

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Методические указания
по выполнению практических работ по дисциплине
Игровая журналистика

Направление подготовки
Направленность (профиль)

42.03.02 Журналистика
«Мультимедийная журналистика и цифровые
технологии»

Ставрополь, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение.....	3
2. Планы практических занятий.....	4

Введение

Методические указания по дисциплине «Игровая журналистика» разработаны в соответствии с рабочей программой дисциплины по направлению подготовки 42.03.02 – Журналистика, направленность (профиль) – «Мультимедийная журналистика и цифровые технологии».

Цель **методических указаний** дисциплины «Игровая журналистика» – способствовать формированию знаний, умений и навыков, позволяющих качественно выполнять профессиональные обязанности у студентов, обучающихся по направлению подготовки 42.03.02- Журналистика.

Основными задачами изучения дисциплины являются:

- выработать способность анализировать, оценивать и редактировать медиатексты игровой тематики;
- привить навыки приведения медиатекстов в соответствие с нормами, стандартами, форматами, стилями, технологическими требованиями, принятыми в медиа, посвященных игровой индустрии.

Освоение дисциплины направлено на формирование следующей компетенции:

Индекс	Формулировка:
ПК-1	Способен осуществлять авторскую деятельность с учетом специфики разных типов СМИ и других медиа и имеющегося мирового и отечественного опыта

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ

Практическое занятие №1.

Тема: История игровой журналистики в России и мире

Цель: способствовать формированию знаний, умений и навыков, позволяющих качественно выполнять профессиональные обязанности у студентов, обучающихся по направлению подготовки 42.03.02 - Журналистика.

Формируемые компетенции: ПК-1.

Актуальность: знакомство с историей игровой журналистики дает необходимые знания для дальнейшей профессиональной деятельности в данной области.

Теоретическая часть:

Игровая журналистика, как самостоятельная дисциплина, начала формироваться в 1970-х годах с появлением первых видеоигр и игровых консолей. В то время журналисты начали писать рецензии на игры, освещая их особенности и влияние на культуру. Первые специализированные журналы, такие как "Electronic Games" в США, стали платформами для обсуждения не только самих игр, но и их влияния на общество. В этот период игровая журналистика была в основном сосредоточена на технических аспектах и игровом процессе, что способствовало формированию базовых стандартов жанра.

С развитием интернета в 1990-х и 2000-х годах игровая журналистика претерпела значительные изменения. Появление веб-сайтов, таких как IGN и GameSpot, открыло новые горизонты для распространения информации о видеоиграх. Журналисты начали использовать мультимедийные форматы, включая видеообзоры и подкасты, что сделало контент более доступным и привлекательным для широкой аудитории. В это время также усилилось взаимодействие между журналистами и игроками, что привело к появлению новых форматов, таких как стриминг и летсплеи.

В России игровая журналистика начала развиваться в начале 2000-х годов с выходом первых специализированных изданий, таких как "Игромания" и "Страна Игр". С ростом популярности видеоигр и увеличением числа игроков, российские журналисты начали активно освещать не только новинки индустрии, но и культурные и социальные аспекты, связанные с играми. Современная игровая журналистика в России продолжает развиваться, включая в себя элементы критики, аналитики и даже исследовательской работы, что позволяет глубже понять влияние видеоигр на общество и культуру.

Вопросы для обсуждения:

1. Появление игровой журналистики
2. Особенности развития игровой журналистики в условиях глобализации

Литература

Основная:

1. Мультимедийная журналистика : учебник для вузов / А. Г. Качкаева, С. А. Шомова, А. А. Мирошниченко [и др.] ; под редакцией А. Г. Качкаевой, С. А. Шомовой. — 2-е изд. — Москва : Издательский дом Высшей школы экономики, 2018. — 416 с. — ISBN 978-5-7598-1663-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/89369.html>

Дополнительная:

Олешко Е. В. Конвергентная журналистика : Профессиональная культура субъектов информационной деятельности : учебное пособие / Е. В. Олешко. — 3-е изд., стер. — Москва : ФЛИНТА, 2017. — 128 с. — ISBN 978-5-9765-2661-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/92744> (дата обращения: 15.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Уланова М. А. Интернет-журналистика: Практическое руководство : руководство / М. А. Уланова. — Москва : Аспект Пресс, 2017. — 238 с. — ISBN 978-5-7567-0878-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/97231> (дата обращения: 14.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Интернет-ресурсы:

1. <http://e.lanbook.com/> – издательство «Лань», электронно-библиотечная система.
2. <http://www.biblioclub.ru/> – электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн».
3. <http://elibrary.ru/defaultx.asp> – научная электронная библиотека eLIBRARY.RU

Практическое занятие №2,3.

Тема: Игровая журналистика в современном медиапространстве России и мире: основные типологические характеристики

Цель: способствовать формированию знаний, умений и навыков, позволяющих качественно выполнять профессиональные обязанности у студентов, обучающихся по направлению подготовки 42.03.02 - Журналистика.

Формируемые компетенции: ПК-1.

Актуальность: знакомство с особенностями и спецификой игровой журналистики дает необходимые знания для дальнейшей профессиональной деятельности в данной области.

Теоретическая часть:

Игровая журналистика в современном медиапространстве России и мира представляет собой уникальное направление, которое сочетает в себе элементы традиционной журналистики, критики и анализа видеоигр. В условиях быстрого развития цифровых технологий и роста популярности видеоигр, игровая журналистика обрела значительное влияние на аудиторию. Основные типологические характеристики этого направления включают в себя создание контента, который информирует, развлекает и обучает. Журналисты в данной области занимаются не только рецензированием игр, но и освещением культурных и социальных аспектов игровой индустрии, включая вопросы инклюзивности, этики и воздействия игр на общество.

Одной из ключевых характеристик игровой журналистики является её способность адаптироваться к быстро меняющемуся медиапейзажу. С развитием стриминговых платформ и социальных сетей, игровые журналисты начали использовать новые форматы, такие как видеоролики, подкасты и интерактивные статьи. Это позволяет им не только донести информацию до зрителей, но и создать более глубокую связь с аудиторией, вовлекая её в обсуждение и взаимодействие. Кроме того, использование визуальных и мультимедийных элементов помогает сделать контент более доступным и привлекательным для широкой аудитории.

Наконец, важным аспектом игровой журналистики является её роль в формировании общественного мнения о видеоиграх и игровой индустрии в целом. Игровые журналисты становятся голосом для игроков, освещая их интересы и проблемы, а также выступая против негативных стереотипов, связанных с играми. Это создает площадку для диалога между разработчиками, игроками и широкой аудиторией, что, в свою очередь, способствует более глубокому пониманию и уважению к видеоиграм как к важной культурной форме. В условиях глобализации и культурного обмена, игровая журналистика продолжает развиваться, отражая изменения в обществе и медиа.

Вопросы для обсуждения:

1. Игровая журналистика в традиционных медиа
2. Игровая журналистика в интернет-СМИ и социальных сетях

Литература

Основная:

1. Мультимедийная журналистика : учебник для вузов / А. Г. Качкаева, С. А. Шомова, А. А. Мирошниченко [и др.] ; под редакцией А. Г. Качкаевой, С. А. Шомовой. — 2-е изд. — Москва : Издательский дом Высшей школы экономики, 2018. — 416 с. — ISBN 978-5-7598-1663-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/89369.html>

Дополнительная:

Олешко Е. В. Конвергентная журналистика : Профессиональная культура субъектов информационной деятельности : учебное пособие / Е. В. Олешко. — 3-е изд., стер. — Москва : ФЛИНТА, 2017. — 128 с. — ISBN 978-5-9765-2661-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/92744> (дата обращения: 15.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Уланова М. А. Интернет-журналистика: Практическое руководство : руководство / М. А. Уланова. — Москва : Аспект Пресс, 2017. — 238 с. — ISBN 978-5-7567-0878-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/97231> (дата обращения: 14.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Интернет-ресурсы:

1. <http://e.lanbook.com/> – издательство «Лань», электронно-библиотечная система.
2. <http://www.biblioclub.ru/> – электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн».
3. <http://elibrary.ru/defaultx.asp> – научная электронная библиотека eLIBRARY.RU

Практическое занятие № 4,5.

Тема: Профессиональные инструменты и технологии игровой журналистики

Цель: способствовать формированию знаний, умений и навыков, позволяющих качественно выполнять профессиональные обязанности у студентов, обучающихся по направлению подготовки 42.03.02 - Журналистика.

Формируемые компетенции: ПК-1.

Актуальность: знакомство с особенностями и спецификой игровой журналистики дает необходимые знания для дальнейшей профессиональной деятельности в данной области.

Теоретическая часть:

Игровая журналистика, как специализированная область, использует ряд профессиональных инструментов и технологий, которые помогают журналистам создавать качественный и информативный контент. Одним из основных инструментов является игровая консоль и ПК, на которых проводятся тестирования игр и записываются игровые сессии. Важным аспектом работы игрового журналиста является использование программ для захвата видео и аудио, таких как OBS Studio или Fraps, которые позволяют создавать высококачественные видеоматериалы для обзоров и стримов.

Кроме того, игровые журналисты активно применяют редакционные программы для обработки изображений и видео, такие как Adobe Photoshop и Adobe Premiere Pro. Эти инструменты позволяют создавать привлекательные обложки, редактировать игровые кадры и монтировать видеоролики, что значительно повышает качество представляемого контента. Также важно учитывать использование платформ для публикации и распространения материалов, таких как YouTube, Twitch и специализированные игровые сайты, которые позволяют достичь широкой аудитории.

Наконец, в современном медиаландшафте игровые журналисты все чаще обращаются к социальным сетям для продвижения своего контента и взаимодействия с аудиторией. Платформы предоставляют уникальные возможности для создания коротких форматов контента, а также для оперативного реагирования на события в игровой индустрии. Таким образом, профессиональные инструменты и технологии игровой журналистики продолжают развиваться, отражая изменения в медиаландшафте и потребности аудитории.

Вопросы для обсуждения:

1. Обзор программного обеспечения для работы с текстом и мультимедийным контентом

2. Использование социальных сетей для распространения игровых материалов
3. Основы SEO и контент-маркетинга в игровой журналистике

Литература

Основная:

1. Мультимедийная журналистика : учебник для вузов / А. Г. Качкаева, С. А. Шомова, А. А. Мирошниченко [и др.] ; под редакцией А. Г. Качкаевой, С. А. Шомовой. — 2-е изд. — Москва : Издательский дом Высшей школы экономики, 2018. — 416 с. — ISBN 978-5-7598-1663-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/89369.html>

Дополнительная:

- Олешко Е. В. Конвергентная журналистика : Профессиональная культура субъектов информационной деятельности : учебное пособие / Е. В. Олешко. — 3-е изд., стер. — Москва : ФЛИНТА, 2017. — 128 с. — ISBN 978-5-9765-2661-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/92744> (дата обращения: 15.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Уланова М. А. Интернет-журналистика: Практическое руководство : руководство / М. А. Уланова. — Москва : Аспект Пресс, 2017. — 238 с. — ISBN 978-5-7567-0878-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/97231> (дата обращения: 14.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Интернет-ресурсы:

1. <http://e.lanbook.com/> – издательство «Лань», электронно-библиотечная система.
2. <http://www.biblioclub.ru/> – электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн».
3. <http://elibrary.ru/defaultx.asp> – научная электронная библиотека eLIBRARY.RU

Практическое занятие № 6,7.

Тема: Аудитория игровой журналистики

Цель: способствовать формированию знаний, умений и навыков, позволяющих качественно выполнять профессиональные обязанности у студентов, обучающихся по направлению подготовки 42.03.02 - Журналистика.

Формируемые компетенции:ПК-1.

Актуальность: знакомство с особенностями и спецификой игровой журналистики дает необходимые знания для дальнейшей профессиональной деятельности в данной области.

Теоретическая часть:

Игровая журналистика, как относительно новая область медиасреды, нацелена на освещение событий и явлений в мире видеоигр. Аудитория игровой журналистики состоит из разнообразных групп пользователей, включая как заядлых геймеров, так и тех, кто интересуется культурным аспектом видеоигр. Это может включать в себя как подростков, так и взрослых, которые ищут информацию о новых играх, рецензии, новости индустрии и аналитические материалы. Важно отметить, что аудитория игровой журналистики активно взаимодействует с контентом, делаясь своими мнениями и обсуждая материалы на различных платформах, таких как социальные сети и специализированные форумы.

Ключевым аспектом аудитории является их высокий уровень вовлеченности и активного участия в обсуждениях. Геймеры стремятся не только получать информацию, но и обмениваться опытом, что создает уникальную среду для взаимодействия между

журналистами и читателями. Это также приводит к формированию комьюнити вокруг определенных игр или жанров, где пользователи могут обсуждать свои впечатления и делиться советами. Поэтому для журналистов важно не только предоставлять качественный контент, но и учитывать мнение своей аудитории, что способствует созданию более персонализированного и актуального материала.

Кроме того, аудитория игровой журналистики отличается разнообразием интересов и предпочтений. Некоторые пользователи могут быть заинтересованы в новостях и рецензиях на AAA-игры, в то время как другие могут искать информацию о инди-проектах или киберспортивных событиях. Это разнообразие требует от журналистов гибкости и способности адаптироваться к различным запросам. В результате, успешные игровые журналисты должны уметь не только создавать информативный и развлекательный контент, но и быть в курсе последних трендов и изменений в предпочтениях своей аудитории.

Вопросы для обсуждения:

1. Особенности аудитории игровой журналистики
2. Специфика и трудности подготовки контента для различной аудитории

Литература

Основная:

1. Мультимедийная журналистика : учебник для вузов / А. Г. Качкаева, С. А. Шомова, А. А. Мирошниченко [и др.] ; под редакцией А. Г. Качкаевой, С. А. Шомовой. — 2-е изд. — Москва : Издательский дом Высшей школы экономики, 2018. — 416 с. — ISBN 978-5-7598-1663-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/89369.html>

Дополнительная:

- Олешко Е. В. Конвергентная журналистика : Профессиональная культура субъектов информационной деятельности : учебное пособие / Е. В. Олешко. — 3-е изд., стер. — Москва : ФЛИНТА, 2017. — 128 с. — ISBN 978-5-9765-2661-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/92744> (дата обращения: 15.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Уланова М. А. Интернет-журналистика: Практическое руководство : руководство / М. А. Уланова. — Москва : Аспект Пресс, 2017. — 238 с. — ISBN 978-5-7567-0878-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/97231> (дата обращения: 14.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Интернет-ресурсы:

1. <http://e.lanbook.com/> – издательство «Лань», электронно-библиотечная система.
2. <http://www.biblioclub.ru/> – электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн».
3. <http://elibrary.ru/defaultx.asp> – научная электронная библиотека eLIBRARY.RU

Практическое занятие № 8,9

Тема: Геймификация в медиа

Цель: способствовать формированию знаний, умений и навыков, позволяющих качественно выполнять профессиональные обязанности у студентов, обучающихся по направлению подготовки 42.03.02 - Журналистика.

Формируемые компетенции: ПК-1.

Актуальность: знакомство с особенностями и спецификой игровой журналистики дает необходимые знания для дальнейшей профессиональной деятельности в данной области.

Теоретическая часть:

Геймификация в медиа представляет собой процесс внедрения игровых элементов и механик в неигровые контексты, что позволяет повысить вовлеченность аудитории и улучшить пользовательский опыт. В современном медиаландшафте, где конкуренция за внимание пользователей становится все более жесткой, геймификация становится важным инструментом для привлечения и удержания аудитории. Например, новостные и информационные платформы могут использовать элементы геймификации, такие как баллы, уровни, достижения и конкурсы, чтобы мотивировать пользователей взаимодействовать с контентом, делиться им и оставлять комментарии.

Одним из основных направлений геймификации в медиа является создание интерактивного контента, который позволяет пользователям не только потреблять информацию, но и активно участвовать в процессе. Это может включать в себя викторины, опросы, интерактивные карты и другие форматы, которые делают процесс получения информации более увлекательным. Геймификация также способствует созданию сообщества вокруг медиа-ресурсов, где пользователи могут обмениваться мнениями, участвовать в обсуждениях и совместных проектах, что в свою очередь укрепляет их связь с брендом.

Однако, несмотря на все преимущества, геймификация в медиа требует тщательного подхода и понимания своей аудитории. Не все игровые элементы могут быть уместны в зависимости от контекста и целей медиа-ресурса. Важно учитывать интересы и предпочтения целевой аудитории, чтобы не отпугнуть пользователей чрезмерной игривостью или неуместными механиками. В конечном итоге, успешная геймификация должна улучшать качество контента и взаимодействия с ним, создавая ценность как для пользователей, так и для медиа-организаций.

Вопросы для обсуждения:

1. Понятие «геймификации»
2. Виды геймификации
3. Создание авторского геймифицированного продукта.

Литература

Основная:

1. Мультимедийная журналистика : учебник для вузов / А. Г. Качкаева, С. А. Шомова, А. А. Мирошниченко [и др.] ; под редакцией А. Г. Качкаевой, С. А. Шомовой. — 2-е изд. — Москва : Издательский дом Высшей школы экономики, 2018. — 416 с. — ISBN 978-5-7598-1663-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/89369.html>

Дополнительная:

Олешко Е. В. Конвергентная журналистика : Профессиональная культура субъектов информационной деятельности : учебное пособие / Е. В. Олешко. — 3-е изд., стер. —

Москва : ФЛИНТА, 2017. — 128 с. — ISBN 978-5-9765-2661-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/92744> (дата обращения: 15.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Уланова М. А. Интернет-журналистика: Практическое руководство : руководство / М. А. Уланова. — Москва : Аспект Пресс, 2017. — 238 с. — ISBN 978-5-7567-0878-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/97231> (дата обращения: 14.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Интернет-ресурсы:

1. <http://e.lanbook.com/> – издательство «Лань», электронно-библиотечная система.
2. <http://www.biblioclub.ru/> – электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн».
3. <http://elibrary.ru/defaultx.asp> – научная электронная библиотека eLIBRARY.RU

Практическое занятие № 10,11

Тема: Исследование и анализ игр

Цель: способствовать формированию знаний, умений и навыков, позволяющих качественно выполнять профессиональные обязанности у студентов, обучающихся по направлению подготовки 42.03.02 - Журналистика.

Формируемые компетенции: ПК-1.

Актуальность: знакомство с особенностями и спецификой игровой журналистики дает необходимые знания для дальнейшей профессиональной деятельности в данной области.

Теоретическая часть:

Игровая журналистика, как относительно новая область медиа, активно использует данные и статистику для создания качественного контента. В условиях стремительного развития индустрии видеоигр, журналисты должны опираться на количественные и качественные данные, чтобы предоставлять актуальную и достоверную информацию о новых релизах, тенденциях и предпочтениях аудитории. Данные о продажах игр, активных пользователях и вовлеченности игроков становятся основой для аналитических статей, рецензий и новостей. Это позволяет не только глубже понять рынок, но и предсказать его развитие.

Кроме того, использование статистики в игровой журналистике помогает в исследовании предпочтений и поведения игроков. Журналисты могут анализировать данные о том, какие жанры и механики игр наиболее популярны, а также как различные факторы, такие как графика, сюжет и звук, влияют на восприятие игры. С помощью опросов и аналитических инструментов, таких как Google Analytics, журналисты могут собирать информацию о том, какие темы вызывают наибольший интерес у аудитории и как она реагирует на различные форматы контента. Это знание позволяет создавать более целенаправленный и привлекательный контент.

Данные и статистика играют важную роль в формировании общественного мнения о видеоиграх. Журналисты используют факты и цифры для опровержения мифов, связанных с негативным влиянием игр на общество, а также для освещения положительных аспектов игровой культуры. Например, статистика может продемонстрировать, как видеоигры способствуют развитию навыков, таких как командная работа и стратегическое мышление. В результате, использование данных в игровой журналистике не только обогащает контент, но и способствует более информированному и объективному обсуждению игр в обществе.

Вопросы для обсуждения:

1. Методы игрового анализа: от механики до нарративов
2. Как проводить исследования: опросы, интервью и фокус-группы

3.Использование данных и статистики в игровой журналистике

Литература

Основная:

1. Мультимедийная журналистика : учебник для вузов / А. Г. Качкаева, С. А. Шомова, А. А. Мирошниченко [и др.] ; под редакцией А. Г. Качкаевой, С. А. Шомовой. — 2-е изд. — Москва : Издательский дом Высшей школы экономики, 2018. — 416 с. — ISBN 978-5-7598-1663-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/89369.html>

Дополнительная:

- Олешко Е. В. Конвергентная журналистика : Профессиональная культура субъектов информационной деятельности : учебное пособие / Е. В. Олешко. — 3-е изд., стер. — Москва : ФЛИНТА, 2017. — 128 с. — ISBN 978-5-9765-2661-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/92744> (дата обращения: 15.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Уланова М. А. Интернет-журналистика: Практическое руководство : руководство / М. А. Уланова. — Москва : Аспект Пресс, 2017. — 238 с. — ISBN 978-5-7567-0878-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/97231> (дата обращения: 14.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Интернет-ресурсы:

1. <http://e.lanbook.com/> – издательство «Лань», электронно-библиотечная система.
2. <http://www.biblioclub.ru/> – электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн».
3. <http://elibrary.ru/defaultx.asp> – научная электронная библиотека eLIBRARY.RU

Практическое занятие № 12

Тема: Этика и ответственность в игровой журналистике

Цель: способствовать формированию знаний, умений и навыков, позволяющих качественно выполнять профессиональные обязанности у студентов, обучающихся по направлению подготовки 42.03.02 - Журналистика.

Формируемые компетенции:ПК-1.

Актуальность: знакомство с особенностями и спецификой игровой журналистики дает необходимые знания для дальнейшей профессиональной деятельности в данной области.

Теоретическая часть:

Игровая журналистика, как и любая другая форма журналистики, требует соблюдения этических норм и ответственности перед аудиторией. В условиях быстрого роста игровой индустрии и разнообразия контента, журналисты сталкиваются с необходимостью критически осмысливать свои материалы, избегая манипуляций и предвзятости. Этика в игровой журналистике включает в себя прозрачность источников информации, честное представление фактов и уважение правам авторов игр. Это особенно важно в контексте рецензий и новостей, где субъективное мнение может оказывать значительное влияние на восприятие игры.

Кроме того, журналисты должны быть внимательны к вопросам инклюзивности и разнообразия. Игровая индустрия часто подвергается критике за недостаточное представительство различных групп населения, и журналисты имеют возможность влиять на эту ситуацию, поднимая важные вопросы и освещая разнообразные точки зрения. Этическая

ответственность также включает в себя защиту личных данных и конфиденциальности участников игровой культуры, что становится все более актуальным в эпоху цифровых технологий.

Наконец, игровая журналистика должна учитывать влияние своих материалов на общественное мнение и культуру. Журналисты несут ответственность за то, как их работы могут формировать восприятие игр и геймеров в обществе. Это подразумевает необходимость критически оценивать, как освещение игр может способствовать стереотипам или, наоборот, способствовать более глубокому пониманию и принятию разнообразия в игровой среде. В итоге, этика и ответственность в игровой журналистике не только способствуют качеству контента, но и помогают формировать более здоровую и инклюзивную игровую культуру.

Вопросы для обсуждения:

1. Проблемы конфликта интересов: спонсоры и реклама
2. Освещение социальных вопросов и проблем в играх
3. Правила работы с отзывами и критикой

Литература

Основная:

1. Мультимедийная журналистика : учебник для вузов / А. Г. Качкаева, С. А. Шомова, А. А. Мирошниченко [и др.] ; под редакцией А. Г. Качкаевой, С. А. Шомовой. — 2-е изд. — Москва : Издательский дом Высшей школы экономики, 2018. — 416 с. — ISBN 978-5-7598-1663-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/89369.html>

Дополнительная:

- Олешко Е. В. Конвергентная журналистика : Профессиональная культура субъектов информационной деятельности : учебное пособие / Е. В. Олешко. — 3-е изд., стер. — Москва : ФЛИНТА, 2017. — 128 с. — ISBN 978-5-9765-2661-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/92744> (дата обращения: 15.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Уланова М. А. Интернет-журналистика: Практическое руководство : руководство / М. А. Уланова. — Москва : Аспект Пресс, 2017. — 238 с. — ISBN 978-5-7567-0878-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/97231> (дата обращения: 14.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Интернет-ресурсы:

1. <http://e.lanbook.com/> – издательство «Лань», электронно-библиотечная система.
2. <http://www.biblioclub.ru/> – электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн».
3. <http://elibrary.ru/defaultx.asp> – научная электронная библиотека eLIBRARY.RU

Практическое занятие № 13,14

Тема: Стримы в игровой журналистике

Цель: способствовать формированию знаний, умений и навыков, позволяющих качественно выполнять профессиональные обязанности у студентов, обучающихся по направлению подготовки 42.03.02 - Журналистика.

Формируемые компетенции: ПК-1.

Актуальность: знакомство с особенностями и спецификой игровой журналистики дает необходимые знания для дальнейшей профессиональной деятельности в данной области.

Теоретическая часть:

Стримы в игровой журналистике стали неотъемлемой частью современного медийного ландшафта, открывая новые горизонты для взаимодействия между журналистами, разработчиками игр и аудиторией. В отличие от традиционных форматов, таких как статьи и рецензии, стримы позволяют журналистам демонстрировать игровой процесс в реальном времени, комментируя его и взаимодействуя с зрителями. Это создает уникальную атмосферу, где аудитория может задавать вопросы, делиться мнениями и даже влиять на ход стрима, что значительно увеличивает вовлеченность и создает более живую дискуссию вокруг игр.

Кроме того, стримы предоставляют возможность журналистам не только освещать новинки игровой индустрии, но и исследовать более глубокие аспекты игр, такие как их культурное влияние и социальные темы. Журналисты могут проводить интервью с разработчиками, обсуждать актуальные вопросы индустрии или анализировать игровые механики на практике. Это позволяет создать более многослойный контент, который не только информирует, но и развлекает аудиторию, что особенно важно в условиях высокой конкуренции за внимание зрителей.

Однако с ростом популярности стримов возникают и определенные вызовы. Журналистам необходимо учитывать этические аспекты, такие как соблюдение авторских прав и честность в отношении спонсорства и рекламы. Кроме того, важно поддерживать баланс между развлекательным и информационным контентом, чтобы не утратить доверие аудитории. В конечном счете, стримы в игровой журналистике представляют собой мощный инструмент, который, при правильном использовании, может значительно обогатить как журналистику, так и опыт пользователей.

Вопросы для обсуждения:

1. Предмет отображения и цели стримов в игровой журналистике в аудио- и видеоформатах
2. Жанрово-стилистические особенности стрима как формата игровой журналистики
3. Проведение стрима.

Литература

Основная:

1. Мультимедийная журналистика : учебник для вузов / А. Г. Качкаева, С. А. Шомова, А. А. Мирошниченко [и др.] ; под редакцией А. Г. Качкаевой, С. А. Шомовой. — 2-е изд. — Москва : Издательский дом Высшей школы экономики, 2018. — 416 с. — ISBN 978-5-7598-1663-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/89369.html>

Дополнительная:

- Олешко Е. В. Конвергентная журналистика : Профессиональная культура субъектов информационной деятельности : учебное пособие / Е. В. Олешко. — 3-е изд., стер. — Москва : ФЛИНТА, 2017. — 128 с. — ISBN 978-5-9765-2661-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/92744> (дата обращения: 15.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Уланова М. А. Интернет-журналистика: Практическое руководство : руководство / М. А. Уланова. — Москва : Аспект Пресс, 2017. — 238 с. — ISBN 978-5-7567-0878-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/97231> (дата обращения: 14.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Интернет-ресурсы:

1. <http://e.lanbook.com/> – издательство «Лань», электронно-библиотечная система.
2. <http://www.biblioclub.ru/> – электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн».
3. <http://elibrary.ru/defaultx.asp> – научная электронная библиотека eLIBRARY.RU

Практическое занятие № 15,16

Тема: Новые форматы и тенденции развития игровой медиаиндустрии

Цель: способствовать формированию знаний, умений и навыков, позволяющих качественно выполнять профессиональные обязанности у студентов, обучающихся по направлению подготовки 42.03.02 - Журналистика.

Формируемые компетенции: ПК-1.

Актуальность: знакомство с особенностями и спецификой игровой журналистики дает необходимые знания для дальнейшей профессиональной деятельности в данной области.

Теоретическая часть:

В последние годы игровая медиаиндустрия претерпевает значительные изменения, связанные с появлением новых форматов контента и изменением потребительских предпочтений. Одной из ключевых тенденций является рост популярности стриминга, который позволяет игрокам и журналистам взаимодействовать с аудиторией в реальном времени. Платформы, такие как Twitch и YouTube Gaming, стали не только местами для развлечения, но и важными инструментами для получения информации о новых играх, обсуждения игровых новинок и формирования сообществ. Это создает уникальные возможности для журналистов, которые могут использовать стримы как способ создания контента, анализа игр и взаимодействия с фанатами.

Еще одной важной тенденцией является использование подкастов и видеоблогов в качестве формата для обсуждения игровых новостей и анализа индустрии. Подкасты предоставляют возможность глубже погрузиться в темы, которые могут быть упущены в традиционных текстовых статьях, а видеоблоги позволяют визуализировать анализ и критические отзывы. Эти форматы становятся все более популярными среди молодежной аудитории, что заставляет журналистов адаптироваться к новым требованиям и искать способы интеграции различных медиаформатов для достижения максимального охвата.

Наконец, важно отметить, что игровая журналистика все чаще обращается к вопросам этики, инклюзивности и разнообразия в играх. С учетом растущего числа игроков из разных культур и социальных слоев, журналисты должны учитывать эти аспекты в своих материалах. Это включает в себя не только анализ игр с точки зрения их содержания и представления персонажей, но и обсуждение важности создания безопасного пространства для всех игроков. В результате, новые форматы и тенденции в игровой медиаиндустрии не только изменяют способ подачи информации, но и способствуют более глубокому осмыслению актуальных проблем в игровом сообществе.

Вопросы для обсуждения:

1. Обзоры игр: структура и ключевые элементы
2. Тенденции развития игровой медиаиндустрии
3. Новые форматы игровой журналистики

Литература

Основная:

1. Мультимедийная журналистика : учебник для вузов / А. Г. Качкаева, С. А. Шомова, А. А. Мирошниченко [и др.] ; под редакцией А. Г. Качкаевой, С. А. Шомовой. — 2-е изд. — Москва : Издательский дом Высшей школы экономики, 2018. — 416 с. — ISBN 978-5-7598-1663-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/89369.html>

Дополнительная:

Олешко Е. В. Конвергентная журналистика : Профессиональная культура субъектов информационной деятельности : учебное пособие / Е. В. Олешко. — 3-е изд., стер. — Москва : ФЛИНТА, 2017. — 128 с. — ISBN 978-5-9765-2661-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/92744> (дата обращения: 15.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Уланова М. А. Интернет-журналистика: Практическое руководство : руководство / М. А. Уланова. — Москва : Аспект Пресс, 2017. — 238 с. — ISBN 978-5-7567-0878-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/97231> (дата обращения: 14.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Интернет-ресурсы:

1. <http://e.lanbook.com/> — издательство «Лань», электронно-библиотечная система.
2. <http://www.biblioclub.ru/> — электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн».
3. <http://elibrary.ru/defaultx.asp> — научная электронная библиотека eLIBRARY.RU

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**
**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования**
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

МЕТОДИЧЕСКИЕ
УКАЗАНИЯ ДЛЯ СТУДЕНТОВ ПО ОРГАНИЗАЦИИ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ
РАБОТЫ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«ИГРОВАЯ ЖУРНАЛИСТИКА»

Направление подготовки
Направленность (профиль)

42.03.02 Журналистика
«Мультимедийная журналистика и
цифровые технологии»

Ставрополь, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение.....	3
2. Общая характеристика самостоятельной работы студента при изучении дисциплины.....	3
3. План-график выполнения самостоятельной работы.....	4
4. Контрольные точки и виды отчетности по ним.....	5
5. Методические указания по изучению теоретического материала.....	5
6. Методические указания (по видам работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины).....	
7. Методические указания по подготовке к экзамену.....	7
8. Список литературы, использованной при составлении методических указаний.....	8

1. Введение

Методические указания к самостоятельной работе студентов по дисциплине «Игровая журналистика» разработаны в соответствии с рабочей программой дисциплины по направлению подготовки 42.03.02 – Журналистика, направленность (профиль) – «Мультимедийная журналистика и цифровые технологии».

Цель **методических указаний к СРС** дисциплины «Игровая журналистика» – способствовать формированию знаний, умений и навыков, позволяющих качественно выполнять профессиональные обязанности у студентов, обучающихся по направлению подготовки 42.03.02- Журналистика.

Основными задачами изучения дисциплины являются:

выработать способность анализировать, оценивать и редактировать медиатексты игровой тематики;

- привить навыки приведения медиатекстов в соответствие с нормами, стандартами, форматами, стилями, технологическими требованиями, принятыми в медиа, посвященных игровой индустрии.

2. Общая характеристика самостоятельной работы студента при изучении дисциплины «Игровая журналистика»

Самостоятельная работа студента в рамках дисциплины «Игровая журналистика» понимается как планируемая учебная работа, выполняемая во внеаудиторное время по заданию и при методическом руководстве преподавателя, но без его непосредственного участия.

Самостоятельная работа направлена на формирование следующей компетенции:

Индекс	Формулировка:
ПК-1.	Способен осуществлять авторскую деятельность с учетом специфики разных типов СМИ и других медиа и имеющегося мирового и отечественного опыта

Цель самостоятельной работы студентов в процессе изучения дисциплины «Игровая журналистика» – научить студента осмысленно и самостоятельно работать с учебным материалом, научной информацией по дисциплине, актуальными исследованиями в области аналитической журналистики, а также привить навыки самостоятельного анализа медиатекстов и их подготовки с учетом типа СМИ.

Задачи самостоятельной работы:

-систематизировать и закрепить полученные теоретические знания и практические умения студентов;

- развить познавательные способности и активность студентов: творческую инициативу, самостоятельность, ответственность и организованность;

- сформировать и развить навыки ведения самостоятельной работы и овладения методикой исследования при решении разрабатываемых в учебной деятельности проблем и вопросов;

-повысить уровень подготовленности к самостоятельной работе в соответствии с содержанием дисциплины.

Таким образом, самостоятельная работа приобщает научному и исследовательскому творчеству, поиску и анализу актуальных проблем современной медиапрактики, развитию творческих навыков подготовки медиатекстов.

При изучении дисциплины предусматриваются следующие формы самостоятельной работы студента:

- самостоятельное изучение основной и дополнительной литературы по дисциплине, изучение научных публикаций;

- работа с электронными ресурсами в сети Интернет;
- подготовка к практическим занятиям (в том числе к круглому столу)
- выполнение индивидуальных творческих проектов.

3. План-график выполнения самостоятельной работы

Коды реализуемых компетенций, индикатора (ов)	Вид деятельности студентов	Средства и технологии оценки	Объем часов, в том числе		
			СРС	Контактная работа с преподавателем	Всего
8 семестр					
ПК-1. ИД-1 _{ПК-1} ИД-2 _{ПК-1}	Подготовка к практическим занятиям	устный опрос	22,5	2,5	25
ПК-1. ИД-1 _{ПК-1} ИД-2 _{ПК-1}	Самостоятельное изучение литературы	устный опрос	22,5	2,5	25
ПК-1. ИД-1 _{ПК-1} ИД-2 _{ПК-1}	Создание авторского продукта	Просмотр работы	9	1	10
Итого за 8 семестр			54	6	60
Итого			54	6	60

Для выполнения самостоятельной работы необходимо пользоваться литературой, которая предложена в списке рекомендуемой литературы, Интернет-ресурсами или другими источниками по усмотрению студента.

Самостоятельная работа рассчитана на разные уровни мыслительной деятельности. Выполненная работа позволит приобрести не только знания, но и умения, навыки, а также выработать свою методику подготовки, что очень важно в дальнейшем процессе научной деятельности.

4. Контрольные точки и виды отчетности по ним

Контроль самостоятельной работы проводится преподавателем в аудитории. Контрольные точки выставляются по итогам работы на занятиях по определенным темам, с учетом выполненной до конкретного занятия самостоятельной работы. График сдачи контрольных точек:

№ п/п	Вид деятельности студентов	Сроки выполнения	Количество баллов
1.	Тема 4. Аудитория игровой журналистики	7	30
1.	Тема 7. Этика и ответственность в игровой журналистике	13	25
Итого за 8 семестр			55

Предусмотрены следующие виды контроля: устный опрос на практическом занятии. Подробные критерии оценивания компетенций приведены в Фонде оценочных средств для проведения текущей и промежуточной аттестации.

5. Методические указания по изучению теоретического материала

Чтение основной и дополнительной литературы по дисциплине.

Самостоятельная работа при чтении учебной литературы начинается с изучения конспекта материала, сделанного при слушании лекций преподавателя. Полученную информацию необходимо осмыслить. При необходимости, в конспект лекций могут быть внесены схемы, другая дополнительная информация.

Список литературы, необходимой для подготовки к практическим занятиям и лабораторным работам, круглым столам указан в методических указаниях к практическим занятиям. При изучении материала рекомендуется конспектировать основные идеи, составлять схемы, таблицы.

Конспектирование научно-исследовательской литературы

При изучении рекомендованных научных публикаций рекомендуется составление краткого конспекта. Конспект представляет собой дословные выписки из текста источника. При этом необходимо понимать, что конспект – это не полное переписывание чужого текста. Необходимо знать, что при написании конспекта сначала прочитывается текст – источник, в нём выделяются основные положения, подбираются примеры, идёт перекомпоновка материала, а уже затем оформляется текст конспекта. Конспект может быть полным, когда работа идёт со всем текстом источника или неполным, когда интерес представляет какой-либо один или несколько вопросов, затронутых в источнике.

Работа с электронными ресурсами в сети Интернет.

Для повышения эффективности самостоятельной работы студент должен уметь работать в поисковой системе сети Интернет и использовать найденную информацию при подготовке к занятиям. Часть ресурсов указывается в методических указаниях к практическим и лабораторным работам. Однако необходимо уметь самостоятельно находить ресурсы, посвященные работе СМИ. Особое внимание стоит уделить поиску в электронных библиотечных системах. Поиск информации можно вести по автору, заглавию, виду издания, году издания или издательству. Также в сети Интернет доступна услуга по скачиванию учебных материалов.

6. Методические указания (по видам работ, предусмотренных рабочей программой дисциплины)

Круглый стол, дискуссия, устный опрос проводятся в рамках практических занятий. Подготовка к ним предполагает изучение рекомендованной литературы, выполнение заданий, предусмотренных к конкретному практическому занятию по дисциплине и представленных в методических указаниях по дисциплине.

Подготовка к дискуссии

Подготовка к семинару-круглому столу начинается с распределения форм участия и функций студентов в семинаре-круглом столе. Студентами осуществляется определение круга проблем и вопросов, подлежащих обсуждению; подбор основной и дополнительной литературы к теме семинара - круглого стола, а также дальнейшее изучение литературы.

8. Список рекомендуемой литературы

8.1. Основная литература:

1. Основная:

1. Мультимедийная журналистика : учебник для вузов / А. Г. Качкаева, С. А. Шомова, А. А. Мирошниченко [и др.] ; под редакцией А. Г. Качкаевой, С. А. Шомовой. — 2-е изд. — Москва : Издательский дом Высшей школы экономики, 2018. — 416 с. — ISBN 978-5-7598-1663-8. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/89369.html>

Дополнительная:

1. Олешко Е. В. Конвергентная журналистика : Профессиональная культура субъектов информационной деятельности : учебное пособие / Е. В. Олешко. — 3-е изд., стер. — Москва : ФЛИНТА, 2017. — 128 с. — ISBN 978-5-9765-2661-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/92744> (дата обращения: 15.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

2. Уланова М. А. Интернет-журналистика: Практическое руководство : руководство / М. А. Уланова. — Москва : Аспект Пресс, 2017. — 238 с. — ISBN 978-5-7567-0878-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/97231> (дата обращения: 14.04.2025). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

8.3. Методическая литература:

1. Методические указания по организации самостоятельной работы по дисциплине «Игровая журналистика» для студентов направления подготовки 42.03.02 – Журналистика // Павлова И.А.- Ставрополь: СКФУ, 2025

2. Методические указания по выполнению практических работ по дисциплине «Игровая журналистика» для студентов направления подготовки 42.03.02 – Журналистика // Павлова И.А. - Ставрополь: СКФУ, 2025

8.4. Интернет-ресурсы:

1. <http://e.lanbook.com/> – издательство «Лань», электронно-библиотечная система.
2. <http://www.biblioclub.ru/> – электронно-библиотечная система «Университетская библиотека онлайн».
3. <http://elibrary.ru/defaultx.asp> – научная электронная библиотека eLIBRARY.RU