".

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов можно ознакомиться [здесь](#).

Рецензируемая научная работа является актуальной, поскольку в ней осмысляются теоретические работы, посвященные изучению игровой журналистики, рассматриваются функциональные особенности данного направления современных медиа, выделяются уникальные функции, связанные с репрезентацией социально значимого контента. Цель, объект и предмет исследования обозначены вполне ясно и корректно. Методология исследования соответствует поставленной цели и является достаточной для того, чтобы сделать репрезентативные выводы. Однако требуются некоторые уточнения. Автор рецензируемой работы указывает, что им рассматривались медиапубликации, объективированные в разных жанрах и форматах современных конвергентных платформ, в частности интернет-портала StopGame.ru. Однако на этом сайте рецензент не обнаружил информации о регистрации данного издания как СМИ, в связи с чем возникает вопрос, является ли данный портал средством массовой информации с юридической точки зрения, либо же на нем представлен авторский контент блогеров, а не профессиональных журналистов. Кроме того, не уточнен объем изучаемых материалов, их количественная выборка и период.

Научная новизна исследования обусловлена возрастающим интересом современных медиаисследователей к гейм-журналистике, популярностью такого рода контента у молодежи, его влиянием на картину мира аудитории и на формирование ее представлений о реальности. Кроме того, в исследовании выделены не только базовые функции журналистики, которые репрезентированы в игровых изданиях, но также описаны их специфические функции, связанные с освещением социально значимых тем сквозь призму нарратива о компьютерных играх. В частности, автор отмечает, что «в подобных публикациях видеоигры и игровая индустрия становятся отправной точкой к обсуждению социально значимых вопросов, а именно: социально-политические, проблемы справедливости, актуальная общественная повестка, этика, дискриминация по различным признакам и образы различных социальных групп. Немаловажным является тот факт, что социально значимые материалы отличаются от нейтральных публикаций в игровой журналистике по ряду признаков: связью с общественно-политической повесткой, упором на социальную проблематику, а также влиянием на мнение аудитории и восприятие ей образа реальности». Наблюдения автора подкреплены вполне репрезентативными примерами, обозначены перспективы дальнейшего исследования данной темы.

Стиль и структура рецензируемой работы соответствуют научным жанрам данного рода. Статья разбита на 6 разделов, в которых последовательно излагаются умозаключения автора. Теоретическая часть опирается на авторитетные источники, практическая — на конкретные примеры. Аргументация последовательна, выводы обоснованы. Список литературы включает 22 источника, среди которых: монографии, статьи в рецензируемых журналах, электронные ресурсы. Представлены как отечественные, так и зарубежные исследования, что говорит о широком кругозоре автора и глубине проработки темы.

Автор активно опирается на работы других исследователей (Р. Баканов, Р. Сабирова, А. Коданина, А. Струрова и др.), корректно цитируя и интерпретируя их идеи. При этом он не просто повторяет чужие тезисы, а развивает их, дополняя собственными наблюдениями и анализом. Критика оппонентов отсутствует, что оправдано: статья носит скорее синтезирующий, чем дискуссионный характер.

Данная работа будет интересна исследователям современных журналистских практик, специалистам в области игровой коммуникации, практикующим журналистам в области гейм-медиа. В целом статья может быть опубликована в журнале «Филология: научные исследования», однако следует внести уточнения, связанные с эмпирическим материалом исследования и его количественной выборкой.

