Харченко О. О.,
студентка,
Бердянський державний
педагогічний університет

ОСОБЛИВОСТІ РОБОТИ ЖУРНАЛІСТА В ЗАСОБАХ МАСОВОЇ КОМУНІКАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНОГО СПРЯМУВАННЯ

Стабільна зацікавленість аудиторії спеціалізованими (нішевими) виданнями пов'язана з тим, що вони розраховані на конкретного споживача за визначеною тематикою. Робота журналіста в таких спеціалізованих засобах масової комунікації потребує особливої обізнаності з теми і власної захопленості нею, що дозволяє йому якнайкраще виконувати свою роботу.

Метою цієї розвідки є з'ясування специфіки одного із різновидів спеціалізованих ЗМК, а саме – медіа комп'ютерного спрямування.

Об'єктом нашого дослідження є радіостанції, друковані та інтернет-видання комп'ютерного спрямування.

Предметом – робота журналіста у засобах масової комунікації комп'ютерної тематики та її особливості.

Робота журналіста в друкованих виданнях такого типу, з одного боку, схожа на роботу в інших журналах. На нашу думку, головна особливість такої праці – відсутність спонтанності. Загалом, події для висвітлення планують заздалегідь. Наприклад, фестивалі, що присвячені комп'ютерним та консольним іграм: «CyberWorld», «Moscow Comic Convention», «Animation Zone», «EA PLAY», «ИгроМир». На такі заходи репортерів попередньо запрошують та акредитують. Так, для минулорічної конференції «Moscow Comic Convention» на офіційному сайті [2] було розміщено інформацію для преси щодо оформлення заявок та реєстрації ЗМК на цей захід.

Однією із функцій журналістів, що можна назвати особливістю роботи в ігрових журналах, є тестування відеоігор. Наприклад, про це йдеться в матеріалі під назвою «Журналисты тестируют демо Final Fantasy XV для PC», розміщеного на сайті Cybstorm.com [3]. Таким чином, масмедійникам легше підготувати матеріал, адже вони на собі випробували відеоіграшку та можуть якнайповніше її описати.

Не менш важливим в роботі журналіста цього типу ЗМК є особлива увага до художнього оформлення друкованих видань. Вікторія Шевченко вказує: «Зміст друкованої продукції визначає зовнішню форму, а сукупність усіх характеристик дає змогу віднести її до певного типу. При роботі над оформленням ви-

дання найістотнішими ознаками є зміст, цільове і читацьке призначення. Правильне визначення виду видання і відповідне його оформлення є важливим для подальшого просування на ринку та у суспільному житті» [4].

Проте, на сьогодні практично не залишилось друкованих ЗМІ, які б писали про комп'ютерні ігри, практично всі вони переходять в онлайновий режим. Наприклад, PlayGround.ru, igromania.ru, gamebomb.ru, stopgame.ru, gamer-info.com, gameguru.ru, store.steampowered.com та багато інших інтернет сервісів, котрі доступні кожному любителю відеоігор. В такому типі ЗМК працівники не відрізняються роботою від друкованих видань. Всю інформацію, яку журналісти збирають, вони викладають в доступному вигляді на сайт інтернет-журналу. Найкраще в інтернет-ресурсах те, що вони більш доступніші, ніж друковані видання.

Цікаво, що комп'ютерній тематиці присвячені й цілі радіостанції. Наприклад: Digital Mayhem Radio (Канада), 8bitX Radio Network (США), Game Room Radio (США), Radio GamePlay (Росія), ТортFM (Росія), Grind.FM (Росія), Peanut Radio (Великобританія). На радіо журналісти або записують, або ведуть у прямому ефірі свою авторську програму. У ході роботи журналісти запрошують гостей, які обізнані в обговорюваній темі. Більшу частину радіомовлення, проте, займає музика, але й вона відповідає концепції комп'ютерної тематики – це саундтреки з комп'ютерних або консольних ігор.

Отже, робота журналіста в ЗМК комп'ютерного спрямування вимагає глибоких знань з теми, зацікавленості нею, переважно робота розпланована і журналіст більше часу проводить за комп'ютером.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ридван М. В. Визначення цільової аудиторії нішевого видання [Електронний ресурс] / М. В. Ридван. – Режим доступу : http://intkonf.org/ridvan-mv-viznachennya-tsilovoyi-auditoriyi-nishevogo-vidannya/

2. Moscow Comic Convention 2017. Пресса [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://2016.moscowcon.ru/press 8

3. Журналисты тестируют демо Final Fantasy XV для PC [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://cybstorm.com/pages/?id=413

4. Шевченко В. Е. Художньо-технічне оформлення видань різних видів [Електронний ресурс] / В. Е. Шевченко. – Режим доступу : http://journlib.univ.kiev.ua/index.php?act=article&article=1815