

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.ifmo.ru/ru/2019/v4-i3/197>

Просветительский потенциал ранней игровой журналистики (случай журнала «Видео-ACC Dendy»)

А.А. Иванова

Санкт-Петербургский государственный университет, Россия

anastasiia-ivanova-94@mail.ru

Аннотация. Ранние игровые журналы функционировали как канал продвижения цифровой культуры — языка, навыков, стандартов поведения. В начале 90-х гг. игровые приставки стали средой, альтернативной масс-медиа XX века, а специальная периодика, созданная в коммерческих целях, латентно выполняла функцию «цифрового» просвещения. В России первым периодическим изданием, посвященным компьютерным играм, являлся журнал «Видео-ACC Dendy», начавший выходить в 1993 г. Для оценки просветительской информации на страницах журнала «Видео-ACC Dendy» мы провели анализ публикаций данного специализированного игрового журнала с помощью традиционного интерпретативного анализа текстов. В ходе анализа публикаций, попавших в выборку, были выделены следующие темы: компьютер и игровые приставки как новые технологии и правила обращения с ними; информация о социально-психологических особенностях игрового процесса; объяснение особенностей компьютерных игр; гигиена компьютерной игры и кто такие геймеры. Проведенный анализ позволил зафиксировать вклад ранней игровой журналистики в аккультурацию новых технологий.

Ключевые слова: игровая журналистика, просветительский потенциал, компьютерные игры, история компьютерных игр

Введение

Появление и развитие игровой журналистики обусловлено распространением компьютерных игр (мы используем понятие «компьютерные игры», имея в виду все игры — аркадные, консольные и за стационарным компьютером, или сегодня — игры на мобильных устройствах, поскольку именно это понятие отсылает нас к программной основе технологизировавшихся игр [1, С. 15]) и потребностями игроков в информации о них. Основу игровой журналистики составляет цикл материалов «анонс, превью, ревью, прохождение игры» [2]. Игровая журналистика влияет на институционализацию индустрии компьютерных игр, так как она служит целям продвижения продукции, но одновременно с этим вводит в публичный дискурс само явление новых игр, доносит информацию об актуальных событиях, относящихся к производству игр и сообществу игроков. Хотя данный вид журналистики родился и существует сегодня, во многом обеспечивая рыночную экспансию компьютерных игр, но вместе с тем обзоры игр поддерживают идентичность игрового сообщества. Анализ игровой журналистики был сделан

следующими авторами: В. И. Тармаева, Р. П. Баканов, Р. И. Сабирова, А. Селютин, Ю. Шпаковский, М. Данилюк. В. И. Тармаева рассматривает компьютерную виртуальную реальность, в которую «погружается» зритель, как концептуально новое художественное пространство, которое выступает специфической сферой коммуникативной деятельности, возникающей во время контакта со зрителем и реализующейся только в процессе этого контакта. По ее мнению, процесс расширения формы и содержания коммуникации людей распространяется и на игровые рецензии, написанные профессиональными геймерами-журналистами [3]. Р. П. Баканов и Р. И. Сабирова выявили, что просветительская (образовательная) функция выполняет для игровой прессы важную задачу — приобщать читателей к знаниям, общественным ценностям, что формирует человека образованным и духовно-состоявшимся [4]. А. Селютин сформировал перечень качеств, которыми должен обладать игровой журналист [5]. Ю. Шпаковский и М. Данилюк опубликовали статью об особенностях игровой журналистики, где кратко описали историю зарубежной и отечественной игровой журналистики [2].

Первый этап развития мировой игровой журналистики связан с преобладанием на рынке печатных журналов (с 1970-х до середины 1990-х). Первым заметным изданием, специализирующимся на индустрии игр, стал журнал «Play Meter» (США), который издавался с сентября 1974 г. по июнь 2018 г. [6] и был посвящен аркадной индустрии, то есть игровым автоматам [2]. Второй этап развития игровой журналистики связан с развитием Интернета (середина 1990-х годов). Когда начали развиваться Интернет-СМИ, игровые новости поменяли свой формат на электронный. В Интернете новости начали появляться более оперативно, чем в печатных изданиях. Третий этап развития игровой журналистики назван «новой игровой журналистикой», что связано с именем британского писателя и бывшего журналиста Кирона Гиллена, объяснившего, что будущее за теми текстами об играх, где характеризуются эмоции, получаемые игроком в ходе игры, не рассказ о механиках, а изложение вклада механик в получаемые игроком ощущения [7].

В России первым изданием, посвященным компьютерным играм, стал журнал «Видео-АСС Dendy», который выпускался под данным названием с 1993 г. по 1995 г., а дальше он стал известен как «Великий Дракон», и выходил до 2003 г. Вообще статьи об играх появились в отечественной прессе еще до появления «Видео-АСС Dendy». Один из первых материалов, посвященных играм, вышел на страницах журнала «Радио» (1977 г.) под заголовком «Домашние телеигры». Впоследствии в журнале «Наука и жизнь» (1978 г.) был опубликован обзор первой советской игровой приставки «Турнир». Позже в журнале «Наука и жизнь» открылся раздел «Человек и компьютер», который был посвящен работам для программируемых микрокалькуляторов серии МК. В 1989-м вышла книга «ЭВМ: Игра и Творчество», ставшая первым пособием для отечественных разработчиков компьютерных игр [8].

Журнал «Видео-АСС Dendy» был создан коммерческим отделом компании «Steepler» для информационной поддержки продажи видеоприставок Dendy и аксессуаров к ним. В качестве целевой аудитории журнала предполагались дети и подростки приблизительно 10–14 лет, но в действительности его читали и взрослые люди. Журнал стал очень популярным благодаря атмосфере открытого диалога между авторами и аудиторией, небольшому количеству рекламы, обилию разнообразных рубрик и широкому охвату рассматриваемых игровых платформ. Кроме того, читатели принимали активное участие в создании журнала, присылая свои тексты с описаниями игр и тематические рисунки для соответствующих конкурсов [9]. «Видео-АСС Dendy» создал новое журналистское направление в России, в котором чуть позже появились такие издания, как: «Страна игр» (1996 г.), «Магазин игрушек» (1995 г.), «Игромания» (1997 г.), «PC игры» (2003 г.).

Ранние игровые журналы функционировали как канал продвижения цифровой культуры — языка, навыков, стандартов поведения пользователей. В начале 90-х гг., когда домашний компьютер только-только начал распространяться, игровые приставки становились досугам, альтернативным масс-медиа XX века, а специальная периодика, созданная в коммерческих целях, латентно выполняла функцию «цифрового» просвещения.

Журнал «Видео-АСС Dendy» помимо советов для игроков о прохождении игр, обзоров новинок и т.п. материалов, близких по своей интенции к коммерческим текстам, публиковал на своих страницах информацию просветительского характера. Просветительская информация в

публикациях этого журнала понимается нами, во-первых, как объяснение специфики компьютерной технологии (что такое «вирусы», как устроен компьютер и т.д.), что только начинало появляться в 90-е гг. и пониматься / ощущаться пользователями; во-вторых, объяснение природы / характера компьютерной игры (прежде всего, ее позитивных свойств и возможных негативных эффектов). Таким образом, несмотря на то, что журнал был создан для повышения продаж игровых приставок и картриджей к ним, это издание, будучи пионером игровой журналистики, распространяло знание о новой технологии. В данной статье мы показываем, как это происходило.

Для оценки просветительской информации на страницах журнала «Видео-ACC Dendy» мы провели анализ публикаций этого первого в России специализированного игрового журнала. Методом нашего исследования являлся традиционный интерпретативный анализ текстов. Выборка составила 33 номера за период с 1993 г. по 2003 г. (генеральная совокупность — 65 номеров, отбирался каждый второй номер). Мы оценивали публикацию как текст просветительского характера и включали ее в анализ, если 1) в этом тексте давалось объяснение природы/характера компьютерной технологии; 2) в тексте было объяснение природы / характера компьютерной игры.

В ходе систематизации публикаций, попавших в выборку, мы выделили следующие темы:

- тема 1: компьютер и игровые приставки как новые технологии и правила обращения с ними;
- тема 2: информация о социально-психологических особенностях игрового процесса;
- тема 3: объяснение особенностей компьютерных игр;
- тема 4: гигиена компьютерной игры и кто такие геймеры.

Остановимся подробнее на полученных результатах анализа.

Тема 1: Компьютер и игровые приставки как новые технологии и правила обращения с ними

Подавляющее большинство просветительского материала содержало информацию об электронных устройствах, а именно о компьютерах и игровых приставках. Например, статья с заголовком «Ты готов, Марио?» (№1, 1993, стр. 4-5) включала вымышленную беседу двух известных персонажей компьютерных игр, первый — Марио из игры «Супер Марио» (1985), второй — Мажордом из «Преферансного клуба» (1991). Хотя эта беседа представляла собой рекламу Dendy, но читательзнакомился также с новым явлением — компьютерными вирусами. Марио произносил такую фразу: *«Я сэкономил кучу денег, приобретя видео-приставку Dendy вместо Вашего любимого IBM PC [...] А что до цен на картриджи, то покупая их, можно быть спокойным, что не подхватишь никакой заразы в виде компьютерных вирусов. Вспомните, например, вирус «Мозг», за избавление от которого его автор требовал ни много ни мало 2000 долларов. И вряд ли вы спокойно играете в преферанс накануне «пятницы, 13», «субботы, 14», «1 апреля» и иных болезнетворных дат. Игроки на Dendy не знают таких проблем».* Знаменательно, что в начале 90-х гг. на примере игрового кейса объясняется появление новых рисков — вирусов, приводящих к деструкции технических устройств.

Еще одной интересной темой была конкуренция между приставками и компьютерами: *«Идет явная борьба за игровой рынок. Приставки борются между собой и одновременно ведут войну с компьютерами»* (№53, 2001, стр. 7). Компьютеры начали выпускать видеокарты, чтобы привлечь игроков, а приставки, чтобы не терять их, снабжались модемами для выхода в Интернет для онлайн-игр и для покупок в онлайн-магазинах. Таким образом, приставки получили почти такие возможности, которые были у компьютера. С помощью них можно было посещать любые сайты, также был выпущен специальный жесткий диск, присоединяемый к приставке для записи игр. Компьютер всегда был мультимедийной станцией. Он служил средством для развлечений, также и инструментом для создания этих развлечений (№53, 2001, стр. 7).

Появившийся благодаря псевдониму одного из авторов, Великий Дракон был вымышленным персонажем, о котором часто упоминалось в журнале с первых его выпусков.

Читатели писали ему письма, пытались угадать, как он выглядит, а редакторы писали статьи, где он принимал активное участие. Просветительские идеи звучали и из уст Великого Дракона, например, он появился в колонке журнала, чтобы поведать об истоках программирования. Для этого редакторы придумали диалог между Великим Драконом и его тоже вымышленной ассистенткой Зеленой Ящерицей. Сначала Дракон читал стихотворение Байрона, затем его помощница сказала, что Байрон не был родоначальником программирования. На что Великий Дракон ответил: *«Первого программиста на земле никогда не было, была первая программистка. Первую на земле вычислительную машину придумал Чарлз Бэббидж, а программы для нее писала дочь Байрона Ада Милбенк, ставшая помощницей Бэббиджа. Именем Ады назван даже язык программирования»* (№15, 1995, стр. 51).

Читатели журнала активно принимали участие в создании выпусков. Они писали собственные статьи и отправляли в редакцию. Наиболее удачные из них печатались в разделе «Fun Club». Одна из статей, которой поделились редакторы в данном разделе, включала несколько правил, которые могли «продлить компьютеру жизнь»: *«1. Все соединения, смену кассет производите только на выключенной приставке»; 2. Не касайтесь джойстиком или кабелем экрана телевизора: статическое электричество — вредная штука»; 3. Не кладите приставку во время игры на ковер, кресла и другие мягкие поверхности. В нижней части приставки есть вентиляционные отверстия, которые при этом могут оказаться закрытыми, и приставка может выйти из строя от перегрева»* (№17, 1995, стр. 10). Четвертое правило касалось не самой техники, а того, как должны действовать игроки во избежание неприятных случаев: *«Ну, как во время жаркой схватки не выпить стаканчик «Хиро» или просто воды из-под крана! Куда стакан поставить? Конечно же. Поближе к приставке! Рывок джойстика, взмах ногой в азарте игры — и где наше «Хиро»? Правильно — в компьютере! Смее вас заверить, ему это не понравится. Так что хочешь пить, нажми паузу и пойдешь попей на кухню»* (№17, 1995, стр. 10). Также читатель, который отправил данный материал, подробно рассказал о том, как собрать картридж самостоятельно. В конце статьи есть «главный совет», который, скорее всего, добавили сами создатели журнала: *«Если уж покупать, так покупать. Покупайте приставки и картриджи в фирменных магазинах Dendy. Не обольщайтесь более низкой ценой подозрительных сооружений, испещренных иероглифами и надписями на русском языке с ошибками, типа «Победоносный Боец»»* (№17, 1995, стр. 10).

Таким образом, полезной информацией о новых технологиях и правилах обращения с ними делились не только редакторы журнала, но и пишущая в журнал публика. Читая журнал можно было узнать о популярных играх и приставках, но также сформировать представление о новой технологии.

Тема 2. Объяснение особенностей компьютерных игр

Второй вид просветительских материалов — это информация об особенностях компьютерных игр, то есть попытки объяснить, что такое компьютерная игра, какие функции она выполняет, какова ее роль в жизни общества и т.д.

Значительная группа материалов о компьютерных играх включала авторские классификации игр. Первая классификация принадлежала Андрею Родионову и была опубликована впервые в журнале «Мир ПК». Автор разделил игры на два больших класса (№1, 1993, стр. 10):

- Для игры автоматов;
- Для индивидуального (домашнего) пользования.

Игры для игровых автоматов автор условно назвал «злыми по отношению к играющему» и «добрыми». К «злым» он отнес такие игры, в которых «доминантой являются возрастающие темп и сложность игры», в основном это «аркадные» игры. К «добрым» автор отнес приключенческие игры, стратегические игры, симуляции, головоломки. Спортивные игры могли относиться как к «добрым», так и к «злым».

Следующую классификацию предложил читатель журнала «Dendy» Евгений Иванов. Он выделил следующие типы игр (№1, 1993, стр. 11):

- Тренажерные игры (*F-19, F-15, F-29, Pirates, Battle Tank, Shooter*);
- Боевые игры (в основном рукопашный бой, холодное оружие) (*Karateks, Budokan, Bad Street, Shadow Knight*);
- Игры на прохождение (лабиринтов и т.п.) (*Zeliard, Terminator-2, Duck Tales, Lemmings* и т.п.);
- Игры на логические боевые действия (*Impire, War Lords, Dune, King's Bounty*);
- Игры, предусматривающие решение логических задач (*Space Quest, и другие Quest'ы, Count Down, Future War*);
- Игры, представляющие игры (*Golf, Italy-90*).

В «Каталоге игр и дополнений», рассылаемом фирмой «Steepler» зарегистрированным пользователям видеоприставки Dendy, все игры разделены на шесть типов, обозначенных буквами (№1, 1993, стр. 11):

- Б – боевики;
- П – приключения;
- С – спортивные соревнования;
- Л – лабиринты;
- А – аркадные, абстрактного спортивного сюжета;
- И – интеллектуальные.
- 1 – игра для одного игрока;
- 11 – можно играть вдвоем поэтапно (для сравнения результатов);
- 2 – можно играть вдвоем (со вторым джойстиком).

Кроме того, в конце можно добавить букву П, если для игры требуется световой пистолет.

Компьютерные игры разделялись на группы по их возрастному рейтингу. Система возрастного рейтинга игр была разработана Независимой Американской Комиссией по Рейтингу Программных Продуктов для того, чтобы облегчить проблему выбора игр и избежать неприятных ситуаций, когда родитель покупает ребенку неподходящую игру. Категории этой системы были представлены в журнале (№23, 1996, стр. 4):

- *RP, Rating Pending* (Рейтинг еще не установлен);
- *EC, Early Childhood* (Дошкольный возраст, с 3 лет). Пример: *Ecco Jr., Dinosaur Tale, Berenstein Bears*;
- *KA, Kids to Adults* (Дети – взрослые, с 6 лет). Пример: *Sonic 3, Civilization, Wing Commander*;
- *T, Teen* (Подростковый возраст, от 13 лет и выше). Пример: *Primal Rage, MK1, Mutant Trap*;
- *M, Mature* (Только для совершеннолетних, от 17 лет и выше). Пример: *MK2-3, Doom, Night Trap*;
- *AO, Adults Only* (Только для взрослых). Наш журнал вряд ли будет рассказывать, в какие «игры» играют в этих играх.

Таким образом, создатели журнала ориентировали читателей, ведь данная классификация игр была очень важной информацией для тех, у кого есть дети.

Для понимания того, что из себя представляют компьютерные игры, была опубликована статья «Советы новичкам» (№13, 1994, стр. 12), высланная в редакцию читателем — 15-летним геймером — Игорем Полторацким. Она вышла в рубрике «Fun Club». Советы, которыми поделился автор звучали так:

- Любая игра, будь то Tetris или Robocop, имеет свои секреты, и если их найти, она будет как дважды два;
- Основной проблемой является нехватка жизней. Восполнить их можно двумя способами: либо взяв в приз жизнь, либо за определенное количество очков;
- Если уровень пройти сложно, то нужно искать другие пути;
- Создатели игр для особо внимательных и опытных делают различные скрытые Bonus'ы. Либо это скрытые входы в пещеры, либо что-то еще. Но всегда там можно получить жизнь или набрать очки;
- Если в игре можно возвращаться назад и даже на начало уровня, то попытайтесь вернуться туда, где лежали призы — возможно они снова появятся.

Также и автор, и редакция журнала отметили, что иногда путь прохождения приходится искать «методом бараньего тыка». А опытные геймеры могли положиться на свое «шестое чувство». Читатель советовал присмотреться к надписям на другом языке, стрелкам, значкам и т.д., он ориентировал игроков переводить тексты, но отмечает, что китайские надписи понять сложнее.

О проблемах языка говорили редакторы журнала в рубрике «Ваш вопрос — наш ответ»:

«Язык игры для Dendy очень прост и логичен, и не требует глубоких познаний в английском или любом другом языке. Смысл игр и так обычно ясен или не принципиален, ведь игры рассчитаны на детей» (№13, 1994, стр. 86).

Объясняя специфику экранных игр, редакторы журнала называли фильмы «родителями» новых медийных развлечений (№13, 1994, стр. 32):

«Фильмы до настоящего времени являются самым главным источником вдохновения создателей видеоигр. И эта тенденция сегодня вряд ли изменится, поскольку продюсеры прежде, чем наметить бюджет фильма, стараются просчитать выгоду от продажи будущих игр».

Если говорить об определении, что такое компьютерные игры, в данном случае видеоигры, то «энтузиасты из числа корифеев игрового бизнеса решили доказать, что видеоигры — это не развлечение, а спорт. Они планируют создать лигу геймеров, попасть в которую смогут только истинные виртуозы джойстика. Они примут участие в турнирах с раздачей призов и титулов» (№63, 2003, стр. 6).

Тема вариантов классификации компьютерных игр должна была развиваться в последующих номерах после первого, так как читателям было предложено отправлять свои варианты, но, к сожалению, в журнале эта тема больше не была затронута, кроме единственного раза, когда в журнале появилась информация о возрастных ограничениях игр.

Тема 3. Информация о социально-психологических особенностях игрового процесса

Третья группа материалов дает информацию о процессе игрового вовлечения. Директор фирмы «Steepler», которая занималась сборкой приставок Dendy, Андрей Чеглаков объяснил популярность компьютерных игр: *«Да, есть бедные и богатые. Как во всем мире. Рост богатства — отсюда расширение рынка потребления товаров и услуг, жажда зрелищ»*(№1, 1993, стр. 2). Второй причиной он назвал то, что *«развитие человека происходит в процессе социального взаимодействия, главной особенностью которого является способность принять роль другого. Другими словами, уметь интерпретировать ситуацию, строить собственное действие. Видеоигра непосредственно включает в сюжет. Вместе с героем ребенок преодолевает препятствия и опасности, становится не наблюдателем, а участником, учится побеждать. Игра не только дает возможность отдохнуть и расслабиться, но и, пусть в*

иллюзорной форме, почувствовать себя победителем» (№1, 1993, стр. 2). Он полагал, что именно поэтому игры популярны не только у детей, но и среди взрослых.

Московский школьник Денис объяснял компьютерную игру, как «тренинг мышления, логики, быстроты принятия решений, который нужен всем, вне зависимости от возраста» (№1, 1993, стр. 5).

В статье «Ничего не страшись — ты воскреснешь» было описание процесса игры:

«Самое прекрасное в этих играх — их условность. Ты учишься, борешься, выживаешь, и при этом ты в полной безопасности. Опыт приходит, а тебе ничто не грозит» (№7, 1994, стр. 1). В статье фигурировала идея о том, что люди, которые не решаются что-либо сделать в реальной жизни, или не имеющие возможности, могут набраться определенного жизненного опыта. Автор статьи полагал, что *игры* создали особую видеомифологию XX века, которая приобщает ребенка, подростка и взрослого к общемировой культуре через освоение различных ролевых типов поведения.

«В одной игре надо быть ловким, в другой — хитрым, при этом — всегда внимательным и сообразительным. Нужно иметь стратегическое мышление: в каком-то эпизоде не спешить вперед, а предварительно набрать побольше очков, призов, получить дополнительные жизни и уж затем двинуть дальше навстречу опасности» (№7, 1994, стр. 1).

В данном случае человек проявляет те качества, которые в повседневной жизни не всегда требуются. И игры помогают таким образом познать себя с новой стороны. Автор также был уверен, что электронные развлечения, как, впрочем, и все игры на свете, учат детей взрослой жизни:

«Это своеобразная пропедевтика (введение) в правила приобретения и потерь взрослых «жизней». Как всякая мифология электронная игра и условна, и реальна. Но она всегда весьма поучительна и полезна. В ней, подобно многим киногероям, ты бессмертен, и, проходя через все испытания, учишься жить в том прекрасном и яростном мире, который и есть сама наша жизнь!» (№7, 1994, стр. 1)

Более подробная попытка объяснить социально-психологические особенности игры присутствовала в статье «Чем притягателен для человека мир компьютерных игр?». Во-первых, автор статьи отметил, что существует множество развивающих и обучающих игр, например, шахматы. Но есть и другие игры, в которые играют не только дети, но и взрослые. Объяснение того, почему люди тратят время на игры, в данной статье началось с описания того, что каждый день мы ведем обычную жизнь, автор определил ее как «серую». Повседневность заставляет нас делать одни и те же действия. И тогда человек начинает хотеть чего-то нового, необычного, но не всегда есть все возможности. Иногда нет времени или нет денег, или это просто невозможно. Автор написал: *«И накапливаются постепенно изо дня в день, из года в год несбывшиеся желания, и все больше пустота, образованная недополученными эмоциями. А так уже и до невроза недалеко... Эх, здорово бы было оказаться вдруг за штурвалом самолета и испытать себя за рулем мощной гоночной машины! Но поглядим правде в глаза: в реальной жизни для большинства людей это абсолютно невозможно. В реальной — невозможно, зато возможно в другой, электронной, новой реальности»* (№17, 1995, стр. 10). Таким образом, с помощью компьютерных игр можно понять, чего не хватает в реальной жизни тебе самому и удовлетворить потребность в определенных эмоциях.

«Лучше присмотритесь, в какие игры играет ваш ребенок, попытайтесь понять, что он хочет от них получить, и, значит, чего ему не хватает» (№17, 1995, стр. 10).

Компьютерные игры являются еще и способом познать себя, свои желания, которые, возможно, сложно осознать в повседневной жизни. Они открывают много новых возможностей.

Тема 4. Гигиена компьютерной игры, и кто такие геймеры

Четвертая группа материалов включает информацию об условиях сохранения здоровья при активной игровой деятельности, а также сведения об игроках как представителях определенной субкультуры. В журнале имеются данные о том, кто больше всех увлечен компьютерными играми

на 8- и 16-битных приставках (№21, 1995, стр. 1). Редакция журнала сделала вывод о том, что «самый игровой возраст — 13-15 лет — почти 35% игроков». За ними шли ребята 8-12 лет — их более 30%. Выпускников школ (16-18 лет) было поменьше — около 25%. Молодежь в возрасте 19 лет и старше среди читателей журнала составляло меньшинство — 10%. Такой показатель числа игроков среди молодежи авторы статьи объяснили тем, что они начали отдавать предпочтение играм на компьютерах и более дорогих 32-битных приставках на лазерных дисках.

Редакторы обратились к расхожему мнению, что геймеры по степени своей увлеченности схожи с наркоманами. И пытались опровергнуть это. Они утверждали, что по сообщению агентства Reuters, на научной конференции в Голландии было заявлено, что, *«хотя у геймеров наблюдается повышенная активность в тех же зонах мозга, что и у наркоманов и алкоголиков, но за это возбуждение не отвечает какой-либо веществе»* (№65, 2003, стр. 5). Поэтому, по мнению многих ученых, *«привязанность людей к компьютерным играм правильнее сравнивать с привязанностью к работе или учебе, а не с наркоманией»* (№65, 2003, стр. 5).

У геймеров также был геймерский англо-русский толковый словарь, составленный для только начинающих знакомство с компьютерными играми. Словарь включал английскую лексику, которая активно использовалась русскоязычными игроками. Например, абандон (англ. abandon — оставлять, покидать) — бегство с поля боя без предварительного сейва; битемап (англ. beat' em up — поколотить их всех) — игра-ходилка-колотилка с размахиванием руками-ногами-саблями-дубинками; ворпнуть (англ. warp — исказить, искривлять) — перебросить на другой уровень (№45, 1999, стр. 6).

В разделе «Ваш вопрос — наш ответ» читатель поинтересовался, есть ли рекомендации врачей и специалистов по ограничению времени игры и желательному расстоянию от телевизора. Редакторы ответили, что есть хорошо проработанные рекомендации медиков относительно просмотра телепередач и работы с персональным компьютером. И они привели следующие правила, которые являются основными (№9, 1994, стр. 44): *«Ограничивайте продолжительность «сеанса» (для детей дошкольного возраста до 30 минут в день), для детей школьного возраста до 120 минут в день, но не более 3-х раз в неделю); сидите как можно дальше (не менее 2 метров) от экрана телевизора, обязательно следите за осанкой во время игры».*

Заключение

Таким образом, журнал «Видео-Асс Dendy» был неотъемлемой частью жизни многих игроков. Читатели помогали своими материалами в функционировании журнала: журнал был интерактивным, и имел очень динамичную обратную связь. В начале 2000-х редакторы журнала отвечали, что в день обрабатывают от 50 до 100 писем, которые им отправляют читатели (№55, стр. 94), а в месяц к ним приходит примерно 2000 писем (№53, 2001, стр. 6).

В основном журнал состоял из аннотаций, прохождений и обзоров определенных компьютерных игр с целью вызвать интерес у игроков. Просветительская информация часто попадала на страницы журнала не запланировано, а в результате стремления объяснить специфику продаваемых игровых продуктов. В нашем исследовании мы выяснили, какие темы выступали в качестве просветительских в ранней игровой журналистике на примере журнала «Видео-Асс Dendy / Великий Дракон». Во-первых, это материал, посвященный компьютерам и игровым приставкам как видам новых технологий. Компьютер и игровая приставка конкурировали друг с другом за внимание игроков, поэтому их возможности постоянно совершенствовались. Во-вторых, такой журнал не мог не содержать разнообразной информации о появившихся «экранных» играх, например, способы их классификации, их воздействие на игроков. В-третьих, в журнале присутствовала информация о социально-психологических особенностях компьютерных игр. В-четвертых, просветительский материал журнала включал информацию о самих игроках. Самыми активными игроками, согласно данным 1995 года, были подростки (13–15 лет). Так, журнал не только информировал читателей и продвигал компьютерные игры, но и успешно распространял знание о новой технологии.

Литература

- [1] Савчук В. В., Ленкевич А. С. Становление дискурса исследования компьютерных игр в России // Игра или реальность? Опыт исследования компьютерных игр. СПб. : Фонд развития конфликтологии, 2016. С. 5-18.
- [2] Шпаковский Ю. Ф. Особенности игровой журналистики // Медиапространство Беларуси: история и современность (к 100-летию газеты «Звезда» и 90-летию газеты «Советская Белоруссия»): материалы Международной научно-практической конференции. Минск: Изд. центр БГУ, 2017. – С. 225-229
- [3] Тармаева В. И. Компьютерные игры и игровая журналистика // Вестник ЧелГУ. 2015. №5 (360). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-i-igrovaya-zhurnalistika> (дата обращения: 16.06.2019)
- [4] Баканов Р.П., Сабирова Р.И. Игровая журналистика в современном российском медиапространстве: проблематика и функциональное разнообразие // Вестник ВУиТ. 2018. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovaya-zhurnalistika-v-sovremennom-rossiyskom-mediaprostranstve-problematika-i-funktsionalnoe-raznoobrazie> (дата обращения: 24.03.2019)
- [5] Селютин А. А. Гейм-журналистика: профессия или хобби? // Мультимедийная журналистика : сб. науч. тр. Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 1–2 марта 2018 г. / БГУ, Институт журналистики, каф. медиалогии и веб-журналистики; под общ. ред. В. П. Воробьева. – Минск : Изд. центр БГУ, 2018. – С. 235-240
- [6] Play Meter. URL: <http://www.playmeter.com/>
- [7] Кирон Гиллен. Новая игровая журналистика. URL: <https://gamer.livejournal.com/341026.html> (дата обращения: 12.08.2019)
- [8] История отечественной игровой журналистики (часть 1). URL: <http://torick.ru/istoriya-otechestvennoj-igrovoj-zhurnalistiki/> (дата обращения: 20.08.2019)
- [9] Журнал "Dendy" и "ВД". URL: https://vk.com/note3503393_11744072 (дата обращения 05.10.2019)

Людодграфия

1. «Префклуб». IBS, 1991
2. «Супер Марио». Nintendo R&D4, 1985
3. «F-19 Stealth Fighter». MicroProse, 1988
4. «F-15 Strike Eagle II». MicroProse, 1989
5. «F29 Retaliator». Digital Image Design, 1989–1990
6. «Sid Meier's Pirates!». MicroProse, MPS Labs, 1987
7. «Battle Tank». Imagineering, 1990
8. «Karateka». Джордан Мехнер, Brøderbund, 1984
9. «Budokan: The Martial Spirit». Electronic Arts, 1989
10. «Bad Street Brawler». Beam Software, 1987
11. «Shadow Knights». id Software, 1991
12. «Zeliard». Game Arts, Sierra Entertainment, 1987, 1990
13. «DuckTales». Capcom, 1989
14. «Terminator-2: Judgment Day». Arc Developments, Bits Studios, Dementia, Ocean Software, Software Creations, 1991–1994
15. «Lemmings». DMA Design, 1991
16. «Warlords». Strategic Studies Group, 1989
17. «Dune». Cryo Interactive, 1992
18. «King's Bounty». New World Computing, 1990
19. «Space Quest». Sierra, 1986
20. «Countdown». Access Software, 1990
21. «Italy 1990». Tiertex, 1990
22. «Ecco Jr.». Novotrade, 1994
23. «The Berenstain Bears: Camping Adventure». Realtime Associates, 1993
24. «Sonic the Hedgehog 3». Sonic Team, Sega Technical Institute, 1994
25. «Civilization». MicroProse, Firaxis Games, Westlake Interactive, Aspyr, BreakAway Games, 1991
26. «Mortal Kombat». Midway Games, 1992
27. «Doom». id Software, Midway Games, Nerve Software, 1993
28. «Night Trap: The Director's Cut». Digital Pictures, 1994
29. «Tetris». Алексей Пажитнов, Вадим Герасимов, Infogrames Entertainment, SA, 1984
30. «RoboCop». Data East и Nihon Bussan, 1988

Educational potential of early game journalism (on the example of the magazine «Dendy»)

A.A. Ivanova

Saint-Petersburg State University

Abstract. Early gaming magazines functioned as a channel for promoting digital culture — language, skills, and standards of behaviour. In the early 90's, when the home computer was just starting to spread, game consoles became a medium alternative to 20th century media, and special periodicals created for commercial purposes latently performed the function of “digital” education. In Russia, the first periodical dedicated to computer games was the magazine Dendy. To evaluate the educational information on the pages of the Dendy magazine, we analyzed the publications of this specialized gaming magazine. The method of our research was the traditional interpretive analysis of texts. In the analysis of publications that fell into the sample, we identified the following topics: computer and game consoles as new technologies and the rules for dealing with them; information on the socio-psychological characteristics of the gameplay; explanation of the features of computer games; hygiene of a computer game and who are gamers.

Keywords: game journalism, educational potential, computer games, computer game history

References

- [1] Savchuk V. V., Lenkevich A. S. Stanovlenie diskursa issledovanija komp'juternyh igr v Rossii // Igra ili real'nost'? Opyt issledovanija komp'juternyh igr. SPb. : Fond razvitija konfliktologii, 2016. S. 5-18.
- [2] Shpakovskij Ju. F. Osobennosti igrovoj zhurnalistiki // Mediaprostranstvo Belarusi: istorija i sovremennost' (k 100-letiju gazety «Zvjazda» i 90-letiju gazety «Sovetskaja Belorussija»): materialy Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoj konferencii. Minsk: Izd. centr BGU, 2017. – S. 225-229
- [3] Tarmaeva V. I. Komp'juternye igry i igrovaja zhurnalistika // Vestnik ChelGU. 2015. №5 (360). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-i-igrovaya-zhurnalis...> (data obrashhenija: 16.06.2019)
- [4] Bakanov R.P., Sabirova R.I. Igrovaja zhurnalistika v sovremenном rossijskom mediaprostranstve: problematika i funkcional'noe raznoobrazie // Vestnik VUiT. 2018. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovaya-zhurnalistika-v-sovremenном-r...> (data obrashhenija: 24.03.2019)
- [5] Seljutin A. A. Gejm-zhurnalistika: professija ili hobbi? // Mul'timedijnaja zhurnalistika : sb. nauch. tr. Mezhdunar. nauch.-prakt. konf., Minsk, 1–2 marta 2018 g. / BGU, Institut zhurnalistiki, kaf.medialogii i veb-zhurnalistiki; pod obshh. red. V. P. Vorob'eva. – Minsk : Izd. centr BGU, 2018. – S. 235-240
- [6] Play Meter. URL: <http://www.playmeter.com/>
- [7] Kiron Gillen. Novaja igrovaja zhurnalistika. URL: <https://gamer.livejournal.com/341026.html> (data obrashhenija: 12.08.2019)
- [8] Istorija otechestvennoj igrovoj zhurnalistiki (chast' 1). URL: <http://torick.ru/istoriya-otechestvennoj-igrovoj-zhurnalistiki/> (data obrashhenija: 20.08.2019)
- [9] Zhurnal "Dendy" i "VD". URL: https://vk.com/note3503393_11744072 (data obrashhenija 05.10.2019)

Ljudografija

1. «Prefklub». IBS, 1991
2. «Super Mario». Nintendo R&D4, 1985
3. «F-19 Stealth Fighter». MicroProse, 1988
4. «F-15 Strike Eagle II». MicroProse, 1989
5. «F29 Retaliator». Digital Image Design, 1989–1990
6. «Sid Meier's Pirates!». MicroProse, MPS Labs, 1987
7. «Battle Tank». Imagineering, 1990
8. «Karateka». Dzhordan Mehner, Brøderbund, 1984
9. «Budokan: The Martial Spirit». Electronic Arts, 1989
10. «Bad Street Brawler». Beam Software, 1987
11. «Shadow Knights». id Software, 1991
12. «Zeliard». Game Arts, Sierra Entertainment, 1987, 1990
13. «DuckTales». Capcom, 1989

14. «Terminator-2: Judgment Day». Arc Developments, Bits Studios, Dementia, Ocean Software, Software Creations, 1991–1994
15. «Lemmings». DMA Design, 1991
16. «Warlords». Strategic Studies Group, 1989
17. «Dune». Cryo Interactive, 1992
18. «King's Bounty». New World Computing, 1990
19. «Space Quest». Sierra, 1986
20. «Countdown». Access Software, 1990
21. «Italy 1990». Tiertex, 1990
22. «Ecco Jr.». Novotrade, 1994
23. «The Berenstain Bears: Camping Adventure». Realtime Associates, 1993
24. «Sonic the Hedgehog 3». Sonic Team, Sega Technical Institute, 1994
25. «Civilization». MicroProse, Firaxis Games, Westlake Interactive, Aspyr, BreakAway Games, 1991
26. «Mortal Kombat». Midway Games, 1992
27. «Doom». id Software, Midway Games, Nerve Software, 1993
28. «Night Trap: The Director's Cut». Digital Pictures, 1994
29. «Tetris». Aleksej Pazhitnov, Vadim Gerasimov, Infogrames Entertainment, SA, 1984
30. «RoboCop». Data East i Nihon Bussan, 1988