

раскрытию положительных сторон жизни, явлений, тенденций действительности. Во многих текстах иллюстрации играют доминирующую роль, реже — равноценную. Фотографии в основном выполняют эстетическую функцию.

Таким образом, очевидно, что тип издания, его концепция определяют не только тематику визуального материала, выбор жанра фотографии, но и роль его в тексте - доминирующую или вспомогательную - иллюстративную.

Литература

1. Ворон Н.И., Филиппова Н.П. и др. / Н.И. Ворон, Н.П. Филиппова, Г.М. Чудаков, Ю.А. Яковенко, Л.В. Сёмов : URL: <http://moyuniver.net/fotozhurnalistika-v-epochu-massovoj-kreativnosti/>
2. Ворон. Н.И. Жанры фотожурналистики : Учеб. пособие. : URL: <http://www.journ.msu.ru/upload/iblock/e9a/e9a51ddd589462f71de93a0a82f2f6df.pdf>
3. Воронцова Е.В. Фотография в контексте развития печатной и рекламной продукции конца XIX — начала XX вв / Е.В. Воронцова // Всероссийский журнал научных публикаций. – 2011. - № 2 (3). – С. 40-42.
4. Юргенева А.Л. Фотография как язык и феномен массмедиа / А.Л. Юргенева // Вестник РГГУ. Серия: Литературоведение. Языкознание. Культурология. – 2011. - № 17 (79). – С. 74-81.

Г. А. Вязников

Уральский федеральный университет

ПРОБЛЕМЫ ОЦЕНИВАНИЯ В ИГРОВОЙ КРИТИКЕ И РЕВЬЮ-БОМБИНГ

Аннотация: в статье рассматриваются проблемы современной игровой критики. Основное внимание уделяется специфике сайтов-агрегаторов, собирающих рецензии на игры, их воздействия на пользователей и на

разработчиков игр. Автор обращает внимание на феномен ревью-бомбинга и его влияние на игровую индустрию.

Ключевые слова: игры, сайты-агрегаторы, ревью-бомбинг, игры, игровая критика

Vyaznikov G.A.

ISSUES OF SCORING IN VIDEO GAME CRITICISM AND REVIEW BOMBING PHENOMENON

Abstract: The article describes the issues of modern video game industry criticism. Much attention is given to specificity of review aggregator websites and to their influence on users and game developers. The author demonstrates review bomb phenomenon and its impact on video game industry.

Keywords: games, aggregator websites, review bomb, gaming, video game criticism.

Проблема оценивания игр все чаще поднимается не только среди потребителей, но и среди критиков. Если последние считают правильным поставить игре 100 баллов, а игроки — 80, то непременно между ними возникает конфликт. Хотя и те, и другие при этом могут быть согласны, что продукт хороший. Антон Кривоногов, автор на игровом портале Shazoo, в своем материале «Десять баллов? Пришло время отказаться от оценок и чисел» пишет, что числовую оценку пора заменить на цветовые индикаторы [3]. Так, например, зеленый будет соответствовать 80 и более баллам, желтый — 60 и так далее.

Одна из главных проблем сегодня при создании фильма, игры или музыки — это одержимость рейтингами. Многие пользователи перед тем, как провести свое время за игрой или просмотром фильма идут смотреть их оценку, собранную из множества материалов на агрегаторе. И компании это понимают. Если игра не получает высокий балл, то создавшие ее люди могут лишиться работы. Например, сценарист и директор игры «Days Gone» Джон Гарвин заявил, что для компании «Sony» очень важен высокий рейтинг игр

на «Metacritic». «Если ты креативный директор крупной франшизы и твоя игра получает в среднем 70 баллов, то ты не будешь креативным директором данной франшизы долгое время», — сказал Гарвин [1]. И подобные случаи в истории игровой индустрии были. Например, издатель обещал студии Obsidian Entertainment премию в миллион долларов, если Fallout: New Vegas наберет 85 баллов на агрегаторе [6]. Игра была очень тепло встречена критиками, но набрала 84. Разработчики лишились большой премии.

В мире есть два самых крупных агрегатора рецензий – «Rotten Tomatoes» и «Metacritic». Если первый собирает работы критиков из разных изданий только на кино и сериалы, то Metacritic ориентируется на более широкую аудиторию. На нем выставляются оценки еще и музыкальным альбомам, и играм. Конечно, есть и отечественный агрегатор «Критиканство», но в нем нет одного аспекта, который для нас сегодня очень важен, — пользовательских оценок.

Несмотря на цель – облегчение выбора контента — появление агрегаторов принесло лишь больше проблем. С каждым годом градус ненависти к ним у самих критиков, у режиссеров, у разработчиков игр и у музыкантов только растет. Например, известный режиссер Мартин Скорсезе выступал против быстро растущей популярности агрегаторов рецензий вроде «Rotten Tomatoes». По его мнению, это сведение кинокритики к количеству оценок напоминает кровавый спорт, что только вредит как самой критике, так и кинематографу [7]. В один момент даже дошло до того, что студии думали прекратить пресс-показы фильмов, так как считали, что это отрицательно влияет на прокат [5].

На «Metacritic» учитывается только оценка игры, фильма или альбома, но не количество рецензий. Из-за этого, например, какой-нибудь нишевый проект, имеющий пять положительных рецензий, может оказаться лучше, чем более крупный, так как у последнего рецензий хоть и больше, но среди них есть отрицательные. Яркий пример тому игра «Flipnote Studio», у которой рейтинг оказался выше, чем у многих AAA-проектов. Если же у

рецензии в издании нет оценки, то за них это делает руководство «Metacritic».

Помимо рейтинга критиков, есть и пользовательский рейтинг. Зачастую он сильно отличается от мнения первого. Особенно, когда дело касается ревью-бомбинга — протеста против политики компании, издавшей игру. И не только цифрой, но и содержанием. Если у первого мы, как правило, видим материалы, которые можно причислить к жанру рецензии, то у вторых это обычно комментарий, в котором в лаконичной форме указывается причина определенной оценки. Хотя есть и такие, где игрок не указывает конкретную причину. И здесь появляется вторая проблема агрегаторов. Они становятся площадкой для протеста. У человека может возникнуть желание попробовать какую-то игру. Он зайдет на Metacritic, увидит низкую оценку и откажется от своей мысли. Хотя эта оценка может быть вовсе не за качество игры. Так, например, было в 2019 году с игрой Metro: Exodus, которой занизили рейтинг за продажу в одном игровом магазине, вместо нескольких [8]. В 2020 году была занижена оценка у Grand Theft Auto V за то, что в магазине от компании Epic Games ее раздавали бесплатно [4]. Самый свежий пример с Cyberpunk 2077 и с другими играми от CD Projekt RED. Польская компания 3 марта 2022 года сняла игру с продажи в России и Беларуси из-за спецоперации в Украине. В ответ пользователи, считающие, что игры должны быть вне политики, начали ставить продукту низкие оценки [2].

Как видим, решить проблему оценивания игры на сайтах-агрегаторах путем замены чисел на цветные индикаторы не получится из-за риска подвергнуться ревью-бомбингу. Конечно, можно разделить пользовательский рейтинг на общий и недавний. Подобная система введена в сервисе Steam. Недавний рейтинг будет учитывать отзывы игроков за неделю, а общий — все, что было до этой недели. Также можно сделать ограничение на минимальное количество знаков. Например, в полторы тысячи. Но и это вряд ли решит проблему. Недавний рейтинг должен будет

тогда стать частью общего, а особенно ловкие пользователи, чтобы набрать необходимый объем текста для выставления оценки, будут писать что угодно, лишь бы добиться своего. В связи с этим возникает следующий вопрос: действительно ли нужны сайты-агрегаторы вроде Metacritic и Rotten Tomatoes?

Литература

1. Директор Days Gone: Sony очень важен высокий рейтинг игр на Метакритике : URL: <https://shazoo.ru/2021/04/18/108711/direktor-days-gone-sony-ochen-vazhen-vysokij-rejting-igr-na-metakritike> (дата обращения 13.03. 2022)
2. «Игры вне политики, лицемеры!»: игроки занижают рейтинг тайтлов CDPR в Steam после приостановки продаж в РФ и Беларуси : URL <https://dtf.ru/gameindustry/1105762-igry-vne-politiki-licemery-igroki-zanizhayut-reyting-taytlov-cdpr-v-steam-posle-priostanovki-prodazh-v-rf-i-belarusi> (дата обращения 13.03. 2022)
3. Кривоногов А. Десять баллов? Пришло время отказаться от оценок и чисел : URL <https://shazoo.ru/2020/05/15/94388/mnenie-igrovoj-zhurnalistike-pora-menyatsya> (дата обращения 13.03. 2022)
4. Doom Eternal подверглась ревью-бомбингу из-за античита Denuvo, GTA — из-за EGS. – URL: <https://shazoo.ru/2020/05/18/94439/doom-eternal-podverglas-revyu-bombingu-iz-za-antichita-denuvo-gta-iz-za-egs> (дата обращения 13.03.2022)
5. McClintock P. Studios Fight Back Against Withering Rotten Tomatoes Scores : URL: <https://www.hollywoodreporter.com/news/studios-fight-back-withering-rotten-tomatoes-scores-1025575> (дата обращения 13.03. 2022).
6. Obsidian denied bonus over New Vegas Metacritic score - Studio Head. : URL <https://www.gamespot.com/articles/obsidian-denied-bonus-over-new-vegas-metacritic-score-studio-head/1100-6366337/> (дата обращения 13.03. 2022)
7. Scorsese M. Martin Scorsese on Rotten Tomatoes, Box Office Obsession and Why 'Mother!' Was Misjudged (Guest Column) : URL

<https://www.hollywoodreporter.com/news/martin-scorsese-rotten-tomatoes-box-office-obsession-why-mother-was-misjudged-guest-column-1047286> (дата обращения 13.03. 2022)

8. Steam Fanatics Review-bomb "Metro Exodus" on Metacritic. : URL <https://www.techpowerup.com/252614/steam-fanatics-review-bomb-metro-exodus-on-metacritic> (дата обращения 13.03. 2022)

О. А. Григорьев

Уральский федеральный университет

«История одной газеты» («Вечерний Свердловск»- «Вечерний Екатеринбург», 1957 г. - 1958 г.)

Сегодня, когда не всякое ежедневное издание может себе позволить воплощаться в печатной версии даже небольшим тиражом, пожелтевшие газеты советского времени выглядят полным анахронизмом. К тому же, существует представление о советской журналистике исключительно как о рупоре коммунистической пропаганды. Хотя журналистское мастерство в том и заключается, чтобы в любых условиях доносить до читателя правду. Поэтому знакомство с периодическими изданиями советского государства способно много дать в плане развития и совершенствования профессиональных навыков как студентам факультетов и отделений журналистики, так и журналистам-практикам.

Вызывает удивление, но тем менее является фактом — история газеты «Вечерний Свердловск», одного из интереснейших периодических изданий советского периода на Среднем Урале, пользовавшегося огромной популярностью у жителей областного центра, до настоящего момента еще не нашла освещения в научной литературе. Свердловская «вечёрка» появилась на свет в 1957 году в результате серьезного изменения внутривнутриполитического курса нашей страны. Многие десятилетия судьба СССР находилась в руках человека, страдающего двумя маниями — величия и преследования. На закрытом заседании XX съезда КПСС, состоявшемся 25 февраля 1956 г.,