

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт
(наименование института полностью)

Кафедра «Журналистика»
(наименование кафедры)

42.03.02 Журналистика
(код и наименование направления подготовки, специальности)

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему «Полифункциональность игр в интернет-издании «Медуза»»

Студент

М.Д. Пасечный

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

Г.И. Щербакова

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Допустить к защите

Доцент, и.о.

заведующего кафедрой канд. филол. наук, доцент, Л.В. Иванова

(ученая степень, звание, И.О. Фамилия)

(личная
подпись)

« ____ » _____ 2019 г.

Тольятти 2019

АННОТАЦИЯ

Бакалаврская работа на тему «Полифункциональность игр в интернет-издании «Медуза»» посвящена современным тенденциям геймификации, выявлению признаков коммуникации и интерактивности в современном медиaprостранстве посредством анализа игрового контента «Медузы».

Актуальность работы заключается в том, что на сегодняшний день тема полифункциональности игр мало изучена, но при этом спрос на игровой контент с каждым годом растет, как у русскоязычных, так и у иностранных СМИ. Если за рубежом достаточно высокая конкуренция среди СМИ, генерирующих новостной контент в игровом формате, то в России конкуренция практически отсутствует. В бакалаврской работе были затронуты все вышеперечисленные вопросы, а также был изучен феномен геймификации на основе анализа игрового контента интернет-издания «Медуза». Результатом бакалаврской работы являются классификация игрового контента «Медузы» и определения значения игры как акцентуализации.

В первой главе бакалаврской работы полифункциональность рассматривается в историческом аспекте, изучаются работы теоретиков и практиков по исследованию теории игр. Во второй главе анализируется игровой контент «Медузы», описывается внутренняя структура по организации запуска игр, выявляются как имманентные функции игр, так и уникальные функции игр в «Медузе». В заключении представлены выводы, касающиеся результатов исследования полифункциональности игр, намечены перспективы исследования.

Список используемой литературы состоит из используемых источников информации (справочные издания, монографии, научные сборники и статьи), и включает в себя 53 наименования.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА 1 ПОЛИФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ ИГР И СОВРЕМЕННОЕ СОСТОЯНИЕ ТЕОРИИ ИГР	12
1.1 Функции игр в историческом контексте.....	12
1.2 Тенденции геймификации, полифункциональность игрового контента	19
ГЛАВА 2 ИГРА КАК ИНСТРУМЕНТ ИНФОРМАЦИОННОЙ ПОЛИТИКИ В «МЕДУЗЕ»	32
2.1 Классификация и типологизация игрового контента «Медузы»	32
2.2 Взаимосвязь информационной политики и игровых технологий «Медузы»	45
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	52
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	54

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность темы обуславливается активным развитием геймификации и расширением функций игр в медиа.

Игры в сети Интернет стали не только потребностью, но и частью жизни современного общества. 15 апреля сгорел собор Парижской Богоматери. Точная копия Нотр-Дам-де-Пари содержится в игре Assassin's Creed Unity, вышедшая в 2014 году. Художница Кэролин Миусс (Caroline Miousse) потратила два года, изучая собор, чтобы создать самую точную виртуальную копию здания¹. В Unity впервые в серии Assassin's Creed достопримечательности воссозданы в масштабе один к одному. Таким образом, реставраторам могут помочь модели собора из игры Assassin's Creed Unity, из чего следует, что данная игра, помимо рекреативной, развлекательной, эмоциогенной, диагностической, компенсаторной, коммуникативной, социокультурной, терапевтической, историко-просветительной и образовательной, выполняет функцию интеграции 3D модели из мира виртуального в реальный.

По мнению Денисовой А.И., автора научной работы «Компьютерные игры как феномен современной культуры», «компьютерные игры в современности стали не только развлечением, но и носителем культуры. Они мало похожи на балетную сцену, галерейную стену или книжную страницу, но точно так же фиксируют современную мораль, этику, иллюзии, надежды и представления о прошлом и будущем большинства людей.

Превосходство над кино, театром и книгами компьютерным играм дает их интерактивность: игры вовлекают в совместную деятельность, игрок перестает быть пассивным наблюдателем, он активно влияет на текущие события. «Персональная» сущность компьютера освобождает от законов

¹ Cyber.sports : официальный сайт. URL: <https://cyber.sports.ru/tribuna/blogs/sunflight/2420316.html> (дата обращения 19.04.2019).

физики, морали и уголовного кодекса»². Возрастание социальных функций игры получило название «геймификации».

Новый статус компьютерной игры нашел отражение в официальных документах, например, Национальный фонд США и правительство США в 2011 году официально признали отдельным видом искусства компьютерные игры, наравне с театром и кино³. Это стало возможным благодаря прогрессу компьютерных игр в области анимации, графики, звуковых и тактильных эффектов, открытости изучаемого игроком мира и поливариантности игровой жизни. Хедлайнерами этого процесса стали такие игры, как, Batman, Uncharted, Heavy rain. Новый статус игровой индустрии подтверждается и экономическими характеристиками: анализ состояния глобального рынка видеоигр показывает положительную динамику по увеличению объема оборота денежных средств. В ежегодном отчете крупного зарубежного аналитического ресурса «Newzoo» представлена статистика по доходам игровой индустрии. Так, в 2016 году общий объем рынка составил 104,8 млрд долларов США, что на 8,5% выше показателя 2015 года. В 2017 году доходы игровой индустрии достигли значения в \$116,08 млрд, увеличившись на 10,7% в сравнении с прошлым годом. В 2018 году этот показатель составил 125,48 млрд (+ 8% к показателю 2017 года), цифры показывают нарастающую динамику. Объем российского игрового рынка составляет \$1,7 млрд. Среди топ-20 стран по объему игрового рынка Россия занимает 11 место. По прогнозу на 2019 год общий объем глобального рынка видеоигр составит 134,5 млрд (+7,1 % к показателю 2018 года)⁴.

² Денисова А. И. Компьютерные игры как феномен современной культуры // Аналитика культурологии. 2010. № 18. С. 18-20. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-fenomen-sovremennoy-kultury> (дата обращения 10.12.2018).

³ Крапивенко О. Главные события игровой индустрии 2011 года. URL: <http://www.3dnews.ru/games/622071> (дата обращения 25.04.2019).

⁴ Отчет аналитического ресурса Newzoo // Newzoo.ru. URL: <http://newzoo.com/Global Games Market Report Light> (дата обращения 25.04.2019).

Эксперты «Newzoo» полагают, что рост мирового рынка видеоигр продолжится до 2020 года. К этому моменту индустрия прибавит еще 6,6% к показателю 2019 года, а ее размер составит \$143,5 млрд. долларов США.

Развитие игровых технологий повлияло и на развитие медиа. Иммерсивная журналистика или журналистика погружения в значительной степени использует технологии видеоигр. Интерес к этому явлению объясним не только появлением новых технологических возможностей, позволяющих воспроизводить цифровые образы разных событий с высокой степенью точности и полноты, но возможностями использовать профессиональные журналистские приемы передачи информации с помощью усиления эффекта присутствия.

В иммерсивной журналистике наиболее известно имя американской журналистки Нонни де ла Пенья (Nonny de la Peña), бывшей корреспондентки «Newsweek» и «The New York Times». Она является основателем и генеральным директором «Emblematic Group», цифровой медиа-компании, ориентированной на виртуальную, смешанную и дополненную реальность.

В сотрудничестве с «The New York Times» она создала серию материалов для просмотра в специальных 3D-очках – «Проект Сирия», рассказывающий о детях-беженцах из Сирии, а также проект «Голод в Лос-Анджелесе» о людях, получающих помощь в виде продуктов питания в США⁵. Благодаря 3D-очкам зрители получают целый спектр возможностей: свободное перемещение по плану, выбор места и точки обзора, в зависимости от предпочтений, то есть создается эффект непосредственного наблюдения за происходящими событиями. Однако у зрителей нет возможности оказать влияние на развитие и последовательность действия, которое наблюдается при помощи 3D-очков.

Свойственная современному миру конвергенция проявляется в изучаемой нами области тем, что СМИ стараются применить интересные

⁵ Идеономика : официальный сайт. URL: <https://ideanomics.ru/articles/16907> (дата обращения 11.02.2019).

своей аудитории технические новинки, как для привлечения аудитории, особенно молодой, играя на ее предпочтениях, так и для расширения спектра информационных и коммуникативных возможностей медиа. Среди пионеров по освоению иммерсивной журналистики в российских СМИ можно отметить «РИА.Lab» – экспериментальную платформу «РИА Новости», которая существует в виде AR-приложения для смартфонов (дополненная реальность)⁶.

Внешне технически сходная, но содержательно отличающаяся направленность на геймификацию прослеживается в «Медузе». Проведенный нами анализ ее игрового контента в период с 2015 год по настоящее время показал положительную динамику в освоении изданием геймификации и расширением в нем функций игр.

Сначала приведем статистические данные: так, в 2015 году было выпущено 17 игр, в 2016 выпущено 123 (+623.5%), в 2017 выпущено 167 (+35.7%), в 2018 выпущено 205 (+22.7%), к настоящему времени в 2019 году - 67 игр. Результаты нашего исследования показывают, что с 2015 по 2019 год общий прирост игрового контента в исследуемом издании составляют 1105.8%. Всего «Медуза» разработала и запустила 579 игр.

Отмеченный нами прирост игр обусловлен удобством, интерактивностью, оперативностью, бесплатностью, доступностью и функциональностью игрового контента. Немаловажным моментом является то, что «Медуза» – это известное оппозиционное издание.

Главный редактор «Медузы» в интервью российскому интернет-изданию Znak.com отметил, что «Мы себя называем независимым изданием, разумеется. Можно представить себе это в виде некоего спектра, некой шкалы. Когда ты уничтожаешь самых радикальных оппозиционеров справа или слева, то их место занимают умеренные, которые отныне естественным образом, без всяких внутренних изменений, воспринимаются как

⁶ РИА Новости : официальный сайт. URL: <https://ria.ru/20190311/1551445551.html> (дата обращения 11.02.2019).

оппозиционные. Кроме того, сегодня, если ты занимаешься независимой журналистикой в России, то, безусловно, воспринимаешься властью, бизнесом, обществом как оппозиционер. Потому что любой независимый аудит российской действительности приводит к неприятным выводам»⁷.

Аудиторию данного СМИ, согласно годовому отчету «Медузы» по трафику в 2017 году, опубликованному издателем «Медузы» Ильей Красильщиком в Facebook, преимущественно составляет молодежь в возрасте 25-34 лет⁸. Согласно исследованию Nieman Reports – веб-сайт и ежеквартальное печатное издание фонда журналистики им. Немана в Гарвардском университете, около 30 процентов аудитории «Медузы» находится за пределами страны, в основном в Украине, Германии, США и Великобритании. Английская версия Meduza, в которой представлены наиболее важные материалы в переводе, обладает популярностью, как объективный источник информации о России из первых рук⁹. Отмеченные нами данные свидетельствуют о необходимости анализа этого актуального и пока еще не изученного процесса.

Объект исследования: геймификация в российских медиа

Предмет: полифункциональность игр в «Медузе»

Цель – Выявление полифункциональности игрового контента интернет-издания «Медуза».

Задачи:

— Выявить виды игр и их функции в газетах и журналах на начальном этапе массовизации журналистики;

— Проанализировать в хронологическом порядке игровой контент «Медузы» и, взяв за отправную точку первую игру, проследить эволюцию игр и их функций в «Медузе» до сегодняшнего времени;

⁷ Знак : официальный сайт. URL: https://www.znak.com/2018-03-06/ivan_kolpakov_meduza_o_samocenzure_ugroze_blokirovok_i_smysle_zhurnalistiskoy_raboty (дата обращения 12.04.2018).

⁸ Красильщик И.И. Годовой отчет Медузы от 2017 г. URL: <https://www.facebook.com/tintorero/posts/10157087081938327?pnref=story> (дата обращения 15.01.2018).

⁹ Niemanlab.org : официальный сайт. URL: <https://niemanreports.org/articles/how-independent-russian-newsrooms-keep-reporting/> (дата обращения 12.04.18).

- Классифицировать игры «Медузы», определить их процентное распределение по жанрам;
- Выявить конкурентов «Медузы» по игровому контенту на современном медиапространстве;
- Проанализировать внутреннюю организацию системы запуска игр «Медузы»;
- Определить функции игр «Медузы».

Эмпирическая база исследования.

Все изложенные данные получены нами на основе серии интервью, проведенных в онлайн режиме с сотрудниками редакции «Медузы», благодаря личной заинтересованности редактора А. Козенко в результатах исследования и его личной поддержке, и потому является эксклюзивным материалом.

Исследование проведено на основе следующих материалов:

- Вечерние выпуски «Медузы»;
- Контент из раздела «Игры» «Медузы»;
- Сайты-конкуренты;
- Игровые интернет-ресурсы.

Теоретическая база исследования.

Все теоретические работы, использованные в исследовании данной темы, можно разделить на три блока.

Первый блок – это труды, изучающие игру в социальной жизни человека, игровые концепции, а также разработка теории игры таких авторов, как Э. Берн, Й. Хейзинга, Р. Кайуа, Л. Выготского, Е.И. Туревской, Ф. Шиллер, Г. Спенсер и В. Вундт – это, так называемые классические труды в области психологии, социологии, философии, которые составляют фундаментальную научную базу нашего исследования.

Во втором блоке нами рассмотрен феномен геймификации и ее применение в сфере маркетинга, PR и бизнеса на основе трудов таких

исследователей, как Дж. Бек, М. Уэйд, К. Вербак, Х. Биста, С. Росс, Бартл. Третий блок представлен исследованиями авторов, которые относительно недавно начали изучать геймификацию в СМИ, а также методы ее использования и роль в современной журналистике, это М.А. Алчебаев, А.М. Гайдуков, Я. Бугост, В.А Савицкий, Л.В. Козлова, В.Ф. Олешко.

Методы исследования: в работе использованы следующие методы: генетический, классификации, типологизации, сравнения, структурный метод, историко – функциональный метод.

Практическая значимость. Результатом бакалаврской работы будут являться рекомендации по разработке и созданию игрового контента для СМИ на примере игр «Медузы».

Структура работы. Бакалаврская работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка используемой литературы и приложения. Во введении обосновывается выбор темы, ее актуальность, обозначается объект и предмет, определяются цель и задачи, характеризуется теоретико-методологическая база и методы исследования, обозначается эмпирическая база исследования, а также практическая значимость.

В первой главе «Полифункциональность игр и современное состояние теории игр» рассматривается теория и история игры на основе трудов авторитетных ученых: историков, философов, культурологов и др., а также, тенденции геймификации; изучены функции игр печатной прессы в историческом контексте, теория полифункциональности, теория интерактивности, функции новых медиа, анализ преимуществ и недостатков компьютерных игр на основе трудов авторитетных ученых-психологов, а также затронута проблема киберспорта.

Во второй главе «Игра как инструмент информационной политики в «Медузе» рассматривается история возникновения издания, позиционирование «Медузы» на информационном поле, демографические характеристики аудитории издания, процесс разработки и запуска игр, охарактеризована редакционная и информационная политика «Медузы»,

проведена классификация и типологизация новостных игр, выявлены признаки коммуникации, интерактивность контента, обозначены зарубежные и российские конкуренты издания. В заключении подведены итоги и намечены перспективы исследования.

ГЛАВА 1 ПОЛИФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ ИГР И СОВРЕМЕННОЕ СОСТОЯНИЕ ТЕОРИИ ИГР

1.1 Функции игр в историческом контексте

Явление игры с научной точки зрения рассматривали философы, эстетики, психологи, этологи, биологи. Развивая свои философские, психологические и в первую очередь эстетические взгляды, в то же время в нескольких положениях, касались теории игры как одного из самых распространенных явлений жизни, связывающих происхождение игры с началом искусства. Шиллер утверждал эстетическую природу игры и видел в ней характеристику человеческого существа в целом¹⁰. Игра для Шиллера – это удовольствие, которое связано с проявлением избытка свободной жизненной силы извне от внешних потребностей. Эстетическая активность – главное, что видел в игре Шиллер. Избыток свободных сил, независимо от внешних потребностей, является лишь условием появления эстетического удовольствия, которое, по мнению Шиллера, приносит игра. Г. Спенсер представил эволюционный подход к пониманию игры, указывающий на распространение игры у высших животных и ее упражняющую функцию¹¹. Его интерес к игре, как и у Шиллера, определяется интересом к природе эстетического удовольствия. Однако проблема избыточной силы, о которой говорит Шиллер, ставит Спенсера в более широкий эволюционный и биологический контекст.

Ф. Шиллер, вне зависимости от возраста, личных предпочтений, профессиональной ориентации, ценил возможности человека в игре. В своей работе Шиллер определил, что «счастлив человек играющий», у которого есть возможность отойти от реальности и погрузиться в

¹⁰ Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Собрание сочинений. М., 1957. Т. 6. С. 251-274.

¹¹ Спенсер Г. Основания психологии // энциклопедия. URL: <http://znanium.com/bookread2.php?book=355551> (дата обращения: 12.08.2018).

обстоятельства вымышленного мира. В игре человек раскрепощается, его не обременяют общепринятые нормы морали и поведения, тем самым через внутреннюю свободу появляется возможность вырваться из реальности мира, где есть место тяготам, заботам, удалиться от «тисков моральной и социальной необходимости». По мнению автора, «человек играет, только тогда, когда он в полном значении этого слова человек, и он бывает вполне человеком, только тогда, когда он играет». Непосредственно процесс игры автор определяет, как «все то, что не есть ни объективно, ни субъективно случайно, но в то же время не заключает в себе ни внутреннего, ни внешнего принуждения», так как это снимает определенные ограничения и помогает реализовать все творческие силы и способности человека. В своем труде «Письма об эстетическом воспитании» Ф. Шиллер предлагает осознать, что игра и свобода – не синонимы, а дополняющие друг друга термины, где игра – свобода, предоставленная человеку на уровне «игрового инстинкта». Шиллер утоняет, что в возможности игры входит исправление и изменение жизни, потому что «из всех состояний человека именно игра делает его совершенным»¹². Философ акцентирует внимание на роли игры в корректировке нравственных качеств и развитии чувства прекрасного.

В. Вундт наиболее точно к осознанию возникновения игры. При всем при этом, психолог так же полагает определять источником игры наслаждение: «Игра – это дитя труда, - писал он. - Нет ни одной игры, которая не имела бы себе прототипа в одной из форм из форм серьезного труда, всегда предшествующего ей и по времени и по самому существу. Необходимость существования вынуждает человека к труду. А в нем он постепенно научается ценить деятельность своих как источник наслаждения»¹³. К. Гросс последовал за Спенсером, который рассматривал игру как особый вид присущей высшим видам животных, возникающей из-

¹² Шиллер Ф. Письма об эстетическом воспитании человека // Собрание сочинений. М., 1957. С. 251.

¹³ Вундт В. Этика: Факты нравственной жизни. Философские системы морали // Издание. М., 2011. С. 311.

за внутренней потребности в активности, некой моделью упражнения, укрепления и развития наследственных форм поведения¹⁴.

Господство этой теории длилось до 30-х гг. 20 в. Главным недостатком данной концепции является телеологизм – отождествление игры человека и животного. Данную теорию раскритиковал Ф. Бойтендаjk, сославшись на то, что интуитивные модели поведения не нуждаются в упражнении¹⁵. Ученый полагает, что игра состоит из основы, в которую входят три исходных влечения, позаимствованные из теории Фрейда: к освобождению, к слиянию, тенденция к воспроизведению. В дополнение к этому, Бойтендаjk относит игру к категории ориентировочно-исследовательской деятельности: игра есть действие с предметом, который обладает для животного элементами новизны¹⁶.

Й. Хейзинга предпринял попытку универсализировать концепцию игры: все разнообразие человеческой деятельности сводится у к игре, которая считается основным источником и высшим проявлением человеческой культуры¹⁷.

Голландский философ и историк отмечает, что основой игры является свобода, свободная деятельность. Как люди, так и животные играют – и тем, и другим свойственно удовольствие от процесса игры, и этим как раз и определяется их свобода. У индивида возникает аспект удовольствия от игры потому, что предоставляет возможность воспринимать мир не слишком серьёзно. Юмор, как элемент несерьезности, переносит играющего в реальность, который при этом выступает защитной реакцией, способом сохранения душевного равновесия.

Философ подчеркивает, что игру как глупость или мудрость рассматривать не следует. Игра по своей сути антагонистична и не

¹⁴ Черевко А.Н. Игра: сущность, функции и дисфункции // Вологдинские чтения. 2006. № 59. С. 43. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-suschnost-funktsii-i-disfunktsii> (дата обращения: 12.09.2018).

¹⁵ Гроос К., Бойтендаjk Ф: Общие теории игры. URL: https://med-books.info/voznrastnaya-psihologiya_783/obschie-teorii-igrui-groos-40209.html (дата обращения: 12.09.2018).

¹⁶ Там же. URL: https://med-books.info/voznrastnaya-psihologiya_783/obschie-teorii-igrui-groos-40209.html (дата обращения: 12.09.2018).

¹⁷ Хейзинга Й. Homo ludens; Статьи по истории культуры / М. Прогресс-Традиция, 1997. С. 244.

содержит морали, она находится за пределами поля мудрости и глупости, добродетели и греха, лжи и истины. Благодаря своим компенсаторным (отвлекающим и развлекательным) функциям, игра является частью жизни человека, сопровождает и украшает ее, делает интереснее и разнообразнее.

Игра в некотором роде представляет собой школу общения, являющийся функциональным распространением социального опыта, в ходе которого формируется модель взрослой жизни, реализуется нравственное воспитание, осваиваются навыки трудовой деятельности, происходит ее оценка и ориентация на прагматичность.

Й. Хейзинга отмечает, что «игра удовлетворяет идеалы коммуникации и общежития». Влияние игры на мир трудно оценить, но факт воздействия присутствует и порождением этой деятельности является человек, который изменяет действительность и преобразует ее. Суть человеческой игры сводится к способности отображать действительность и изменять ее. Немаловажным моментом является то, что игра, реализованная в труде, никак не ограничена производственно-техническим содержанием трудовой деятельности и не сводима к подражанию производственно-техническим операциям. Социальная сущность – главное в труде. Специфический характер трудовой деятельности в игре сводится к тому, что индивид не приспособливается к природе, а изменяет ее. Это побуждает человека создавать свой мир артефактов, а также обогащает навыками, технологиями успешного изменения природы, общества и самого себя. Процесс двусторонней коммуникации между индивидами выстраивается через игровое взаимодействие к определенным условиям, путем приспособления, прилаживания и притирки к другому индивиду. В систему коммуникативных взаимоотношений индивид вступает именно в социальной игре, где происходит обмен информацией и осуществление своего рефлексивного управления иными участниками социума. В этом типе взаимодействия свои поведенческие реакции сознательно корректируются или контрастируют с поведением другого человека. Из чего

следует, что происходит процесс знакового поведения, которое формирует человечество для производства знаков и символов для универсального использования. К таковым можно отнести: приветствие в виде дружеского рукопожатия, поклона или небрежного хлопка по плечу¹⁸.

Игра является тренировкой, служит подготовительным этапом перед действиями в реальной жизни, она является моделью будущих поступков – в этом и заключается первоначальный смысл игры.

Азарт всегда сопровождает игру. Более того, игра всегда нуждается в нем. Неизменно азарт присутствует и в жизнедеятельности человека.

Й. Хейзинга утверждал, что «Люди соперничают друг с другом, стремясь быть первыми в силе и ловкости, в знании либо в искусности, в роскоши либо в богатстве, в щедрости либо в счастье, в происхождении либо в количестве детей. Борьбу за это ведут с помощью собственной физической силы, с помощью оружия, с помощью интеллекта либо рук, демонстрацией, громкими словами: хвастаясь, кичась, понося один другого, бросая игральные кости или, наконец, хитростью и обманом»¹⁹. Такие чувства, как удовлетворение и превосходство над остальными заставляют человека жить играючи. Соблюдая или нарушая те или иные правила, принимая определенные роли индивид, можно сказать, живет многогранно, проживая одновременно несколько жизней. Игру можно сравнить со священным ритуалом, который становится частью повседневности и составляет ее важный атрибут²⁰.

Методика выявления функций игр построена на основе формально-содержательных признаков игр, структурно-функционального анализа социальной системы Толкотт Парсонса.

В качестве исходной единицы структурно-функционального анализа общества Т. Парсонс предложил «элементарное социальное действие». Отличие социального действия от физического и биологического действий

¹⁸ Хейзинга Й. Homo ludens; Статьи по истории культуры. М., 1997. С. 244.

¹⁹ Хейзинга Й. Homo ludens; Статьи по истории культуры. М., 1997. С. 244.

²⁰ Там же. С. 244-257.

он видел в том, что первое регулируется символическими (знаки, язык), нормативными (ценности, нормы) и волюнтаристскими (верования, иррациональные мотивы) механизмами. В основе социального действия, заявлял социолог, лежит взаимная ориентация действующих лиц в соответствии с наличием у них общих ценностей.

Структуру социального действия составляют:

- действующее лицо («actor»);
- цель действия;
- условия и средства действия;
- нормативные предписания.

Структурно-функциональный анализ – это один из принципов системного исследования социальных и экономических явлений, и процессов как структурно расчлененной целостности, в которой каждый элемент структуры имеет определенное функциональное назначение.

Для Т. Парсонса действующее лицо – это конкретный комплекс социальных ролей, то система социальных действий – это совокупность институционализированных действий по реализации определенных социальных функций. К основным функциям общества он относил:

- функцию адаптации – приспособление к внешней окружающей среде;
- функцию целедостижения – удовлетворение личных потребностей;
- функцию интеграции – обеспечение бесконфликтных отношений;
- функцию поддержания – воспроизводство структуры и снятие напряженности.

В соответствии с данными социальными функциями Т. Парсонс выделял в обществе четыре основных системы: социальная, органическая, личностная и культурная. Согласно его воззрениям, функционирование социальной системы определяют выполняемые личностью социальные роли, а функция интеграции реализуется через правовые институты.

Перед тем, как выявить функции игр в газетах и журналах на начальном этапе массовизации журналистики отметим, что первая форма интерактивности, напоминающая современный кроссворд, была обнаружена в Помпеях во время раскопок, которую ученые датировали 79 годом н. э.²¹

В XIX веке появились прототипы современных кроссвордов. Один из первых кроссвордов, который удалось сохранить, был датирован 1875 годом. Его опубликовали в сентябрьском номере журнала «Святой Николас» (Нью-Йорк). В газете первые образцы кроссворда были созданы американским журналистом Артуром Уинном и опубликованы 21 декабря 1913 года в газете «New York World». В нашей стране первый кроссворд был напечатан в журнале «Огонек» № 18 1929 года²². Исходя из этого, кроссворд можно идентифицировать, как первое проявление интерактивности в журналистике. Определение кроссворда можно сформулировать, как своеобразную самопроверку или занимательный тест. Обучающая роль кроссвордов заключается в том, что позволяет в игровой ситуации интенсифицировать процесс усвоения новых знаний, а положительные эмоции, возникающие у обучающихся (студентов) в процессе разгадывания кроссвордов, способствуют предупреждению перегрузки.

Среди функций кроссворда, т.е. функций игр в газетах и журналах на начальном этапе массовизации журналистики, можно выделить такие, образовательная – получение новых знаний, развлекательная – возникает желание искать и отгадывать другие слова, эмоциогенная – изменение эмоционального состояния, релаксационная – предупреждение перегрузки и утомляемости, коммуникативная – установление связи между редакцией (автором кроссворда) и аудиторией, развивающая – организация познавательной деятельности.

²¹ Вокруг Света : официальный сайт. URL: <http://www.vokrugsveta.ru/vs/article/222> (дата обращения: 15.09.2018).

²² Вокруг Света : официальный сайт. URL: <http://www.vokrugsveta.ru/vs/article/222> (дата обращения: 15.09.2018).

1.2 Тенденции геймификации, полифункциональность игрового контента

Ученые в первом потоке исследований определяют фактическую интерактивность с объективной точки зрения. Они сосредоточились на общих характеристиках, таких как пользовательский контроль и двусторонняя связь или конкретных характеристики веб-сайтов, таких как поисковые системы и чаты. Например, профессор психологии из Дании Ф. Дженсен определил интерактивность как «меру потенциальной способности СМИ позволить пользователю оказывать влияние на содержание и/или форму опосредованного общения»²³.

Человеческое общение является основным примером интерактивного общения, которое включает в себя два разных процесса: от человека к человеку и от человека к компьютеру. С другой стороны, общение между людьми – это способ общения людей с новыми медиа. Стоит отметить, что появление новых медиа усилило общение между людьми во всем мире и укрепило связь с интернетом. Это позволило людям выразить себя через блоги, веб-сайты, видео, изображения и другие пользовательские средства массовой информации. В результате развития новых медиа технологий происходит глобализация. Глобализация обычно определяется как «нечто большее, чем расширение деятельности за пределами отдельных национальных государств»²⁴. Интерактивность можно считать центральной концепцией в понимании новых медиа, но различные медиаформаты обладают или обеспечивают различные степени интерактивности, а некоторые формы оцифрованных и конвергентных медиа фактически не являются интерактивными.

²³ Jensen. Jens F. Interactivity: Tracing a New Concept in Media and Communication Studies, Nordicom Review, 1998, 19. С. 185-187.

²⁴ Томпсон Джон Б. СМИ и современность. Кембридж: Polity Press. С. 114.

Интерактивность играет важную роль в таких онлайн-играх, как World of Warcraft, The Sims Online и Second Life. Эти игры являются разработками «новых медиа», они позволяют пользователям налаживать отношения между собой и испытывать чувство принадлежности друг к другу, которое выходит за рамки традиционных временных и пространственных границ. В связи с этим можно выделить такие функции новых медиа, как социальная интеграция и социализация.

Под интерактивностью в современном искусстве, учебной практике и литературе определяют неклассический тип взаимодействия реципиента с артефактом. Это направление стало развиваться в конце XX - начале XXI в. Толчком для этого процесса стал процесс развития виртуальной реальности в искусстве и сетевых способов передачи художественной информации.

Интерактивные медиа полезны в четырех аспектах развития: социальное и эмоциональное развитие, развитие языка, когнитивные и общие знания и подходы к обучению. Использование компьютеров и образовательного компьютерного программного обеспечения в учебной среде помогает улучшить навыки общения и отношение к учебе.

Интерактивные медиа делают технологию более интуитивно понятной в использовании. Интерактивные продукты, такие как смартфоны, iPad / iPod, интерактивные доски и веб-сайты, не требуют глубинных технических знаний в использовании. Простота использования этих продуктов побуждает потребителей экспериментировать с их продуктами, а не читать инструкции по эксплуатации.

Внедрение интерактивных средств массовой информации в значительной степени повлияло на жизнь и внутреннюю работу семей, причем многие семейные мероприятия довольно легко интегрировались с технологией, что позволяет как детям, так и родителям адаптироваться к ней по своему усмотрению.

Интерактивные медиа способствуют диалогической коммуникации. Эта форма общения позволяет отправителям и получателям строить

долгосрочное доверие и сотрудничество. Это играет решающую роль в построении отношений. Организации также используют интерактивные средства массовой информации, чтобы идти дальше базового маркетинга и развивать более позитивные поведенческие отношения

Исходя из этого, можно выделить следующие функции интерактивности: диалогическая коммуникация, социальное взаимодействие, функция эффективности и оптимизация времени, интеграция с технологией, когнитивная функция.

В последнее время все большее число учителей пытается интегрировать компьютерные игры в преподавание или обучение, потому что считают такие игры эффективным способом организации обучения учащихся. С быстрым развитием компьютерных и мультимедийных технологий широко обсуждались образовательные компьютерные игры, так как они могут улучшить успеваемость, повысить мотивацию к учебе и, как следствие, удовлетворенность в полученных знаниях.

Е. А. Покровский один из первых представил систематическое описание детских игр в России. Психолог в своей книге «Детские игры» представляет этимологический анализ слову «игра»²⁵. Автор данной книги указывает, что в многообъемлющий круг этого определения «стало входить все, начиная от детской игры в солдатики до трагического воспроизведения героев на сцене театра, от детской игры на орехи до биржевой игры на червонцы, от беганья на палочке верхом до высшего искусства скрипача и т. д.».

Мы можем определить игру как деятельность психического или физического порядка, считающуюся развлекательной и продуктивной или непродуктивной в краткосрочной перспективе.

— Полифункциональность — сочетание различных функций в чём-то одном.

— Особенности использования полифункциональных игр:

²⁵ Покровский Е.А. Детские игры, преимущественно русские. СПб., 1994. С. 255.

- Многофункциональность: обучают, развивают, развлекают;
- Широкий возрастной диапазон участников;
- Изменчивость игровых задач: множество вариантов как авторских, так и придуманных самостоятельно;
- Творческий потенциал: можно играть бесконечно, разрабатывая всё новые варианты, развивая новые способности;
- Создание социальной сети игроков: интеграция существующих социальных сетей в свою игру через социальную механику для увеличения количества игроков и увеличения вовлеченности.

Многофункциональные обучающие игры основаны на трех принципах обучения: «от простого к сложному», «самостоятельно по способностям», «постепенность и систематичность».

Благодаря многофункциональным играм развиваются все когнитивные процессы, умственные операции, навыки проектирования и моделирования, математические способности и культурные навыки. По определению функций игры мы придерживаемся точки зрения доктора педагогических наук Шмакова С.А.²⁶

Исследователь М. Кадомцева выделила следующие функции игр²⁷:

Эмоциогенная

Игра воздействует на психику и вследствие этого изменяет эмоциональное состояние.

Диагностическая

Данная функция более диагностична, чем любая другая человеческая деятельность, поскольку в игре раскрывается личностное, т.к. от участника в некоторых случаях в процессе игры требуется работа всего интеллекта и проявление творческих способностей.

Релаксационная (восстанавливающая)

²⁶ Шмаков С. А. Игры учащихся феномен культуры. М., 1994. С. 137.

²⁷ Кадомцева М. Методический потенциал игровых технологий. URL: <https://sites.google.com/site/innovobraz/1-metodiceskij-potencial-igrovyh-tehnologij/2-4-funkcii-pedagogiceskih-igr> (дата обращения 17.10.2018).

Игра снижает нагрузку на нервную систему при помощи активного обучения и переживаниями, вызванными в процессе игры. Также существуют отдельные виды игр, которые снижают интеллектуальное и физическое напряжение, улучшают настроение. Такие игры используются для восстановления баланса умственных и/или физических сил.

Компенсаторная

Неограниченное количество возможностей и ресурсов присутствует в игре, отчего индивид может компенсировать недостаток привилегий реальной жизни в игре. К таковым относятся: смена социальных ролей, переживание неиспытанных в реальной жизни чувств, получение доступа к неограниченным возможностям.

Коммуникативная

В процессе игры выстраивается коммуникация между участниками. Игра компенсирует сложность творческих форм взаимодействия между учителем и учениками, подводит их к реальному сотрудничеству. Игра в Интернете вызывает чувство родства, степень которой зависела от отношения игрока к игре. Немаловажным является то, что игра обладает более широким коммуникационным фактором, чем речь.

Социокультурная

Игра – самый сильный способ общения ребенка, включая как социально контролируемые процессы целенаправленного воздействия на формирование личности, так и спонтанные процессы, влияющие на формирование ребенка.

Терапевтическая

Согласно выводу Бёрна, люди, которые потеряли психическое равновесие, играют наиболее интенсивно.

Образовательная

В процессе игры индивид приобретает новые знания, навыки, умения. Происходит развитие умственной, физической части, а также сенсорно-моторики.

Имиджевая

Имиджевые игры стали принципиально новым явлением в СМИ. Конкурс-игры преследуют три основные цели: первая – поддержание имиджа газеты или в случае с «Медузой» интернет-издания, как молодежной и активно работающей с аудиторией; Вторая – игра способствует созданию имиджа СМИ; Третья – игра способствует получению информации для внутриредакционных социологических разработок, сведения об информационных ожиданиях аудитории и т. д.

Ключевые составляющие игры. В этом вопросе мы придерживаемся точки зрения канадского ученого Габе Цихерманн²⁸.

1. Игроки (players), участники процесса;
2. Действия (actions), которые требуются от потребителя;
3. Уровни мастерства (levels), условия их достижения;
4. Мотивация (внутренняя и внешняя).

Игровая механика конкретно описывает действия игрока и их влияние на процесс игры. К таковым относятся:

- Ситуация, мотивирующая игрока на выполнение действия;
- Ресурсы или другие требования, необходимые для выполнения действия;
- Вознаграждение за успешное выполнение действия (или штраф за неудачное выполнение).

Образовательные игры способствуют приобретению знаний или навыков. Они все чаще признаются педагогами и учителями полезными по следующим причинам:

- Дети любят и должны играть. Контент должен преподноситься в ясной, доступной и нескучной форме;
- Сосредоточенность: внимание участников процесса постоянно;
- Мотивация к победе усиливает внимание;

²⁸ Габе Цихерманн. Маркетинг, основанный на играх. URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1461536> (дата обращения 15.11.2018).

— Настольные игры социализируют детей, которые учатся соблюдать общие правила;

— Родители чаще всего поддерживают этот подход.

Также отметим, что игры способствуют духу сотрудничества:

— Кооперативные игры направлены на достижение общей цели. Они помогают понять ценность командной работы, которая необходима в реальной жизни;

— Стремление помочь другим участникам игры разобраться в материале;

— Соблюдение правил само по себе является формой сотрудничества.

Во многом благодаря развитию информационных и коммуникационных технологий, геймификация обучения является феноменом, который приобретает все большую популярность.

Исследователи М.А. Алчебаев и А.М. Гайдуков предлагают следующее определение: «Геймификация – это комплекс действий, характерных для игр и направленных на изменение какого-либо процесса с определенной целью (провести обучение, увеличить продажи, найти путь в объезд пробок, повысить заинтересованность, изучить новое и т. д.)»²⁹.

Формулировка этого определения подходит для обозначения феномена геймификации в данной статье. Дополним это лишь тем, что изменяется, как правило, именно неигровой контекст, что неоднократно отмечалось в предложенных выше определениях.

Данная технология позволяет по-новому взглянуть на процессы и принципы позиционирования и продвижения многих видов товаров и услуг, однако в настоящей статье мы наиболее подробно рассмотрим геймификацию в сфере дистанционных образовательных программ, ведь

²⁹ Бредихина Н.С. Феномен геймификации в продвижении дистанционных образовательных услуг // Коммуникативные исследования. 2017. № 2 (12). С. 96. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-geymifikatsii-v-prodvizhenii-distantsionnyh-obrazovatelnyh-uslug> (дата обращения: 15.11.2018).

специфика этого информационного продукта неизменно требует усиленной вовлеченности и «осязаемости».

Г. Зикерманн и Дж. Линдер уверены: «Когда правительства, компании и организации всех форм и размеров научатся использовать игровое мышление и механику, они станут успешнее привлекать свою аудиторию, прорываться через шум, стимулировать инновации и в конечном счете увеличат свои доходы»³⁰.

В качестве основных причин, по которым взрослые играют в компьютерные игры, выделяют потребности в получении информации и тренировке мышления, решении задач и общении в ходе игрового процесса.

Аветисова А.А. – автор исследования «Психологические особенности игроков в компьютерные игры», отметила, что «компьютерными играми увлекаются в любом возрасте: наряду с подростками (им посвящено большинство исследований) все более многочисленными становятся взрослые геймеры, однако исследований, посвященных данной группе игроков, пока недостаточно»³¹. Автор считает, что Дж. Бек и М. Уэйд рассматривают вопрос адаптации и применения игрового опыта в бизнес-среде. Они показали: геймерам свойственна самостоятельность в работе; они проявляют готовность рисковать, причем рискованность у них сопряжена с желанием действовать по правилам бизнеса, и геймеры часто добиваются успеха благодаря своему упорству. Насколько помогают в бизнесе качества, развиваемые в компьютерных играх, определяют Б. Ривз, Т. Малоун, Т. О'Дрисколл. Показано, что те геймеры, которые имеют опыт игры в ролевые компьютерные игры, успешны на руководящих позициях благодаря развитым лидерским качествам, навыкам руководства, способности управлять людьми, находящимися в различных местах,

³⁰ Там же. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-geymifikatsii-v-prodvizhenii-distantsionnyh-obrazovatelnyh-uslug> (дата обращения 15.11.2018).

³¹ Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2011. Т. 8. № 4. С. 35. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-osobennosti-igrokov-v-kompyuternye-igry> (дата обращения 20.04.2019).

коммуникативным навыкам, способности быстро реагировать на изменения³².

Психологами разработан ряд новых видов игр и игровых процедур, предназначенных для терапевтических целей или для исследований. Компьютерные игры стали применяться при работе с преступниками, а также с людьми, у которых нарушен навык письменной речи, недостаточная координация движений, трудности в пространственном различении. Таким образом, игры компенсируют речевые нарушения, способствуют развитию оперативной памяти. Стратегические видеоигры, в частности, показали многообещающее улучшение функции мозга у пожилых людей и могут обеспечить защиту от деменции и болезни Альцгеймера. Подчеркнем, что видеоигры могут быть эффективным методом лечения депрессии и улучшения памяти и настроения у взрослых с умеренными когнитивными нарушениями³³.

Резюмируя, можно сделать вывод о том, что использование видеоигр влияет на внимание – игроки демонстрируют улучшения в нескольких видах внимания, включая постоянное внимание и избирательное внимание. Игрокам требуется меньше активности, чтобы сосредоточиться на сложных задачах. Процесс игры улучшает функционирование частей мозга, отвечающих за визуально-пространственные навыки – способность человека определять визуальные и пространственные отношения между объектами.

Анализ преимуществ и недостатков компьютерных игр показывает, что, с одной стороны, компьютерные игры позволили широкому слою населения в чрезвычайно короткие сроки овладеть компьютерной грамотностью. Но, с другой стороны, есть много фактов, свидетельствующих о разрушительной роли компьютеров вообще и

³² Ривз Б., Малоун Т., О'Дрисколл Т. Виртуальный мир как кузница руководящих кадров // Harvard Business Review. Россия. 2008. Август. С. 49.

³³ Аветисова А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал Высшей школы экономики. 2011. Т. 8. № 4. С. 35. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-osobennosti-igrokov-v-kompyuternye-igry> (дата обращения 20.04.2019).

компьютерных игр в частности. При этом одним из веских аргументов против компьютерных игр является то, что субъект (и ребенок, и взрослый) «западает» на эти игры, теряет интерес к другим видам деятельности, оказывается во многом зависимым от компьютера, как от наркотика.

Доктора психологических наук Е. Кравцова и Г. Кравцов в исследовании подростков и взрослых, играющих в компьютерные игры, показали, что подростков и взрослых условно можно разделить на две группы. Подростки и взрослые, отнесенные к первой группе, контролируют и регулируют свою деятельность за компьютером. Они, как правило, используют компьютерные игры, как вид досуга³⁴.

Представители второй группы «тонут» в компьютерной игре, не контролируют ни ее, ни свое поведение во время игры, неадекватно ведут себя за игрой, иногда даже не слышат прямого обращения в процессе игры. Эти особенности позволяют говорить о наличии у них компьютерно-игровой зависимости.

Исследование психологических и личностных особенностей подростков, и взрослых с наличием и отсутствием компьютерно-игровой зависимости позволило выявить целый ряд важных закономерностей. Так, во-первых, оказалось, что наличие или отсутствие игровой зависимости напрямую не связано с временем, которое субъект проводит за компьютером³⁵.

Иными словами, человек может много времени проводить за компьютерными играми и не иметь компьютерно-игровой зависимости. В то же время человек может проводить за компьютером мало времени и при этом страдать компьютерно-игровой зависимостью.

³⁴ Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е. Психология игры. URL: <https://www.litres.ru/g-g-kravcov/psihologiya-igry/chitat-onlayn/#note-m140436644011600> (дата обращения 21.04.2019).

³⁵ Кравцов Г.Г., Кравцова Е.Е. Психология игры. URL: <https://www.litres.ru/g-g-kravcov/psihologiya-igry/chitat-onlayn/#note-m140436644011600> (дата обращения 21.04.2019).

Это позволяет говорить, что ограничение времени, проводимого за компьютером, не приводит ни к лечению компьютерно-игровой зависимости, ни к ее предупреждению.

Во-вторых, оказалось, что возникновение компьютерно-игровой зависимости не связано, как это принято считать сегодня, с волевой сферой. Подростки и взрослые не могут «оторваться» от компьютера не из-за плохо развитой воли, а, наоборот, приняв волевое решение, так как пространство компьютерной игры позволяет им сознательно уйти от реальности³⁶.

Несмотря на это, в мире активно развивается киберспорт. Игровая индустрия одна из самых быстрорастущих. Новостями о соревнованиях киберспортсменов интересуются десятки миллионов игроков-любителей.

В июне 2016 года по приказу Министерства спорта РФ официально признан киберспорт, а с июля 2017³⁷ года создана Федерация компьютерного спорта России. Сейчас обсуждается вопрос включения компьютерного спорта в перечень олимпийских дисциплин. Помимо России киберспорт признан в таких странах, как: Китай, Индия, Индонезия, Иран, Казахстан, Южная Корея, Малайзия, Мальдивы, Монголия, Непал, Таджикистан, ОАЭ, Вьетнам, Азербайджан, Финляндия, Грузия, Италия, Египет, Намибия, Южная Африка, США, Канада. Итого 23 страны. Процесс регистрации как вида спорта запущен во Франции и Польше³⁸.

Стоит отметить, что киберспорт стал официальной профессией в Китае. В конце января 2019 года Министерство трудовых ресурсов и социального обеспечения Китая (CMHRSS) объявило о признании пятнадцати новых профессий. При этом две из них связаны с киберспортом — это киберспортивные операторы и профессионалы. В числе других есть инженер по ИИ, специалист по Big Data и пилот дронов. Теперь же

³⁶ Там же. URL: <https://www.litres.ru/g-g-kravcov/psihologiya-igry/chitat-onlayn/#note-m140436644011600> (дата обращения: 21.04.2019).

³⁷ О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта от 16 марта 2017 г. : Приказ Министерства спорта РФ № 183. URL: <https://minjust.consultant.ru/documents/34990> (дата обращения: 19.04.2019).

³⁸ Cybersport : официальный сайт. URL: <https://www.cybersport.ru/other/news/kakie-strany-priznali-kiberspor> (дата обращения: 19.04.2019).

появилась новая информация. Министерство включило в список «киберспортивных операторов» организаторов соответствующих мероприятий и менеджеров по продвижению. Профессионалами же считаются игроки, тренеры, а также аналитики, то есть те, кто непосредственно влияет на победу.

В России киберспорт уже поддержали такие корпорации, как «MegaFon», «Газпром-медиа Развлекательное телевидение», а также Телеканал «2x2».

В одном из интервью Денис Всесвятский – директор телеканала 2x2, признал, что киберспорт – это свободная ниша с огромной аудиторией и перспективами: «В 2015 году 2×2 стал первым телеканалом, который показал киберспортивные состязания в эфире. С тех пор мы освещаем крупнейшие финальные схватки кибермира. Доля таких трансляций всегда выше средней доли канала, а аффинити-индекс достигает 300%. Мы уверены, что пакет спонсорства с Sector Esports открывает огромные возможности для развития киберспорта в целом — и для масштабных рекламных интеграций»³⁹.

Примером одной из масштабных рекламных интеграций киберспорта является сотрудничество белорусской авиакомпани «Белавиа» с компанией Wargaming (частная беларусская компания, издатель и разработчик компьютерных игр преимущественно free-to-play ММО-жанра и околоигровых сервисов для разных платформ, разработчик игры World of Tanks). Так, в ноябре 2018 года «Белавиа» разместила у себя на официальном сайте вакансию бортпроводника с опытом игры в игре World of Tanks⁴⁰. В списке требований было условие, что кандидат должен иметь опыт сражений не менее двух тысяч боев, а также технику в ангаре не ниже десятого уровня. Желающим попробовать себя в качестве бортпроводника было достаточно пройти врачебную летно-экспертную комиссию и

³⁹ Рамблер Игры : официальный сайт. URL: <https://games.rambler.ru/cybersport/41915482-sector-esports-zapuskaet-programmu-podderzhki-kibersporta-v-rossii-i-sng/> (дата обращения: 12.04.2019).

⁴⁰ Белавиа : официальный сайт. URL: <https://belavia.by/o-kompanii/vakansii/> (дата обращения: 12.04.2019).

выполнить тестовое задание по составлению предложений из различных несвязанных между собой слов.

Таким образом, к основным функциям игры можно добавить такие, как:

- Социальная мобильность
- Обучение и самообразование
- Функция интеграции и социального общения
- Мобилизационная
- Помощь в реализации социальных ролей
- Управленческая
- Маркетинговая

ГЛАВА 2 ИГРА КАК ИНСТРУМЕНТ ИНФОРМАЦИОННОЙ ПОЛИТИКИ В «МЕДУЗЕ»

2.1 Классификация и типологизация игрового контента «Медузы»

«Медуза» – русскоязычное интернет-издание. Зарегистрировано в Латвии, но использующее домен io, который находится в ведении Internet Computer Bureau, компании по регистрации доменных имен, базирующейся в Великобритании. Главный редактор – Галина Тимченко – бывший редактор сайта новостей Lenta.ru. Основой для СМИ стали бесплатные мобильные приложения для iOS, Windows Phone и Android.

12 марта 2014 года Галина Тимченко была уволена Александром Мамутом – российским миллиардером, основателем фонда A&NN Investments, которому принадлежит сто процентов акций Rambler&Co, в группу компаний которой входит Lenta.ru. Мамутов уволил Тимченко с должности главного редактора интернет-издания Lenta.ru, вместе с ней ушли большинство коллег-журналистов. После этого Михаил Ходорковский обратился к ней с предложением финансировать создание нового СМИ. Он настаивал на том, чтобы регистрация СМИ осуществлялась на территории одной из стран-членов Европейского Союза в целях дополнительной защиты от рисков. Позже сделка с Ходорковским сорвалась, были найдены новые (анонимные) инвесторы. Главный редактор проекта Галина Тимченко заявила: «Мы понимали, что в России, скорее всего, нам работать не дадут»⁴¹. При этом сама Тимченко, и партнер компании Amond & Smith Ltd Сергей Назаркин объясняют расположение Медузы в Латвии прежде всего экономическими причинами. В начале в команде не было сотрудников из Латвии. Новый сайт был запущен 20 октября 2014 года. В 2016 году в Риге работали 22 журналиста и ещё

⁴¹ Фонтанка РУ : официальный сайт. URL: <https://www.fontanka.ru/2014/09/29/139/> (дата обращения: 12.04.2019).

несколько в Москве. Издание планировалось назвать «Гидра» по аналогии с гидрой, у которой вместо отрубленной головы вырастают новые, что является ссылкой к ситуации с Lenta.ru, однако проект по ошибке получил название «Медуза», которое в итоге укоренилась.

Почему именно «Медуза»? В ответ на вопрос читателей редакция ответила: «Журналисты вообще неприятные и скользкие, их мало кто любит, работа такая. Еще «Медуза» одним взглядом превращает собеседника в камень, тоже про журналистов. Но если совсем честно, с «Медузой» случайно вышло. Придумали, что издание должно называться как древнегреческое чудовище, которому отрубили голову, а оно все равно оживало. Назвали Медузой, а потом вспомнили, что это гидра была — но было поздно»⁴².

Ресурс позиционируется, как либерально-молодежное независимое русскоязычное СМИ. Интернет-издание популярно в среде школьников старших классов и студентов высших и средне-специальных учебных заведений. Считается, что читать «Медузу» – смотреть телеканал «Дождь» – пользоваться Telegram – значит быть не как все.

В англоязычной версии «Медузы» рядом с названием сайта написано: «настоящая Россия сегодня». Это определяет миссию издания в англоязычном интернет-пространстве. Нельзя не отметить авторитет издания на мировом медиапространстве и его оппозиционную направленность. В качестве примера можно взять исследование Школы международных исследований имени Генри М. Джексона – Школа при Колледже искусств и наук Вашингтонского университета, которая специализируется на исследованиях и преподавании в области исследований и наиболее известна своей работой в области востоковедения. В исследовании «Российский медиа-профиль: цифровой патриотизм и националистическая программа» говорится, что «в настоящее время

⁴² Фонтанка РУ : официальный сайт. URL: <https://www.fontanka.ru/2014/09/29/139/> (дата обращения: 12.04.2019).

«Медуза» остается самым авторитетным и уважаемым изданием для русскоязычных и англоязычных СМИ в России и бывшем Советском Союзе, а также является источником информации для журналистов New York Times. Публикуя статьи и фотографии на различные темы, начиная с недавних антикоррупционных протестов и заканчивая продолжающимися нарушениями прав человека, с которыми сталкивается ЛГБТ-сообщество в Чечне, Meduza сообщает о событиях в «русском мире», игнорируемых российским государством и его медиаканалами. Несмотря на эту оппозиционную тенденцию, один из соучредителей Meduza, Иван Колпаков, подчеркивает, что они «не являются контрпропагандой». На самом деле, он отмечает, «мы голос ясного ума. И поэтому многие нас ненавидят»⁴³.

Среди крупных зарубежных СМИ оппозицию «Медузы» отметил «Голос Америки» – американская международная общественная радиоккомпания и входящая в неё радиостанция. На официальном сайте издания в материале «Российские СМИ стран Балтии используют онлайн-юмор для борьбы с пропагандой» сообщается, что: «Оппозиция Meduza усилила цинизм в отношении российской политики и текущих событий, сосредоточившись на онлайн-контенте и юморе, чтобы привлечь молодых россиян. Большое внимание уделяется юмору, чтобы указать на абсурдную политику и предполагаемую коррупцию». В материале приводится комментарий Эдгара Ринкевича – министра иностранных дел Латвии: «Те российские журналисты, которые покинули Москву, Санкт-Петербург и другие города России, и которые создали здесь свое собственное средство массовой информации, и которые также в некоторой степени помогают бороться с этими пропагандами». В интервью данному изданию Тимченко призналась, что: «Когда люди смеются, там нет места для страха. Вы знаете,

⁴³ Jsis.washington : школа международных исследований им. Генри М. Джексона : официальный сайт. URL: <https://jsis.washington.edu/news/russia-media-profile-digital-patriotism-nationalist-agenda/> (дата обращения 12.04.18).

вы можете сделать этих крутых парней нелепыми, глупыми и забавными, повеселиться, и показать, что новости могут быть не скучными»⁴⁴.

Под играми в интернет-издании принято понимать интерактивные проекты. Таковыми являются тесты, чат-боты, инфографика, гадания, обратные отсчеты, онлайн-трансляции и самые настоящие игры. Каждый такой проект представляет собой отдельное небольшое веб-приложение, которое встраивается в тело статьи. Оно работает независимо от остальной части страницы, поэтому их можно программировать, не боясь сломать что-нибудь на сайте. Это в том числе позволяет играм работать в нативных мобильных приложениях для iOS, Android и Windows (оптимизированы под конкретные операционные системы). Все рассмотренные в данной работе игры содержатся в разделе «Игры» на официальном сайте «Медузы».

Данное исследование базируется на разработанном нами цикле интервью, которые мы провели с Андреем Козенко – бывший редактор сетевого издания «Медуза», Ильей Борисовым – разработчик игр, Алексеем Прилепским – разработчик игр.

В 2015 году разработкой и запуском игр в «Медузе» занимался один из разработчиков интернет-издания. Со временем к этому процессу подключились внештатные сотрудники, администрировал которых Алексей Прилепский – штатный разработчик игр, отчего количество запускаемых игр в период с 2015 по 2016 год увеличилось в 6,5 раз. На этом этапе разработчики «Медузы» перестали самостоятельно разрабатывать игры, их работа сводилась к тому, чтобы контролировать работу внештатных сотрудников. Такая модель организации работы привела к снижению качества выпускаемых игр, отчего редакцией издания были пересмотрены сложившиеся процессы и принято решение о прекращении работы с внештатными сотрудниками. Силами небольшой команды технического отдела «Медузы» качество игр улучшилось в прогрессии, а количество

⁴⁴ voanews.com : американская международная общественная радиоккомпания : официальный сайт. URL: <https://www.voanews.com/a/russian-media-located-in-baltics-use-online-humor-to-combat-propaganda/3784002.html> (дата обращения: 12.04.18).

сохранилось на том же уровне. Работа собственного технического отдела в «Медузе» напрямую влияет на используемые технологии разработки и подачи материала, а также на конечный продукт. Редакция по своей сути напоминает большой организм, где технический отдел является одним из жизненно важных органов.

У каждого разработчика игр в техническом отделе свои задачи. К примеру, Илья Борисов занимается разработкой игр, а также материалов и игр для отдела нативной рекламы. С недавних пор в его обязанности входит разработка и поддержка «Монитора» – внутреннего редактора «Медузы», который является центром жизни любого издания. В то время, как Алексей Прилепский занимается разработкой игр и интерактивных материалов. Однако его работа заключается и в разработке простой механики игр, на основе которой редактор без участия технического отдела может сделать и запустить самостоятельно игру, тесты или опросы.

Идея и механика игры – основа в разработке, они не существуют отдельно друг от друга. В первом случае инициаторами выступают редакторы отдела «Игры». Во втором – чаще сами разработчики. После того, как будет определена идея и механика, технический отдел планирует время для разработки игры и создания дизайна. Иногда на дизайн уходит гораздо больше времени, чем на разработку. Это связано в том числе и с высокой загрузкой дизайн - отдела. Иногда разработку и дизайн можно совместить по времени, так как наиболее сложной частью игры может быть именно её логика, и она не зависит от дизайна. Также закладывается время на тестирование и на различные сложности, которые могут возникнуть в процессе разработки. Зачастую механики игр многократно переиспользуются – они выросли в полноценные форматы, внедрены в «Монитор» и могут быть выпущены без участия разработчика, усилиями одного лишь редактора. В техническом плане у «Медузы» есть «игровой движок», программная основа, позволяющая не тратить много времени на

монотонные действия для того, чтобы начать разработку, или на то, чтобы заново делать типовые вещи, которые уже сделаны.

На запуск одной игры требуется от нескольких часов до пары недель. Если это новая механика, то в среднем – около двух недель. В качестве примера игра «Помоги Путину успеть к папе римскому» разработана и запущена за пару дней. Данная игра представляет собой онлайн-версию «Супер Марио». Поводом для ее создания стало событие, произошедшее 10 июня. Владимир Путин опоздал на встречу с папой римским Франциском. Пресс-секретарь президента сослался на затянувшиеся переговоры в Милане и затруднения при движении кортежа. В связи с этим «Медуза» по аналогии с известным игровым персонажем «Марио» запустила игру, в которой главного персонажа заменил президент РФ. В данном случае игра привязана к политическому событию и носит развлекательный характер.

Нельзя не отметить и долгосрочные проекты, например, как игра «Карточный домик», которая была придумана заранее и даже нарисована, но не выходила в свет, так как не было подходящего новостного повода. В связи с этим, игры, как правило, создаются заранее, поскольку есть множество событий, о которых заблаговременно известно, что они произойдут, и к ним можно подготовиться. Например: олимпиада, Евро-2016, день выхода нового сезона House Of Cards, вручение премии Оскар, Новый год, выборы президента, юбилеи, праздники и т. д. Информационный повод повышает интерес к любой игре. Функция привязки к повестке дня ярко выражена в игре «Цвет настроения — красный. Игра «Медузы»», опубликованной 21 мая 2018 года. Отметим, что название игры привязана к песне Филиппа Киркорова «Цвет настроения синий», выпущенная 14 марта 2018 года. Содержание игры отображает достижение американского ученого Мас Субрамаяна, который в мае 2018 года открыл новый синий пигмент и на то время он работал над тем, чтобы создать новый красный пигмент. В игре «Медуза» предлагает проверить, сколько уже существующих оттенков аудитория способна отличить за 60

секунд. По данным Красильщикова, данная игра набрала более миллиона просмотров. Оперативность также повышает интерес аудитории к материалу. 1 июля 2018 года Россия обыграла Испанию на ЧМ России 2018. 6 июля «Медуза» выпустила игру, набравшая в последствии 621 000 просмотров. В этой игре читателям предлагается в определенный момент нажать на кнопку, чтобы остановить генератор обещаний, который в итоге выдаст обещание необходимое к выполнению. В описании к игре предлагается сохранить на теле в виде татуировки сгенерированное обещание для поддержки сборной России на ЧМ 2018.

Не менее популярна игра «Заблокируй весь интернет» с 600 000 просмотров от 25 апреля 2018 года, которая приурочена к попыткам Роскомнадзора заблокировать социальную сеть «Телеграм». «Медуза» предлагает читателям попробовать себя в роли Роскомнадзора и постараться изолировать россиян от телеграма. К данной игре применима оппозиционная функция, поскольку «Медуза» единственная среди СМИ с ироничным методом преподнесла новость об изоляции рунета.

Как правило, в запуске игры участвуют один редактор, один дизайнер и один разработчик. Но в целом к разработке может подключиться любой сотрудник редакции. Часто такое бывает на этапе тестирования, когда предлагаются совершенно необычные идеи от людей, у которых не «замылен» глаз. Бывает, что идеи или данные для игры формируют несколько человек. Иногда привлекается сторонний иллюстратор.

Андрей Козенко – бывший редактор сетевого издания «Медуза», сообщил, что: «Каждый день в 11 утра проходит летучка, где обсуждаются темы дня, а также идёт соревнование, кто остроумнее и циничнее сможет пошутить в ходе этого обсуждения. Обычно в этом процессе участвуют несколько редакторов, два дизайнера и технический директор. Редакторы часто приходят с готовыми идеями и задают повестку, дизайнеры тут же рисуют это на доске, а технический директор оценивает сложность реализации. И в какой-то момент кто-то из сотрудников говорит: «О! А

давайте не будем писать энциклопедический текст про рост курса доллара. Давайте сделаем игру!». Эта задумка поступает к руководителю отдела «Игры», который идею докручивает и отправляется к дизайнерам и разработчикам. Следующие три дня все бьются головой об стол в процессе производства, а курирует это специальный замредактора. Потом игра тестируется внутри редакции, публикуется и выглядит, например, как игра «Все в одну корзину»⁴⁵.

Всё, что находится «под капотом» «Медузы», – собственные разработки компании. Изначально была цель – не использовать чужие решения. В итоге «Медуза» имеет уникальные платформы и очень большую гибкость, любые изменения и нововведения могут быть внедрены в кратчайшие сроки. В этом процессе очень важна роль технического отдела, который работает постоянно и в усиленном режиме. Поэтому, «Медуза» публикует только в разделе «игры» каждый день в среднем по две игры.

По меркам «Медузы», удачной игрой считается та, которая наберет от 100 тысяч просмотров и выше. Одной из самых популярных является игра «Погодай на Бродском»⁴⁶, опубликованная 23 мая 2015 года, которая собрала 500 тысяч просмотров. Игра стала частью материала, который был посвящен 75-летию Иосифа Бродского. Внизу материала под текстом размещен блок с адресной строкой, где каждый посетитель сайта может сгенерировать запрос, после чего компьютер выдаст ответ на любое слово или предложение. Авторы игры предупредили читателей, что если на поставленный вами вопрос нет ответа, то это не Бродский виноват, а читатель, который не в силах понять смысл ответа. Всего читатели сгенерировали около одного миллиона картинок-гаданий. Исходя из этого, данная игра обладает такими функциями, как: эстетико – гедонистическая

⁴⁵Talk-on : Молодежный медиахолдинг «Есть TALK!» : официальный сайт. URL: http://talk-on.ru/materials/uchis-kak-nado/Redaktor_setevogo_izdaniya_Meduza_Andrey_Kozenko_U_nas_net_zadachi_povysit_gramotnost_chitateley/ (дата обращения: 26.04.2019).

⁴⁶ Игра: Погодай на Бродском // MEDUZA.IO : официальный сайт. URL: <https://meduza.io/feature/2015/05/24/pogaday-na-brodskom> (дата обращения 11.03.2019).

(формирует эстетический вкус), мировоззренческая (помогает определить свои мировоззренческие ориентиры и жизненные установки, которыми читатель руководствуется в своей познавательной, теоретической и практической деятельности), познавательная функция (позволяет познавать действительность и анализировать ее при помощи художественных образов, а в данном случае в виде ответа на запрос читателей). К данной игре также применима теория вероятностей, т.е. случайная функция, где при аналогичном запросе генерируется уникальный ответ. Можно предположить, что функционирование игры «Погадай на Бродском» основано на стохастических процессах, знание которых на некотором интервале времени позволяет определить лишь вероятностные характеристики поведения этих процессов вне этого интервала.

Не менее популярная игра «Ценный кадр», опубликованная 10 августа 2015 года, которая собрала примерно столько же просмотров. Структура материала, по сравнению с игрой «Погадай на Бродском», не изменилась. Но сама игра приобрела немного иную форму. Поводом для ее разработки стали новости в СМИ на тему часов пресс-секретаря президента России Дмитрия Пескова, в связи с чем совместно с «Фондом борьбы с коррупцией» Алексея Навального была выпущена игра, где предлагалось оценить стоимость драгоценностей российских чиновников. В ходе игры появлялось изображение высокопоставленного чиновника с дорогостоящими украшениями. Под картинкой содержится краткая информация о чиновнике и об украшении. Внизу размещен ползунок, перемещая который можно оценить стоимость того или иного украшения. В ответе сообщается точная стоимость изделия, а также указание, на какую сумму ошибся читатель и насколько был близок к правильному ответу по сравнению с другими читателями. Главным функциональным отличием данной игры от подобных является эмоциогенная функция, поскольку тема дорогого имущества государственных лиц на момент публикации игры получила широкий общественный резонанс. Таким образом, данная игра

сочетает в себе оппозиционную направленность с развлекательным форматом, что отображает миссию издания.

В августе 2017 года Meduza установила партнерские отношения с BuzzFeed – новостная интернет медиа-компания, основанная в 2006 году в Нью-Йорке. Nieman Reports – веб-сайт и ежеквартальное печатное издание фонда журналистики им. Немана в Гарвардском университете, отмечает, что «Партнерство носит редакционный характер, а ресурсы будут сосредоточены на совместных расследованиях. По словам Ивана Колпакова, BuzzFeed оплачивает расследования, которые он заказывает в Meduza, а Meduza бесплатно переводит истории по своему выбору из BuzzFeed. Другие обмены: репортер Meduza будет сидеть в редакции BuzzFeed в течение недели, чтобы принять участие в рабочих процессах BuzzFeed; репортер BuzzFeed отправится на ежегодную конференцию, которую проводит Meduza. Мириам Элдер – редактор отдела иностранных дел и национальной безопасности для BuzzFeed News, бывший московский корреспондент The Guardian, назвала расследования «Медузы» о российских кибер-возможностях одной из тем расследования, представляющих интерес как для BuzzFeed, так и для «Медузы»⁴⁷.

«BuzzFeed был для нас моделью во многих отношениях, с точки зрения продукта и стратегии», – сказал Колпаков в интервью данному изданию. «Мы сталкиваемся с множеством проблем, с которыми сталкивается BuzzFeed, особенно в том, что касается поддержания присутствия бренда на нескольких платформах, производства видео и новых форматов, внутренних коммуникаций и сближения жестких новостей, и развлекательной журналистики, родной реклама и тд. Честно говоря, я думаю, что BuzzFeed был для нас больше моделью, чем любая

⁴⁷ niemanlab.org : официальный сайт. URL: <https://www.niemanlab.org/2017/08/stories-about-russia-are-so-hot-right-now-so-buzzfeed-is-partnering-with-meduza-for-more-substantive-russia-reporting/> (дата обращения: 12.04.18).

другая торговая точка. Наша история была известна на Западе, но не наш реальный продукт или качество нашей журналистики»⁴⁸.

Рассматривая процесс геймификации контента «Медузы», можно отметить, что «Медузе» присущи следующие признаки коммуникации:

– Последовательность сообщений, взаимозаменяемость отправителя и получателя. У «Медузы» есть «телеграмм-бот», который может рассматриваться как третий участник коммуникации, поскольку он активно и со своей точки зрения способствует формированию «отзывчивой» виртуальной среды взаимодействия в телеграмм-канале издания посредством формирования списка популярных материалов и дублирования их в данной соцсети;

– Модификация медиа среды в реальном времени. «Медуза» каждый раз преобразовывает свои интерактивные проекты за счет игровых механик, которые как редактор, так и сотрудник технического отдела может преобразовать в режиме реального времени;

– Мгновенный или синхронный, либо отложенный, асинхронный обмен. «Медуза» в режиме реального времени отслеживает результаты тестов и опросов, после чего представляет статистические данные в отдельном материале;

– Контроль за процессом коммуникации. Происходит в режиме онлайн. Например, при возгорании собора Парижской Богоматери в «Медузе» был выпущен материал по сообщениям в соцсетях о случившемся, который функционировал в режиме реального времени, агрегируя массивный поток данных в единый материал;

– Полезность. Эффективность работы группы, стимулирование поиска информации. Регулятивность обмена информации. В создании интерактивных проектов участвует вся редакция. Вопрос о новых играх выносится на повестку дня на редакционном собрании. Также

⁴⁸ Там же. URL: <https://www.niemanlab.org/2017/08/stories-about-russia-are-so-hot-right-now-so-buzzfeed-is-partnering-with-meduza-for-more-substantive-russia-reporting/> (дата обращения: 12.04.18).

осуществляется постоянный мониторинг результатов предыдущих игр, что позволяет определить тему, которая в данный момент наиболее интересна аудитории издания.

Интерактивность «Медузы» с точки зрения направленности действий участников коммуникационного процесса имеет три из четырех конфигурации:

1. От одного – к одному. Пользователям сайта предоставлена возможность написать по электронной почте письмо журналисту или редактору в рубрике ««Медуза» ответила на вопросы читателей», где на момент исследования опубликовано более 1 800 ответов на вопросы аудитории.

2. От одного – к многим. Проект «Медузы» под названием «Вечерняя «Медуза»» – почтовая рассылка, в рамках которой формируется пять-семь новостей, формирующих картину дня. Подписаться на рассылку может любой желающий. Для этого стоит в нужном окне ввести адрес своей электронной почты.

3. От многих – к одному. «Медуза» иногда выпускает игру, в которой аудитории предлагается задать вопрос известному лицу. Одной из таких является «Задай вопрос пресс-секретарю Михаилу Леонтьеву». Данная игра выпущена в развлекательном формате, в которой ответы сгенерированы компьютером на основе реальных цитатах из его комментариев «Ведомостям», РБК, ВФМ, «Дождю», Insider и «Собеседнику».

Приоритетной задачей «Медуза» ставит перед собой отклик. Под каждой игрой «Медузы» представлена статистика по результатам активности или мнения пользователей, которые уже воспользовались данным материалом. Например, в игре под названием «Как вы рисуете «икс»? «Медуза» предлагает читателям поучаствовать в интерактивном эксперименте. После того, как вы нарисуете латинскую букву «икс», внизу экрана появится строка с процентным соотношением совпадения вашей

буквы «Икс» с другими участниками эксперимента. Приняв участие в этой игре мы получили результат – «Икс» совпал с 42% читателей «Медузы».

Обращаясь предметно к процессу коммуникации «Медузы», можно отметить, что под играми в интернет-издании принято понимать интерактивные проекты, которые требуют участия читателя. Таковыми являются тесты, чат-боты, инфографика, гадания, обратные отсчеты, онлайн-трансляции и непосредственно игры. Большинство из таких проектов – чистые эксперименты. Удачные находки редакция превращает в устойчивую технологию и затем неоднократно использует.

Илья Красильщиков в социальной сети «Телеграмм» на канале «Записки издателя «Медузы»» опубликовал расширенный список игр, которые «Медуза» внутри редакции называет «игровые механики»⁴⁹:

1. Обычный тест — тест с правильными и неправильными ответами;
2. Супертест — в тесте нет правильных ответов, а каждый ответ – это некоторая цифра, которые потом суммируются в результат;
3. Тест с перетягиванием — совмещение одних названий с другими;
4. Игра с вероятностями — у каждого ответа есть три-четыре варианта развития событий, каждый из которых влияет на два основных показателя в игре;
5. Валли (географический тест) — надо кликать по картинке максимально близко к правильному ответу, которого не видно;
6. Вильма — ответ выдается в виде цифрового диапазона;
7. Вальдо — найти предмет на картинке;
8. Капча — ответ надо напечатать;
9. Фототест — варианты ответов выбираются из картинок;
10. Квест — при неправильном ответе игра заканчивается;
11. Тиндер — только две кнопки (или свайп влево-вправо, как в тиндере) и надо ответить на максимальное количество вопросов за короткое время;

⁴⁹ Телеграм : официальный сайт. URL: <https://t.me/thisisnative/461> (дата обращения 12.02.2019).

12. Игра на память — нужно вспоминать определенные слова на скорость.

Классифицировав тип игрового контента «Медузы», можно выделить игры на темы: развлекательные (32,1% от общего количества), привязанные к дате (28,6% от общего количества), познавательные (21,7% от общего количества), социальные (9,5% от общего количества), политические (6,9% от общего количества), проблемные (0,8% от общего количества).

2.2 Взаимосвязь информационной политики и игровых технологий «Медузы»

Миссия редакции обозначена на сайте издания: «Мы выбираем для вас самые важные новости и готовим лучшие тексты о том, что происходит в России и мире. Мы выступаем за свободу распространения информации. Мы брезгливо относимся к интересам чиновников и крупного бизнеса, презираем пропаганду и джинсу, а журналистике мнений предпочитаем журналистику факта. Мы пишем только о том, что по-настоящему важно». В связи с этим, нельзя не отметить тот факт, что большинство игр привязаны к повестке дня – новостному событию. Такому принципу редакция следует с 17 февраля 2015 года, когда у «Медузы» вышла первая игра под названием «А был ли «Оскар»». Игра была выпущена в виде теста, который проверял аудиторию на знание лауреатов главной кинопремии мира. Тест опубликовали на сайте за неделю до церемонии «Оскар—2015». В ходе игры аудитории нужно угадать, какие знаменитые актеры получали «Оскар» за главную роль или роль второго плана. Стоит отметить, что первая игра «Медузы» по виду и функциям подобна кроссворду – первому проявлению игрового контента в журналистике. Так, к функциям

кроссворда относятся: образовательная, развлекательная, эмоциогенная, релаксационная, коммуникативная. Данные функции применимы к игре «Медузы». Как результат, кроссворд по своим функциям и игра «Медузы» «А был ли «Оскар»» идентичны, также оба носят развлекательный характер.

Главный редактор издания «Медуза» Иван Колпаков в одном из интервью четко определил редакционную политику издания: «Мы выступаем за свободу информации; независимость журналистов от власти и бизнеса; финансовую самостоятельность СМИ. И главное: мы верим, что Россия – это часть большого мира: то, что происходит за границей, имеет огромное значение для России, и наоборот; это сообщающиеся сосуды. От мира нельзя отгородиться, мир — это мы и есть»⁵⁰.

В основе информационной политики «Медузы» лежит инфотейнмент – соединение развлекательного с информационным, но в основе которой лежит сочетание оппозиционной направленности с развлекательным фактором. В этом кроется новизна, уникальность и новаторство «Медузы». Посредством разработки и публикации новостных игр «Медуза» реализует свою информационную политику, поскольку игры позволяют в развлекательной форме с сатирическим подтекстом доставить аудитории уникальный контент на политическую, злободневную, остросоциальную и др. темы.

Сопоставляя редакционную и информационную политику «Медузы» можно заметить, что они дополняют друг друга. Таким образом, «Медуза» выступает за сохранение статуса журналистики как серьезного социального института с оппозиционной журналистикой. В данном случае, рекламная функция игр – это метод привлечения рекламодателей в проект, который позволяет «Медузе» реализовывать свои миссию.

Доктор философских наук В.Ф. Олешко в своем исследовании отмечает, что развлекательные игры в периодической печати, как правило,

⁵⁰ МедиаНяня : официальный сайт. URL: <https://mediananny.com/novosti/2315503/> (дата обращения 12.04.2019).

предполагают ответы в конкретно назначенные дни на ряд вопросов общеэрудиционного порядка. Либо в виде кроссвордов, либо как следствие индивидуальной познавательно-краеведческой и т. п. работы. Данная форма характерна прежде всего для изданий, пытающихся привлечь внимание своих потенциальных читателей или подписчиков⁵¹. В данном случае прослеживается взаимосвязь между первыми играми в газетах и журналах на начальном этапе массовизации журналистики и первой игрой «Медузы».

Проанализировав 579 игр «Медузы» и выделив среди них такие виды, как: тесты (62,6% от общего количества), инфографика (0,8% от общего количества), карточки (1,7% от общего количества), гадания (1,7% от общего количества), и непосредственно игры (33% от общего количества), было выявлено, что самым популярным проектом стали тесты. Наши данные также подтверждает годовой отчет «Медузы» 2017 года, опубликованный издателем «Медузы» Ильей Красильщиковым. Согласно данным отчета «Медузы», три теста набрали больше 200 000 просмотров, выполнение поставленных KPI (ключевой показатель эффективности) у них 655%, 820% и 795%. В топ-10 материалов вошли: пять игр, четыре теста и одна статья. В отдельном материале Красильщиков опубликовал статистику по нативной рекламе, которая принесла «Медузе» 77% выручки в 2017 году. Часть проектов по нативной рекламе была опубликована в таких жанрах, как тест, игра, статья, карточка. Среди них: самый популярный тест — про мемы «Хайпануть или дрогнуть» с Мегой. Самая популярная игра — «Узнайте, где бы вы жили в городе своей мечты» с Альфа-Банком и Mastercard. Самая популярная статья — «Как мы жили до айфона» с ge: Store. Самая популярная карточка «Все переводят деньги с карты на карту. Что об этом нужно знать?» с Visa.

Рекордсмен по лайкам тест «Вы вообще москвич или кто?». Их у него 20 382. В топе по CTR (то есть соотношение просмотров материала к

⁵¹ lawbooks.news : официальный сайт. URL: https://lawbooks.news/jurnalistika_856_858/igryi-sredstvah-massovoy.html (дата обращения: 12.04.2019).

переходам по рекламным ссылкам) — шесть карточек и четыре статьи. Первый игровой формат (тест) тут появляется на 33-м месте. Рекорд у карточки «Как купить мужской костюм и не разориться». 41% просмотров материала превратился в переходы. Среднее время на этом материале восемь минут, у материала 60 000 просмотров⁵².

Нельзя не отметить тот факт, что данные по просмотрам игр обновились 19 июля 2018 года. Илья Красильщиков в социальной сети «Телеграмм» на канале «Записки издателя «Медузы»» опубликовал статистику, согласно которой игра «Цвет настроения красный» набрала миллион просмотров, тем самым установив рекорд игр «Медузы» по просмотрам. На втором месте игра «Наобещали перед матчем с Испанией? Пришло время настоящих обещаний», набравшая 621 000 просмотров. На третьем месте игра «Заблокируйте весь интернет» с 600 000 просмотров. Четвертое место по посещаемости заняла игра «Сколько я живу при Путине?» с 579 000 просмотрами⁵³.

Анализ материалов издания показал, что основную долю контента «Медузы» составляют тесты и непосредственно игры на развлекательные (32,1%), привязанные к дате (28,6%) и познавательные темы (21,7%). При этом формально политика занимает всего 6,9% от общего игрового контента, но при этом она имплицитно присутствует в других играх.

Аудиторию издания, по данным TNS Web Index на 12 февраля 2019 года, составляют 40,8% женщин и 59,2% мужчин. У 43% из них доход выше среднего, у 39,6% средний уровень дохода. Наибольший процент аудитории находится в возрастной группе 35-64⁵⁴.

Стоит отметить, что возрастной показатель аудитории «Медузы» С 2015 по настоящее время значительно вырос. В дополнение к этому, женская аудитория расширилась. Так, в 2015 году по данным TNS Web

⁵² Красильщиков И.И. Годовой отчет Медузы от 2017 г. URL: <https://www.facebook.com/tintorero/posts/10157087081938327?pnref=story> (дата обращения: 15.01.2018).

⁵³ Телеграм : официальный сайт. URL: <https://t.me/thisisnative/461> (дата обращения: 12.02.2019)

⁵⁴ Mediascope : официальный сайт. URL: <https://webindex.mediascope.net/report?id=211688> (дата обращения: 13.02.2019).

Index интернет-издание посещало 34% женщин и 66% мужчин. Процент аудитории на тот период находился в возрастной группе 25-34⁵⁵.

«Медуза» взаимодействует с аудиторией практически во всех известных соцсетях. Так, 9 мая 2019 года у издания были следующие показатели по подписчикам: Instagram (255 тыс. подписчиков), Youtube (138 518 подписчиков), Facebook (358 374 подписчиков), Twitter (1,18 млн подписчиков), Vk.com (612 100 подписчиков), Telegram (30 917 подписчиков), Ok.ru (150 420 подписчиков).

Принцип работы с аудиторией во всех соцсетях, кроме Youtube одинаковый: в ленту вставляется ссылка или фото со ссылкой (в случае с Instagram) на материал «Медузы». На Youtube редакция публикует видеоматериалы по актуальным событиям (крайнее – кадры полыхающего «Суперджета» в Шереметьево, позаимствованные из других источников). Что примечательно, в описании под видео нет ссылки на сайт «Медузы».

Если брать во внимание не количество подписчиков, а охват и активность, то наиболее востребованными являются: Instagram (6 тысяч лайков – среднее значение под каждой публикацией, и около 500 комментариев). На втором месте Youtube (250 лайков – среднее значение, и 80 тысяч просмотров). На третьем месте Vk.com (27 тысяч – охват подписчиков, около 50 комментариев под каждой записью).

30 сентября 2014 года в интервью Colta.ru – российскому интернет-изданию, Галина Тимченко призналась, что у ее будущего проекта «Медуза» не будет конкурентов. На вопрос про формальное сходство «Медузы» со «Спектром», который делает Антон Лысенков, Тимченко ответила: «— Вы знаете, нет. Я вообще никому не конкурент, потому что, если у Лысенкова будут хорошие тексты, я точно так же поделюсь с ним трафиком, как и со всеми остальными. «Медуза» — та площадка, на которой люди вообще смогут увидеть, что существует такой «Спектр». Что касается их формата, то это, честно говоря, архаика, на мой взгляд, —

⁵⁵ Там же. URL: <https://webindex.mediascope.net/report?id=211688> (дата обращения: 13.02.2019).

онлайн-журнал, куда каждый день аккуратно складывается одна-две (может, сейчас побольше, не знаю, давно не заходила) статьи. Я не знаю их статистики, но подозреваю, что после первого всплеска интереса, вызванного тем, что там только мнения (а мнение — оно, как причинное место, есть у всякого), внимание пошло на спад. Для меня такая форма неприемлема, мне кажется, это путь в никуда... Тут важная история про то, что мы действительно хотим стать площадкой, на которой можно будет увидеть все в одной точке. Ты заходишь и понимаешь, что происходит и кто про что написал. И у нас нет задачи забрать себе аудиторию наших партнеров. У нас есть задача пропустить ее через себя и отправить к первоисточнику»⁵⁶. Важно отметить, что отношение «Медузы» к конкуренции в 2017 году кардинально изменилось. Об этом свидетельствует интервью телеканала «Настоящее Время» с издателем проекта «Медузы» Ильей Красильщиком. «Мы развиваемся за счет конкуренции, и конкуренция дико важна, и конкуренция в том числе открытая... Если мы возьмем и искусственно уничтожим конкуренцию, мы тоже очень сильно испортимся. Здоровая конкуренция – мы не делаем специально друг другу гадостей. Но если кто-то сделал что-то не так, другие должны выступить, потому что это двигает всех нас вперед» – отметил Красильщиков⁵⁷.

У «Медузы» можно выделить следующих конкурентных изданий: BuzzFeed – новостная интернет медиа-компания, основанная в 2006 году в Нью-Йорке; The Wired – ежемесячный журнал, издающийся в Сан-Франциско и Лондоне; The Wall Street Journal – ежедневная американская деловая газета на английском языке; The Huffington Post – американское интернет-издание, агрегатор и блог; BBC – британская общенациональная общественная телерадиовещательная организация; РИА Новости – Российское агентство международной информации «РИА Новости» –

⁵⁶ Colta : официальный сайт. URL: <https://www.colta.ru/articles/media/4825-meduza-vyzovet-razdrazhenie-u-vseh> (дата обращения: 11.04.2019).

⁵⁷ Настоящее Время : официальный сайт. URL: <https://www.currenttime.tv/a/28507287.html> (дата обращения: 11.04.2019).

бывшая медиагруппа и одно из крупнейших информационных агентств мира со штаб-квартирой в Москве. Таким образом, «Медуза» одна из немногих в мире, которая выпускает новости в игровом формате, в том числе и на английском языке. Они новаторы в этой сфере.

Основываясь на результатах проведенного нами исследования по конкурентам «Медузы» можно сделать вывод, что среди русскоязычных СМИ, которые производят и публикуют новостные игры, у «Медузы» конкурентов практически нет. Этим объясняется уникальность интернет-издания, которое стало одним из первых по разработке и публикации новостных игр в русскоязычных СМИ.

Таким образом, игра, как метод подачи информации, является сегодня одним из перспективных направлений в медиабизнесе. Общество формирует запрос на данную продукцию, а конкуренция среди русскоязычных СМИ низкая. Функции игр «Медузы» сочетают в себе все функции первых игр в СМИ – кроссвордов. К тому же, полифункциональность объясняется тем, что функции игр в период с 17 февраля 2015 года по 22 апреля 2019 года (4 года и 2 месяца) расширились за счет внедрения новых форматов материалов и совершенствования технологической части редакции. Так, игры «Медузы», помимо имманентных функций: рекреативной, развлекательной, эмоциогенной, диагностической, компенсаторной, коммуникативной, синергетической, социокультурной, терапевтической, развивающей, историко-просветительной и образовательной функций, следуя своей информационной политике и в результате внедрения новых форматов приобрели такие, как: оппозиционную, рекламную, привязанную к повестке дня, имиджевую, номинативную и аттрактивную функции.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Полифункциональность игр в интернет-издании «Медуза» можно определить при помощи классификации типов и видов игр.

Классифицировав игры «Медузы», мы выделили следующие типы:

- тесты;
- чат-боты;
- инфографика;
- гадания;
- обратные отсчеты;
- онлайн-трансляции;
- непосредственно игры.

Классифицировав тип игрового контента «Медузы», можно разделить игры на такие темы, как: политические (6,9% от общего количества), развлекательные (32,1% от общего количества), социальные (9,5% от общего количества), проблемные (0,8% от общего количества), привязанные к дате (28,6% от общего количества), познавательные (21,7% от общего количества).

Новостные игры в виде развлекательных тестов пользуются высоким спросом среди аудитории издания и рекламодателей. Это подтверждают данные годового отчета «Медузы» за 2017 год. Необходимо отметить, что новостные игры в виде тестов унаследовали традиционные функции игр на этапе массовизации прессы. В их число входят следующие имманентные функции:

- развлекательная;
- релаксационная;
- эмоциогенная;
- коммуникативная;
- развивающая;

- диагностическая;
- рекреативная;
- компенсаторная;
- терапевтическая;
- синергетическая;
- социокультурная;
- образовательная;
- историко-просветительная.

Интерактивность игрового контента позволяет проводить эксперименты с жанрами и форматами, тем самым привлекая массовую аудиторию и увеличивая количество посещений в геометрической прогрессии. Отчего, необходимо отметить, что игры «Медузы» в процессе экспериментов с жанрами и за счет обратной связи между редакцией и аудиторией расширили свои функции. В их число входят:

- оппозиционная;
- рекламная;
- привязанная к повестке дня;
- имиджевая;
- номинативная;
- аттрактивная.

Уникальность игр заключается в том, что они полифункциональны, развиваются в геометрической прогрессии, привязаны к повестке дня и имеют слабую конкуренцию в русскоязычном формате. Таким образом, «Медуза» повышает спрос на медиа-контент, что является успешным показателем в условиях современной медиаиндустрии.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативно-правовая база

1. Гражданский кодекс Российской Федерации. Часть четвертая [Электронный ресурс] : офиц. текст от 18.12.2006 N 230-ФЗ 1 (последняя редакция) // Консультант Плюс : справочно-правовая система. – Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_64629
2. О средствах массовой информации [Электронный ресурс] : федер. закон от 27.12.1991 N 2124-1 (последняя редакция) // Консультант Плюс : справочно-правовая система. – Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_1511
3. Об информации, информационных технологиях и о защите информации [Электронный ресурс] : Федеральный закон от 27.06.2006 г. N 149-ФЗ 1 (последняя редакция) // Консультант Плюс : справочно-правовая система. – Режим доступа: http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_61798
4. Приказ Министерства спорта РФ № 183 (2017) [Электронный ресурс] : офиц. текст. – приказ Министерства спорта РФ от 16 марта 2017 // Официальный сайт Министерства спорта РФ minsport.gov.ru – Режим доступа: <https://www.minsport.gov.ru/sport/high-sport/priznanie-vidov-spor/>
5. Приказ Министерства спорта РФ № 470 (2016) [Электронный ресурс] : офиц. текст. – приказ Министерства спорта РФ от 29.04.2016 // Интернет-портал правовой информации «ПубликейшнПраво.гов.ру». – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022>
6. Приказ Федерального агентства по физической культуре и спорту № 414 (2006) [Электронный ресурс] : офиц. текст. – приказ Федерального агентства по физической культуре и спорту от 4 июля 2006 //

Информационно-правовой портал «БейсГарант.ру». – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022?index=0&rangeSize=1>

Научная и учебно-методическая литература

7. Аветисова, А.А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры. [Электронный ресурс] : статья / А.А. Аветисова // Журнал Высшей школы экономики – М. : ВШЭ, 2011 – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/psihologicheskie-osobennosti-igrokov-v-kompyuternye-igry>

8. Акопов, А.И. Методика типологического исследования периодических изданий [Текст] / А. И. Акопов. – Иркутск : Иркутский университет, 1985. – 136 с.

9. Бакулев, Г.П. Массовая коммуникация: Западные теории и концепции [Текст] / Г. П. Бакулев. – М. : Аспект Пресс, 2005. – 176 с.

10. Берн, Э. Люди, которые играют в игры. Игры, в которые играют люди [Текст] / Э.Берн. – М. : Эксмо, 2018. – 576 с.

11. Бредихина, Н.С. Феномен геймификации в продвижении дистанционных образовательных услуг. [Электронный ресурс] : статья / Н.С.Бредихина // Коммуникативные исследования – Омск. : Омский университет, 2017. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-geymifikatsii-v-prodvizhenii-distantсионных-obrazovatelnyh-uslug>

12. Денисова, А. И. Компьютерные игры как феномен современной культуры [Электронный ресурс] : статья / А.И. Денисова // Аналитика культурологии – Тамбов : Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина, 2010. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-fenomen-sovremennoy-kultury>

13. Козлова, Л.В., Иванько А.Ф. Геймификация СМИ: Новостные игры / Вестник Московского государственного университета печати – М. : Московский политехнический университет, 2016. – №1. – 53-54 с.
14. Кравцов, Г.Г. Психология игры [Текст] / Г.Г. Кравцов, Е.Е. Кравцова. – М. : Левъ, 2017. – 390 с.
15. Медуза ответила на вопросы читателей / Meduza.io [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://meduza.io/cards/zaday-vopros-meduze>
16. Парсонс Т. О структуре социального действия. – М.: Академический Проект, 2000. – 880 с.
17. Покровский, Е.А. Детские игры, преимущественно русские [Текст] / Е.А. Покровский. – СПб. : ЛАНС, 1994. – 387 с.
18. Савицкий, В.А. Игровая технология в современных средствах массовой коммуникации Теория СМИ и массовой коммуникации [Электронный ресурс] : статья / В.А. Савицкий // Научный журнал Медиаскоп – М., МГУ имени М.В. Ломоносова, 2010 – Режим доступа: <http://www.mediascope.ru/node/571#19>
19. Терин, В.П. Массовая коммуникация: исследование опыта Запада [Текст] / В.П. Терин. – Изд. 2-е. – М. : Изд. МГИМО, 2000. – 223 с.
20. Хейзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хейзинга; пер. с нидерл. В.В. Ошиса. – М. : ЭКСМО-Пресс, 2001 – 352 с.
21. Черевко, А.Н. Игра: сущность, функции и дисфункции. [Электронный ресурс] : статья/А.Н. Черевко // Вологдинские чтения – Владивосток., Дальневосточный федеральный университет, 2006. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-suschnost-funktsii-i-disfunktsii>
22. Шиллер, Ф. Письма об эстетическом воспитании человека [Текст] / Ф. Шиллер // Собрание сочинений : в 7 т. – М. : Художественная литература, 1957. – Т. 6. – С. 584.

Список источников

23. Бешеный обменник : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2016/01/20/beshenyu-obmennik>
24. Все переводят деньги с карты на карту. Что об этом нужно знать? : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/cards/vse-perevodyat-dengi-s-karty-na-kartu-cto-ob-etom-nuzhno-znat>
25. Вы вообще москвич или кто? : Тест // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/quiz/vy-voobsche-moskvich-ili-kto>
26. Дорога к храму? : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/09/03/doroga-k-hramu>
27. Жив или умер? : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/04/13/zhiv-ili-umer>
28. Знаете ли вы географию России? : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/06/17/znaete-li-vy-geografiyu-rossii>
29. Как купить мужской костюм и не разориться? : Карточка // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/cards/kak-kupit-muzhskoy-kostyum-i-ne-razoritsya>
30. Как мы жили до айфонов? : Карточка // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2017/01/08/kak-my-zhili-do-ayfonov>
31. Как там на Кубе? : Тест // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/quiz/kak-tam-na-kube>
32. Кто виноват? : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/12/15/kto-vinovat>

33. Мат или нет мата : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/games/mat-ili-net-mata>
34. Москва Товарная : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/10/28/moskva-tovarnaya>
35. Найди планеты : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/07/14/naydi-planetu>
36. Насколько вы коррумпированы : Тест // RIA.RU : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/games/naskolko-vy-korrumpirovaniy>
37. Насколько вы коррумпированы? : Тест // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа: <https://meduza.io/games/naskolko-vy-korrumpirovaniy>
38. Объясняем на кошках: кризис в Греции : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/06/30/ob-yasnyаем-na-koshkah-krizis-v-gretsii>
39. Обыграй Собянина : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/games/obygray-sobyanina>
40. Погадай на Бродском : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/05/24/pogaday-na-brodskom>
41. Под правильным углом : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/11/27/rotation-game>
42. Под правильным углом: отгадайте, как должна висеть картина : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/11/27/rotation-game>
43. Поехали!: что вы знаете о Дне космонавтики и космосе : Тест // RIA.RU : официальный сайт. – Режим доступа : <https://ria.ru/victorina/20170412/1491525365.html>
44. Помогите Путину успеть к папе римскому : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/06/13/pomogi-putinu-uspet-k-pape-rimskomu>

45. Рукопожатность : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/06/30/rukopozhatnost>
46. Сексизм или не сексизм? : Тест // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/quiz/seksizm-ili-ne-seksizm>
47. Суэцкий, Панамский и Беломоро-Балтийский: где они? : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/07/30/suetskiy-panamskiy-i-belomoro-baltiyskiy-gde-oni>
48. Суэцкий, Панамский и Беломоро-Балтийский: где они? : Игра // MEDUZA.IO: официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/07/30/suetskiy-panamskiy-i-belomoro-baltiyskiy-gde-oni>
49. Турецкий гамбит или турецкие помидоры : Игра // MEDUZA.IO: официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/12/04/turetskiy-gambit-ili-turetskie-pomidory>
50. Узнайте, где бы вы жили в городе своей мечты? : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/games/uznayte-gde-by-vy-zhili-v-gorode-svoey-mechty>
51. Хайпануть или дропнуть? Понимаете ли вы подростков? : Тест // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/quiz/haupanut-ili-dropnut-ponimaete-li-vy-podrostkov>
52. Ценный кадр : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/08/10/tsennyu-kadr>
53. Шоу «Голос»? : Игра // MEDUZA.IO : официальный сайт. – Режим доступа : <https://meduza.io/feature/2015/09/13/shou-golos>