

Особенности визуального оформления сетевых медиа о видеоиграх

Научный руководитель – Якунин Александр Васильевич

Алексеева Софья Игоревна

Студент (бакалавр)

Санкт-Петербургский государственный университет, Институт "Высшая школа журналистики и массовых коммуникаций Кафедра медиадизайна и информационных технологий, Санкт-Петербург, Россия

E-mail: alekseeva.sophia.igorevna@gmail.com

Гейм-журналистика на сегодняшний день является неоправданно малоизученной, в том числе в российской академической среде. Этот парадокс подметил К. Мартынов: «Огромное количество людей играет, огромное количество людей работает в индустрии видеоигр, сама индустрия год от года растет, но при этом видеоигры до сих пор не считаются чем-то серьезным, что стоит обсуждать и в научном контексте, и в контексте "серьезного разговора" вообще» (Мартынов, 2015) [1]. Существует очень мало литературы, изучающей дизайн видеоигр как искусство и подходящих к компьютерной игре с эстетической стороны, а исследования визуального оформления видеоигровых СМИ практически отсутствуют. По словам А. А. Селютина: «Отсутствие источников предоставляет широкое поле для деятельности и явно свидетельствует о новизне любых научных изысканий, проводимых в данной области журналистики» (Селютин, 2018, с. 235) [4].

Вместе с развитием современных технологий в IT-сфере и ростом индустрии видеоигр приходится совершенствоваться и гейм-журналистике, которая является одним из ключевых средств развития видеоигрового рынка: специализированные СМИ публикуют анонсы и рекламу предстоящих новинок, обзоры на них, рецензии на уже вышедшие игры, а также статьи про современное компьютерное оборудование, гаджеты и прочую технику. В условиях общедоступности интернета, оперативного получения информации и неизбежно нарастающей цифровизации контента о видеоиграх печатные издания стали нежизнеспособными и уступили онлайн-версиям. В связи с этим высокая конкуренция появилась не только между сетевыми медиа, к ним также добавились любительские блоги и сервисы с пользовательскими отзывами о видеоиграх. Так как продуманный и качественный дизайн является одним из способов привлечения аудитории, представляется актуальным выяснить, какие визуальные приемы и составляющие при этом используются.

Важность визуализации в гейм-журналистике напрямую связана со спецификой аудитории, которую составляют геймеры. Компьютерная игра, помимо игровой механики, обладает также ценностью художественного творчества [5]. Благодаря эстетической функции видеоигр у игроков хорошо развита сила воображения, поэтому, мы полагаем, что для играющих людей характерен визуальный способ восприятия. Спектр восприятия у игроков не ограничивается одним зрением и задействует также слух и осязание. В совокупности это способствует тому, что игрок проецирует происходящее в виртуальном мире на себя, «погружается» в игру и поддается определенным эмоциям и чувствам, которые она на него производит. В связи с этим в гейм-журналистике показать игру нередко важнее, чем рассказать о ней.

Именно поэтому одной из главных особенностей визуального оформления видеоигровых СМИ является невозможность существования текста без визуального сопровождения [3]. Так, например, трудно представить обзор игры без демонстрации ее возможностей, в то время как подборка скриншотов с минимумом описания может быть более информативна, чем текст с минимумом изображений. Таким образом, в гейм-журналистике текст

практически не работает без иллюстративного материала, так как последний нередко обладает большей информативной и описательной функцией. Среди специфических средств визуализации в гейм-журналистике нами были выделены скриншоты, постеры, 3-D рендеры техники, косплеи, табличные данные, а также промо-арты, концепт-арты и фан-арты.

В рамках нашего исследования был проведен контент-анализ российских онлайн-СМИ о видеоиграх, в результате которого было выявлено, что *преимущественное большинство* визуального сопровождения материалов скриншоты, *очень часто* видеоролики и фотографии, *часто* постеры, иллюстрации и косплеи, *реже* статистические данные, промо-арты, концепт-арты и фан-арты, *очень редко* гиф-анимация и опросы/тесты.

Мы проанализировали типографику и цветовое оформление российских и зарубежных видеоигровых медиа (см. Рис. 1, 2), а также изучили актуальность дизайна сетевых медиа о видеоиграх и их соответствие тенденциям веб-дизайна последних лет:

1) *наиболее популярными* тенденциями являются минимализм и плоский стиль оформления, два три основных цвета, *часто* встречаются максимализм, большие поля, цветовой контраст, текстуры и жирные начертания, *редко* дополнительные цвета, мягкие тени, анимация, 3-D и флэт-иллюстрация;

2) в UX и UI *преобладает* контент, указание автора, источника, рекламных публикаций, ссылки на похожие материалы, *реже* встречается «темный режим», минималистичная навигация, полноэкранное меню, инклюзивный дизайн, микровзаимодействия и интерактив с пользователем.

Также, посредством метода эвристического исследования [2], нами был определен индекс юзабилити российских и зарубежных видеоигровых медиа (см. Рис. 3).

Источники и литература

- 1) Game Studies: Как изучают видеоигры? // ПостНаука [Электронный ресурс]. 2015. URL: <https://postnauka.ru/talks/41340> (дата обращения: 16.01.2020).
- 2) Бодрунова С. С., Якунин А. В. Метод эвристической экспертизы дизайна медиапроекта: опыт междисциплинарного подхода // МедиаСкоп [Электронный ресурс]. 2016. Вып. 3. URL: <http://www.mediascope.ru/node/2181> (дата обращения: 02.01.2020).
- 3) Селютин А. А. Визуализация текстового пространства в отечественной гейм-журналистике (на примере журнала «Игромания») // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2019. №1 (31).
- 4) Селютин А. А. Гейм-журналистика: профессия или хобби? // Мультимедийная журналистика: сб. науч. тр. Междунар. науч.-практ. конф. / под общ. ред. В. П. Воробьева. Минск: БГУ, 2018.
- 5) Тармаева В. И. Компьютерные игры и игровая журналистика // Вестник ЧелГУ. 2015. №5 (360).

Иллюстрации

| | | | | | |
|---------------|-----------------|---------------|---------------|-----------------|-----------|
| Destructoid | Titillium Web | Titillium Web | Cybersport.ru | Roboto | Georgia |
| Game Informer | Fira Sans | Fira Sans | DTF | Roboto | Roboto |
| GameSpot | Argumentum | Segoe UI | Gamebomb.ru | Arial | Arial |
| GamesRadar+ | Open Sans | Open Sans | GameGuru | Roboto | Roboto |
| IGN | Proxima Nova | Proxima Nova | Игры Mail.ru | PTSans | PTSans |
| Kotaku | ProximaNovaCond | Elizabeth | PlayGround | PTSansNarrow | Arial |
| Nintendo Life | Roboto | Roboto | StopGame | PFDinDisplayPro | Verdana |
| PC Gamer | Roboto | Open Sans | VGTimes | Open Sans | Roboto |
| Polygon | Gotham SS | Georgia | Игромания | Open Sans | Open Sans |
| Shacknews | Shack Sans | Shack Sans | Канобу | Rubik | Roboto |

Рис. 1. Основные и вторичные шрифтовые гарнитуры зарубежных и российских онлайн-медиа о видеоиграх



Рис. 2. Основные и вторичные цвета зарубежных и российских онлайн-медиа о видеоиграх



Рис. 3. Результаты эвристического исследования