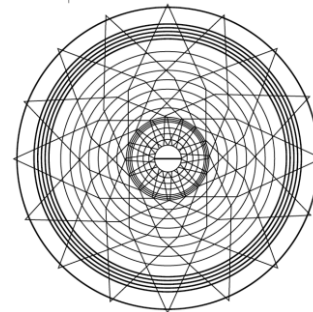


[Научные статьи]

Лапин Д. А., Воробей А. В.

Роль внутриигровых СМИ в формировании исторического сеттинга в видеоиграх



<https://doi.org/10.17323/cmd.2025.27816>

РОЛЬ ВНУТРИИГРОВЫХ СМИ В ФОРМИРОВАНИИ ИСТОРИЧЕСКОГО СЕТТИНГА В ВИДЕОИГРАХ

Лапин Д. А.

кандидат филологических наук,
старший преподаватель,

кафедра теории и экономики СМИ, факультет журналистики,
Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова
(Москва, Россия)

dlapin.phd@yandex.ru

Воробей А. В.

студентка бакалаврской программы «Журналистика»,
факультет журналистики,

Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова
(Москва, Россия)

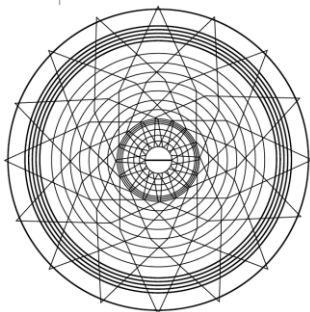
vornass.nass@mail.ru



Аннотация:

Работа посвящена исследованию внутриигровых медиа и их роли в формировании исторического сеттинга в видеоиграх. Целью исследования является формулировка определения внутриигровых медиа, выявление их видов и функций, а также анализ их вклада в формирование исторической действительности в видеоигре на примере *Red Dead Redemption 2*. В статье приводятся примеры успешно интегрированных в игровое пространство внутриигровых газет, журналов и аудиовизуальных медиа. Авторы подчеркивают актуальность и перспективность изучения виртуальной медиасреды, функционирование которой долгое время оставалось за пределами научного анализа. Особое внимание уделяется сходству внутриигровых газет *Red Dead Redemption 2* и реальной американской прессы конца XIX в. Результаты исследования могут способствовать более глубокому пониманию механизмов создания исторической аутентичности в видеоиграх и развитию теоретических аспектов изучения медиа, существующих исключительно в рамках игрового пространства.

Ключевые слова: видеоигра, цифровые технологии, интерактивность, внутриигровые медиа, исторический сеттинг, виртуальная газета, американская пресса



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Воробей А. В.

Роль внутриигровых СМИ в формировании
исторического сеттинга в видеоиграх

Введение

Современная игровая индустрия предлагает множество высокобюджетных проектов с богатыми сюжетными линиями и тщательно проработанными виртуальными вселенными (Иншаков и Егоров, 2023), полными уникальных предметов и явлений. Закономерно, что одной из ключевых особенностей видеоигр, отличающей их от других медиа (например, кинематографа и литературы), исследователи (Шитенко, 2015; Захарова, 2013; Ройан, 2002) считают высокую интерактивность. Так, для большего погружения в виртуальную реальность, в мир видеоигры, пользователь может перемещаться в пространстве, взаимодействовать с различными персонажами и предметами. Как отмечает Г. Фраска в статье *Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology* (2003), такую коммуникацию между игроком и видеоигрой можно рассматривать как симуляцию, дающую возможность проследить функционирование альтернативной реальности, в том числе посредством взаимодействия с виртуальным пространством. Среди объектов в этом пространстве могут быть и внутриигровые медиа.

Внутриигровые медиа представляют собой печатные, аудиовизуальные и другие разновидности медиа, интегрированные разработчиками видеоигр в виртуальное пространство для ознакомления через чтение, просмотр или прослушивание. Как правило, внутриигровые медиа, их названия и материалы являются вымышленными (исключения составляют те случаи, когда в рамках рекламных соглашений в видеоиграх представлены аналоги реальных медиа как, например, копии выпусков *Playboy* в *Mafia II*) и полностью адаптированными под сюжет и сеттинг¹ видеоигры.

Важнейшим явлением виртуальной реальности, является пространство и время (Шаев, 2016) — то, что исследователи называют сеттингом. Именно он определяет временной период, место действия, культурные, социальные, политические и даже физические особенности игрового мира, а следовательно, и его основные правила. Несложно догадаться, что в историческом сеттинге действие разворачивается в условиях, имитирующих исторические эпохи или конкретные исторические события.

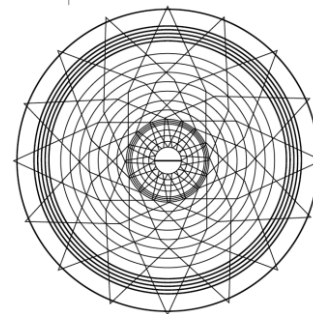
Значимым инструментом моделирования и поддержания сеттинга в ряде игр выступают внутриигровые медиа. Будучи элементом нарратива второго порядка (то есть способствующим углубленному восприятию нарратива, но не формированию сюжета как такового), они имитируют медиапространство в

¹ Setting (англ.) — окружающая обстановка, художественное оформление.

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Воробей А. В.

Роль внутриигровых СМИ в формировании исторического сеттинга в видеоиграх



виртуальном мире. Через структуру, содержание и даже внешний вид таких медиа конструируются рамки внутриигровой реальности, расставляются социокультурные и политические акценты в видеоигре. Все это позволяет не только укрепить внутреннюю логичность сеттинга, но и обеспечить его многослойность, создавая иллюзию достоверности происходящего за счет функционирующей медийной среды, что может быть особенно важно в исторических видеоиграх.

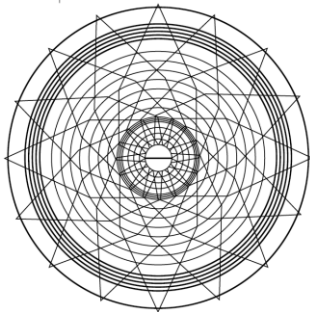
В данной статье предпринимается попытка рассмотреть внутриигровые медиа и их роль в формировании исторического сеттинга в видеоиграх на примере виртуальных газет в *Red Dead Redemption 2*² от *Rockstar Games*³. На основе анализа учебных пособий для журналистов, научных статей в области гейм-стадиc и непосредственно видеоигр авторы выявляют особенности и основные функции внутриигровых медиа и сопоставляют виртуальные печатные издания, представленные в *Red Dead Redemption 2*, с реальной прессой периода времени, в который происходят события видеоигры.

Перспективность исследования этого направления обусловлена стремительным ростом числа высокобюджетных видеоигр, в которых вымышленный мир настолько масштабен, что имеет собственную медиасреду. Не только в отечественном, но и в мировом академическом дискурсе феномен внутриигровых медиа по сей день остается неизученным в достаточной степени. Несмотря на то, что в последние годы был опубликован ряд исследований на тему исторического сеттинга в видеоиграх (Таланов, 2023; Ильмиев и Чупрова, 2024; Черный, 2017), виртуальные медиа как элемент нарративной структуры и инструмент воссоздания исторической аутентичности по-прежнему остаются за пределами аналитического поля.

Изучение виртуальной медиасреды как составляющей видеоигры, в особенности с историческим сеттингом, где не последнюю роль играет репрезентация эпохи, позволит расширить представление об инструментарии формирования сеттинга в видеоиграх и, более того, может способствовать становлению теоретических аспектов нового вида медиа — медиа, существующих исключительно в рамках игрового пространства и подчиняющихся его правилам.

² Новейшая часть серии видеоигр *Red Dead* в жанре *action-adventure* и вестерн с открытым миром.

³ Одна из крупнейших компаний, занимающихся разработкой видеоигр; известна своими сериями видеоигр *Grand Theft Auto (GTA)*, *Max Payne*, *Midnight Club* и другими проектами.



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Воробей А. В.

Роль внутриигровых СМИ в формировании исторического сеттинга в видеоиграх

Виды и функции внутриигровых медиа

Прежде чем говорить о роли внутриигровых медиа в историческом сеттинге, следует классифицировать медиа, встречающиеся в игровом пространстве, и определить их основные функции в видеоиграх.

Вне зависимости от жанра видеоигры в ней могут быть представлены разнообразные виды медиа. Можно выделить следующие категории:

- Печатные издания: журналы (*Fallout 4*, *Dead Rising 2*, *Mafia II*, *Mafia III* и другие) и газеты (*Blacksad: Under the Skin*, серия игр *Red Dead*, *L.A. Noire*, *Anno 1800*, *The Evil Within*, серия игр *Mafia* и др.). Обычно пресса реализуется в виде объектов, содержащих текстовую информацию или иллюстративный материал. Их визуальное оформление имитирует реальные газеты или журналы с названиями, статьями, заголовками, рисунками, фотографиями.

- Радиостанции (серия игр *Grand Theft Auto (GTA)*, *Cyberpunk 2077*, *Watch Dogs 2*, *Just Cause 4*, *L.A. Noire*, серии игр *The Sims*, *Batman: Arkham Asylum* и др.). Радио в видеоиграх преимущественно представлено в виде фонового звука, который транслируется через различные устройства в виртуальном мире (например, через автомобильную аудиосистему или портативный радиоприемник). На радиостанциях могут транслироваться шоу с ведущими, музыкальные треки, а также новости и реклама.

- Телеканалы и телепередачи (*Not For Broadcast*, *Borderlands 2*, *Deus Ex: Human Revolution*, серия игр *The Sims*, *Grand Theft Auto IV* и другие). Телеканалы, как правило, представлены в виде визуального и аудиоконтента (новости, реклама, художественные и документальные программы), транслируемого на телевизионных экранах внутриигрового мира.

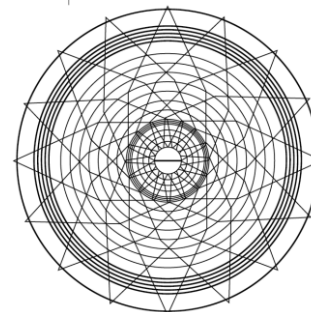
Кроме того, в некоторых видеоиграх игрокам для ознакомления доступны несколько медиа. Так, в *Grand Theft Auto V* присутствует 27 радиостанций, каждая из которых предлагает уникальные программы. Пользователи, исходя из своих предпочтений и интересов, могут выбирать, как и в реальной жизни, какие медиа они будут потреблять. Такие аспекты игрового процесса дают игрокам возможность персонализировать опыт взаимодействия с виртуальным миром.

Внутриигровые медиа могут быть классифицированы не только по форме подачи информации, но и по цели их появления в игровом пространстве. Часто они работают по системе, которую можно назвать *сюжетно-ориентированной*. То или иное событие, произошедшее в игровом мире и связанное с действиями игрока, становится причиной выхода нового выпуска радио- или телешоу, номера газеты или журнала. Например, в *Red Dead Redemption 2* после прохождения определенных заданий, значительно влияющих на сюжет, игрок может прочитать

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Воробей А. В.

Роль внутриигровых СМИ в формировании исторического сеттинга в видеоиграх



в газете новость с описанием событий, произошедших во время миссии или после нее. Так, после выполнения финального задания «Американский яд»⁴, во время которого Джон Марстон убивает преступника Майку Белла, игрок может прочитать в газетах соответствующую новость: «Майка Белл убит»⁵.

Однако иногда события, происходящие в игре и связанные с действиями игрока, никак не влияют на работу внутриигровых медиа. Например, в *Grand Theft Auto V* некоторые радиостанции стабильно транслируют один и тот же набор музыкальных композиций вне зависимости от того, на каком этапе находится игрок. Внутриигровые медиа такого рода можно назвать *статичными*, или *не сюжетно-ориентированными*.

Анализ форм и видов внутриигровых медиа позволяет перейти к рассмотрению их функциональных характеристик. В современных игровых проектах использование внутриигровых медиа может выходить за пределы примитивного стилистического дополнения мира. Возможно выделить следующие функции внутриигровых медиа: коммуникативную; нарративную, или формирующую повествование; иммерсивную, или погружающую в сеттинг.

Коммуникативная функция проявляется в использовании внутриигровых медиа для передачи текстовых и аудиовизуальных посланий пользователям. Через газетные статьи, журнальные иллюстрации, теле- и радиопередачи, и другие источники у игрока есть возможность получить доступ к внесюжетным сообщениям, которые могут содержать аллюзии на произведения искусства, оммажи или «пасхалки»⁶. Например, на обложке одного из выпусков журнала «Ля Куафф»⁷, доступного в видеоигре *Fallout 4*, изображена девушка с необычной прической *Megaton Hair*. Эта прическа напоминает грибовидное облако, возникающее после ядерного взрыва, — это отсылка к *Fallout 3*: там была локация «Город Мегатонна»⁸, в центре которого находилась неразорвавшаяся атомная бомба.

Иногда внутриигровые медиа используются разработчиками, чтобы поделиться с игроками чит-кодами⁹. Так, в нескольких выпусках газет из *Red Dead Redemption 2* в тексте статей искусно спрятаны чит-коды, которые можно

⁴ Ориг. (англ.) *American Venom*.

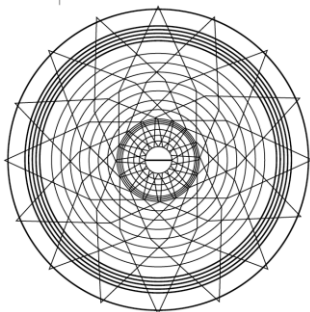
⁵ Ориг. (англ.) *Micah Bell Killed*.

⁶ Easter egg (англ.) — секрет в видеоигре, спрятанный создателями для внимательных игроков.

⁷ Ориг. (франц.) *La Coiffe*.

⁸ Ориг. (англ.) *Megaton*.

⁹ Последовательность знаков или нажатий клавиш, которая открывает ряд игровых преимуществ (неограниченное количество жизней персонажа, определенное количество игровой валюты и другие) без привычного процесса их получения.



[Научные статьи]

Лاپин Д. А., Воробей А. В.

Роль внутриигровых СМИ в формировании исторического сеттинга в видеоиграх

применить в видеоигре. В одном из материалов 46 номера *Saint Denis Times Tribune* можно найти фразу «Изобилие — это самое скучное желание»¹⁰, при вводе которой в командную строку игрок получает бесконечное количество боеприпасов для всех видов оружия.

Другая важная функция внутриигровых медиа — *формирование нарратива* — заключается в использовании виртуальных газет, журналов, радио- и телепередач для дополнения и расширения нарративной составляющей видеоигры. Один из примеров — газеты в игре *L.A. Noire*: их чтение запускает синематик¹¹, рассказывающий предысторию событий видеоигры, тем самым расширяя знания игрока о виртуальном мире.

Следующей функцией внутриигровых медиа, которую можно выделить, является *иммерсивная, или погружающая в сеттинг*. Газеты, журналы, радио- и телепередачи встраиваются в художественную структуру виртуального мира, подчеркивая его стилистическую цельность. Их визуальный стиль, язык и содержание подчинены задаче воспроизвести соответствующее сюжету время, место и обстоятельства. Внутриигровые медиа, погружающие в сеттинг видеоигры, позволяют изобразить виртуальный мир и события, происходящие в нем, убедительнее. Ярким примером исполнения внутриигровыми медиа иммерсивной функции могут послужить радиостанции, представленные в *Cyberpunk 2077*. Большая часть песен, доступных в видеоигре к прослушиванию, относится к таким музыкальным жанрам, как индастриал-рок, техно, электропоп и другим стилям, представители которых используют электронные и электромеханические музыкальные инструменты. Такая особенность музыкального сопровождения связана со стилистикой киберпанк¹².

Виды и функции внутриигровых медиа могут быть обусловлены как целями, которые преследуют разработчики при создании искусственного, игрового медиапространства, так и сеттингом видеоигры, ее сюжетом. Это особенно отчетливо проявляется в исторических видеоиграх, где виртуальные медиа приобретают дополнительные смысловые и функциональные нагрузки.

¹⁰ Ориг. (англ.) Abundance is the dullest desire.

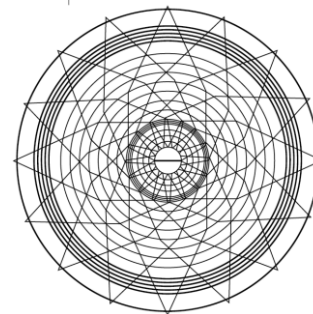
¹¹ Cinematic (англ.) — раскрывающий часть сюжета видеоигры кинематографичный ролик, при просмотре которого игрок не может предпринять никаких действий.

¹² Cyberpunk (англ.) — поджанр научной фантастики, отражающим кризис человеческой цивилизации и культуры на фоне технологического прогресса.

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Воробей А. В.

Роль внутриигровых СМИ в формировании исторического сеттинга в видеоиграх



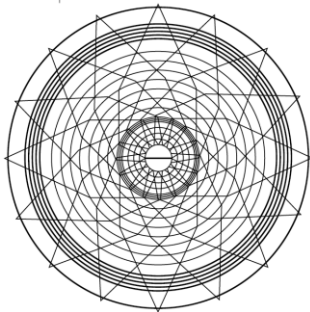
Роль внутриигровых медиа в формировании исторического сеттинга на примере виртуальных газет в Red Dead Redemption 2

К текущему моменту сформировалась внушительная база видеоигр на исторические темы. Парадоксально, но исторический сеттинг в видеоиграх не всегда подразумевает историческую достоверность. Тогда как в *Kingdom Come: Deliverance*, *Ken Follett's The Pillars of the Earth*, *L.A. Noire* исторические эпохи преподносятся весьма правдоподобно; в проектах Ubisoft *Assassin's Creed Odyssey* и *Assassin's Creed Valhalla* реальные события интерпретированы через призму мифологии, а в видеоиграх *Wolfenstein: The New Order*, *Prey*, *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* вовсе представлена альтернативная история.

Как уже было отмечено выше, одним из инструментов воссоздания исторических эпох, и, следовательно, формирования исторического сеттинга могут служить внутриигровые медиа (журналы в *Mafia II* и *Mafia III*, радио в *L.A. Noire*, газеты в *Red Dead Redemption* и *Red Dead Redemption 2* и даже протожурналистские доски объявлений в серии игр *The Witcher*). Среди виртуальных медиа в современных проектах заметно выделяются газеты, представленные в вестерн-видеоигре *Red Dead Redemption 2*.

Действие в вестернах, как правило, происходит во второй половине XIX в. на американском фронтире, или Диком Западе (Ридер, 2018). Именно этими временными и пространственными рамками ограничивается виртуальный мир игры *Red Dead Redemption 2*. Большую часть игрового времени под управлением игрока находится герой Артур Морган — член банды, всю жизнь занимавшийся грабежом. По сюжету видеоигры Соединенные Штаты Америки переживают смену эпох: в новом, цивилизованном мире больших городов больше нет места преступности, а значит и Артуру и его близким. На рубеже столетий масштабные социально-политические преобразования в США действительно повлекли за собой большие изменения и привели к экономической экспансии страны и появлению внушительной общенациональной инфраструктуры с передовыми для того столетия коммуникациями (Болотова, 2018).

Закономерно, что в указанном историческом сеттинге особое место будет занимать печатная пресса, стремительно развивавшаяся именно в XIX в. Самыми популярными изданиями конца того столетия, согласно И. Гурвичу (Гурвич, 2001), были еженедельные газеты, и именно их виртуальные аналоги представлены в *Red Dead Redemption 2* — *Blackwater Ledger*, *Saint Denis Times Tribune* и *New Hanover Gazette*.



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Воробей А. В.

Роль внутриигровых СМИ в формировании исторического сеттинга в видеоиграх

Следует обозначить, что печатная пресса в *Red Dead Redemption 2* выполняет сразу три вышеобозначенных функции внутриигровых медиа. Во-первых, в выпусках доступных игроку газет спрятаны чит-коды, что свидетельствует об исполнении коммуникативной функции. Во-вторых, из перечисленных изданий игрок может узнать о происходящих в виртуальном мире событиях, связанных и несвязанных с основным сюжетом, — так проявляется нарративная функция внутриигровых медиа. Наконец, иммерсивная функция выражается в визуальном стиле и содержании газет, отражающих представленную в видеоигре историческую эпоху.

Аналогично большинству внутриигровых медиа в исторических видеоиграх газеты из *Red Dead Redemption 2* выступают как временной якорь для игроков. Они в доступной и знакомой аудитории форме преподносят материал, позволяющий четко идентифицировать эпоху, в которую разворачивается действие видеоигры. В первую очередь на исторический период указывает внешний вид издания. Разработчики *Rockstar Games* воспроизводят все главные визуальные составляющие американской прессы тех лет: в Америке второй половины XIX в. газеты, как правило, издавались в формате 60×90 сантиметров и содержали в среднем 6–12 полос (Гурвич, 2001), а их главным иллюстративным материалом до окончания Первой мировой войны (1914–1918 гг.) оставались недорогие рисунки и литографированные иллюстрации. Все это можно наблюдать и в упомянутой видеоигре.

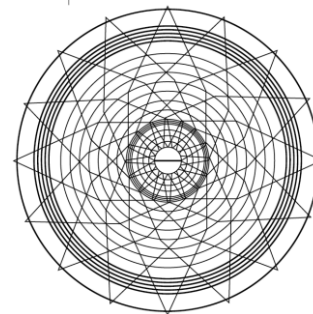
Важным этапом в развитии проектов с историческим сеттингом стала возможность полноценно воспроизводить реальность отраженного в видеоигре исторического события, создавая комплексный образ эпохи. В то время как дизайн и стилистика внутриигровых медиа помогают обозначить исторический период, в который происходят события видеоигры, их содержание может сформировать культурный контекст эпохи, ознакомив игрока с важными явлениями и событиями того времени.

Анализ содержания внутриигровой прессы *Red Dead Redemption 2* демонстрирует поразительное сходство с реальными американскими газетами XIX в. По подсчетам авторов, всего в игре доступно 148 полноценных материалов различного характера, из которых больше половины (69,6%) относится к информационно-развлекательным статьям, что соответствует принципам «массовой прессы» того времени. На рубеже веков, когда численность среднего и рабочего класса возросла (Фридман, 2005), стали важны интересы рядового читателя — не такого образованного и притязательного, как элита. Так в противовес «качественной прессе» возникла массовая. С того момента основным

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Воробей А. В.

Роль внутриигровых СМИ в формировании исторического сеттинга в видеоиграх



ориентиром стал служить закон спроса и предложения: газеты не стремились воспитывать аудиторию, как это было в европейских странах, а адаптировались к ее предпочтениям, стремясь заработать как можно больше денег. Такая тенденция сильно отражалась на тематических направлениях американских газет.

Следует отметить особенную взаимосвязь материалов в трех внутриигровых изданиях. Газеты содержат идентичные статьи и отличаются только названием, номером выпуска и местом продажи.

В попытках угодить массовому читателю издания делали ставку на развлекательные материалы — криминальную хронику, светские сплетни, спортивные новости и провокационные политические материалы, часто манипулирующие мнением непритязательных читателей (Шадсон, 1978). Огромной любовью читателей пользовались заметки с балов, подробности личной жизни влиятельных людей (подобные материалы встречаются и в *Red Dead Redemption 2*): пикантные материалы убеждали обывателей в том, что пропасть между ними и высокопоставленными лицами гораздо меньше, чем кажется (Иванян, 1991). Медиумагнат того времени У. Херст писал: «Публика жаждет развлечений гораздо больше, чем новостей» (цитируется по Прутцков, 2010). Этот подход к газетным статьям был сохранен и создателями видеоигры.

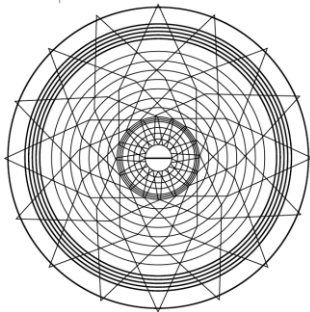
Большинство исследователей американской прессы конца XIX в., например Л. Д. Болотова, Г. В. Прутцков, Э. А. Иванян, в своих работах отмечают сенсационность и яркие заголовки статей, стимулирующие рост продаж и, по мнению В. И. Ленина (1913), «отвлекающие внимание толпы от действительно важных вопросов». Например, новость о перестрелке в городе называется «Ужасная бойня. Кровь на улицах Валентайна. <...> Море трупов — семьи скорбят»¹³, сообщение о найденных наскальных изображениях — «Свидетельство древней тайны»¹⁴, а статья про рост заболеваемости скарлатиной — «Смерть скрывается в пыли»¹⁵. Такие заголовки могли бы украсить первые полосы любых исторических аналогов.

Если тенденция к развлекательным сенсациям в реальной американской прессе вызвана попыткой привлечь массового читателя, необразованного и беспритязательного, то в случае с внутриигровыми газетами это, скорее всего, сделано для сохранения исторической достоверности и привлечения внимания. Вероятно, с этой же целью во внутриигровых медиа отражены империалистские

¹³ Ориг. (англ.) «A Horror Show. Blood in the streets of Valentine. <...> Dead everywhere — families grieving».

¹⁴ Ориг. (англ.) Evidence of Ancient Mystery Discovered.

¹⁵ Ориг. (англ.) Death Lurks in the Dust.



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Воробей А. В.

Роль внутриигровых СМИ в формировании исторического сеттинга в видеоиграх

настроения Соединенных Штатов Америки в конце XIX в. — антииспанские и антииндейские. Согласно исследованиям историков, когда объектом империалистских устремлений США стали близлежащие Куба, Пуэрто-Рико и Филиппины, антииспанские настроения, зарождавшиеся среди населения (Болотова, 2018), поддерживались провокационными статьями разоблачительного содержания (Прутцков, 2010) и материалами об ответственности американцев за просвещение «отсталых народов» (Иванян, 1991). Позже политические амбиции США и широко распространенная среди населения ненависть к испаноговорящим народам привели к антигуманной Испано-американской войне.

Blackwater Ledger, New Hanover Gazette, Saint Denis Times Tribune также выступают с поддержкой официальной политической повестки, резко осуждая в ряде статей действия коренного населения континента (например, «Племя становится неуправляемым и все более упрямым при каждом вынесенном наказании и нарушенном договоре»¹⁶ или «...поступок, который еще раз доказывает их вероломство и подлость»¹⁷). При этом управляемый игроком персонаж не раз становится свидетелем того, как вышеупомянутые договоры были нарушены представителями закона, совершавшими нападения на земли племени, разрушая их духовные святыни. Поразительно, как политическая ангажированность находит место не только в реальных, но и в виртуальных медиа.

По мнению большинства разработчиков и исследователей видеоигр, использование достоверных фактов и убедительное воссоздание тех или иных исторических явлений делает проекты более интересными и значимыми. Так как средства коммуникации, какими бы они ни были, играли важную роль в различные эпохи, внедрение в видеоигру внутриигровых медиа может позволить сформировать правдоподобный исторический мир, а главное — сохранить комфортную для пользователя игровую механику.

Например, если реальные газеты строго придерживались периодичности, то сюжетно-ориентированная пресса *Red Dead Redemption 2* выпускает номера газет только после определенных миссий, выполненных игроком. Кроме того, реклама в них не адресная, как в Америке конца XIX в., а абстрактная, имиджевая. Несоответствие можно объяснить потенциальными трудностями, которые повлекла бы адресная реклама во внутриигровых медиа: разработчикам необходимо было бы создавать многочисленные магазины и представленные в

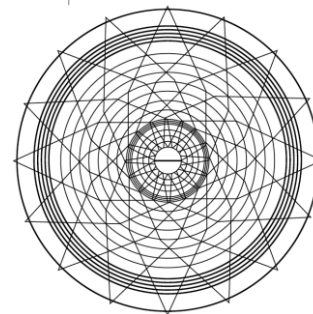
¹⁶ Ориг. (англ.) «The tribe has become unmanageable and more obstinate at every punishment handed down and treaty broken».

¹⁷ Ориг. (англ.) «... an act that further proves their treachery and villainy»

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Воробей А. В.

Роль внутриигровых СМИ в формировании исторического сеттинга в видеоиграх



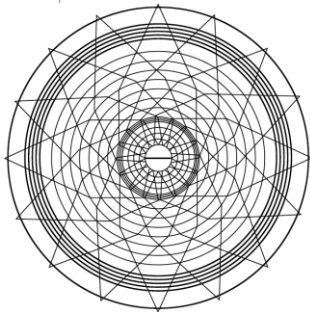
них объекты, потому что игроки попытались бы купить рекламируемые товары. Вместо этого, вероятно, чтобы отразить важную тенденцию американской прессы XIX в., но не углубляться в детали, адресную рекламу было решено заменить на имиджевую — более эффектную и абстрактную. Другой пример, когда в связи с особенностями игрового процесса создатели пренебрегли исторической достоверностью, — стоимость газет. В среднем газета в США стоила около \$0.01–0.06 за один экземпляр, тогда как в видеоигре фиксированная стоимость выпуска — \$0.25. Можно предположить, что это связано с разницей в ценности реальных денег в США XIX в. и игровых, собрать которые не представляет большой сложности для игрока.

Стоит также отметить, что в видеоигре доступны только газеты (*Blackwater Ledger*, *New Hanover Gazette*, *Saint Denis Times Tribune*), тогда как в действительности в США уже существовали и журналы для самой разной аудитории. Такое несоответствие реальному положению дел можно объяснить отсутствием необходимости включения в видеоигру журналов, к концу столетия все еще уступавших газетам по популярности.

Газеты, представленные в игре *Red Dead Redemption 2*, служат сюжетно-ориентированными внутриигровыми медиа, одновременно реализующими коммуникативную, нарративную и иммерсивную функции. Как следует из анализа, для *Blackwater Ledger*, *Saint Denis Times Tribune* и *New Hanover Gazette* характерны невысокая цена, большое количество рекламы, а также обилие информационно-развлекательных материалов. Вышеупомянутые издания искусно интегрированы в виртуальное пространство: они освещают события, связанные с сюжетом видеоигры, благодаря своему внешнему виду позволяют идентифицировать историческую эпоху, формируют ее социокультурный и политический контексты, важные для понимания сюжетных линий видеоигры. Такая точность в репрезентации печатной прессы (за исключением некоторых аспектов) может свидетельствовать о том, что разработчикам удалось отразить основные тенденции американской журналистики на рубеже XIX и XX вв.

Заключение

Проведенный анализ позволяет утверждать, что внутриигровые газеты точно обозначают временной и социокультурный контекст, дополняют сюжет. Медиа в видеоиграх с историческим сеттингом — не просто второстепенный декоративный элемент, а полноценный инструмент нарративного моделирования. На примере виртуальных газет в вестерн-видеоигре *Red Dead Redemption 2* видно, как такие элементы, органично встроенные в игровой процесс, выполняют одновременно



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Воробей А. В.

Роль внутриигровых СМИ в формировании исторического сеттинга в видеоиграх

несколько функций: коммуникативную, нарративную и иммерсивную. Благодаря своей визуальной стилистике и содержанию внутриигровые медиа укрепляют достоверность искусственно созданного исторического мира, воспроизводя главные черты американской прессы конца XIX в.

Внутриигровые медиа, даже будучи вымышленными, строятся в логике реальных медиа: они подчинены закону спроса и предложения, стремятся привлечь внимание потенциальных читателей (игроков), влияют на восприятие тех или иных событий. Однако при этом они функционируют в рамках игрового пространства, где законы нарратива и механики преобладают над законами журналистики. Это свидетельствует о появлении гибридной формы — игровой медийности, которая сочетает в себе принципы реальной медиасреды и особенности интерактивной природы видеоигр. В таком подходе игровое пространство предстает не просто ареной действия, а сложной симуляцией социокультурной среды.

С учётом сказанного можно говорить о целесообразности более глубокого и системного изучения внутриигровых медиа как самостоятельного объекта в рамках гейм-стадис и теории медиа. Понимание функционирования виртуальных медиа, а также их потенциала в формировании исторической достоверности, позволит расширить представление о возможностях видеоигр как формы культурной памяти, а также как способа репрезентации и интерпретации прошлого в цифровую эпоху.

БИБЛИОГРАФИЯ

Болотова, Л. Д. (2018). Американские массовые журналы конца XIX – начала XX вв. и движение «разгребателей грязи». В Я. Н. Засурский (ред.), Зарубежные еженедельники: история и современность. Коллективная монография (сс. 73–91). Факультет журналистики МГУ имени М. В. Ломоносова. <https://www.journ.msu.ru/upload/iblock/587/5879d925f781963d45a953588a84214f.pdf>

Гурвич, И. (2001). Американская печать. В Я. Н. Засурский и Е. Л. Вартанова (ред.), История печати: антология Т. II (сс. 286–315). Аспект Пресс.

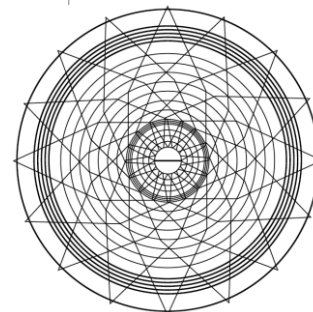
Захарова, О. А. (2013). Интерактивное повествование и мультимедиа в системе профессионального обучения и повышения квалификации. Мир науки, культуры, образования, 1(38), 21–24. EDN: PXVACX

Иванян, Э. А., (1991). От Джорджа Вашингтона до Джорджа Буша: Белый дом и пресса. Издательство политической литературы.

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Воробей А. В.

Роль внутриигровых СМИ в формировании исторического сеттинга в видеоиграх



Ильмиев, Р. И., Чупрова, Т. (2024). Видеоигры, история и историческая точность: между развлечением и образованием. Историческая информатика, 3(49), 1–15. <https://doi.org/10.7256/2585-7797.2024.3.71287>

Иншаков, А. А., Егоров В. Г. (2023). Индустрия видеоигр: экономический анализ и обзор современных исследований. Постсоветский материк, 4(40), 71–95. https://doi.org/10.48137/23116412_2023_4_71

Ленин (Ульянов), В. И. (1913). Полное собрание сочинений. Том 23. Март — сентябрь 1913 (сс. 121–122).

Михайлов, С. А. (2004). Журналистика Соединенных Штатов Америки. Издательство Михайлова В. А.

Огарков, А. Н. (2018). Кризис европейской культуры в произведениях киберпанка. Вестник Санкт-Петербургского государственного института культуры, 4(37), 102–106. <https://doi.org/10.30725/2619-0303-2018-4-102-106>

Прутцков, Г. В. (2010). (ред.), История зарубежной журналистики. 1800–1929: Учебно-методический комплект (учебное пособие, хрестоматия). Аспект Пресс, 2010.

Ридер, Д. (2018). Становление популярных жанров. Вестник Московского университета. Серия 9: Филология, 5, 252–261. EDN: YPLZZR

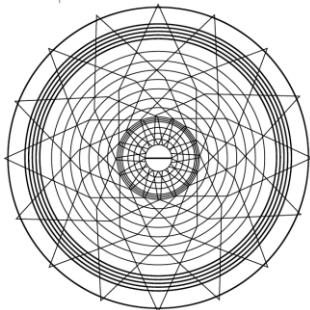
Таланов, С. Л. (2023). Исторические видеоигры как инструмент политики. Социально-политические исследования, 1(18), 20–38. https://doi.org/10.20323/2658_428X_2023_1_18_20 EDN: NXLJYD

Черный, С. Ю. (2017). Конструирование прошлого в видеоиграх: игрок как потребитель и соавтор исторического нарратива (проект «Europa Universalis IV»). Шаги/Steps, 3(2), 77–97. EDN: ZFAXWJ

Шаев, Ю. М. (2016). Пространство и время виртуального нарратива: фрактальный подход. Гуманитарный вектор. Серия: Философия, культурология, 11(2), 88–91. EDN: VTFQTJ

Шитенко, Ю. О. (2015). «Новостные игры» как феномен журналистики. Вестник Челябинского государственного университета, 5(360), 350–356. EDN: TQSTHP

Яблоков, К. В. (2005). Компьютерные исторические игры 1990–2000-х гг.: проблемы интерпретации исторической информации. [Диссертация на соискание ученой степени кандидата исторических наук, Российский государственный гуманитарный университет]. DisserCat. <https://www.dissercat.com/>



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Воробей А. В.

*Роль внутриигровых СМИ в формировании
исторического сеттинга в видеоиграх*

[content/kompyuternye-istoricheskie-igry-1990-2000-kh-gg-problemy-interpretatsii-istoricheskoi-inform](#)

Emery, E., & Smith, H. L. (1954). The Press and America. Prentice-Hall, Inc.

Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In M. J. P. Wolf, B. Perron (Ed.), The Video Game Theory Reader (pp. 221–237).

Friedman, B. (2005). The Penny Press: The Origins of the Modern News Media, 1833–1861. Journalism History, 31(1), 56. EDN: QVNLFD

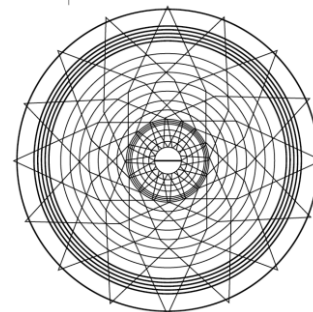
Mott, F. L. (1956). American Journalism. A History of Newspapers in the United States thought 260 years 1690-1950. The Macmillan.

Ryan, M.-L. (2002). Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media. Poetics Today, 23(4), 581–609. <https://muse.jhu.edu/pub/4/article/37641>

[Научные статьи]

Лاپин Д. А., Воробей А. В.

*Роль внутриигровых СМИ в формировании
исторического сеттинга в видеоиграх*



IN-GAME MEDIA AND THEIR ROLE IN FORMATION THE HISTORICAL SETTING IN VIDEO GAMES

Lapin D. A.

Candidate of Philological Sciences,

Senior Lecturer,

Department of Theory and Economics of Mass Media,

Faculty of Journalism,

Lomonosov Moscow State University

(Moscow, Russia)

dlapin.phd@yandex.ru

Vorobey A. V.

Student of the Bachelor's Program "Journalism",

Faculty of Journalism,

Lomonosov Moscow State University

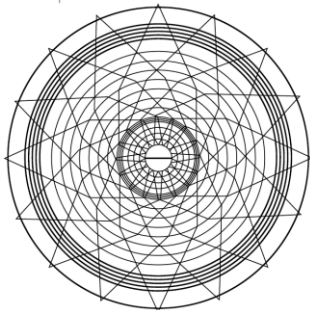
(Moscow, Russia)

vornass.nass@mail.ru

Abstract:

This work is devoted to the study of in-game media and their role in shaping the historical setting in video games. The aim of the work is to articulate a definition of in-game media, identify their types and functions, and examine their contribution to the formation of historical reality in video games, using *Red Dead Redemption 2* as an example. The article provides examples of in-game newspapers, magazines, and audiovisual media that have been successfully integrated into the gaming environment. The authors emphasize the relevance and potential of studying the virtual media environment, which has long been overlooked by academic research. The research methods include the analysis of educational materials for journalists and studies on digital media, scholarly articles in the field of game studies, and video games themselves. Special attention is given to the similarities between the in-game newspapers in *Red Dead Redemption 2* and the real American press of the late 19th century. The findings of the study may contribute to a deeper understanding of the mechanisms underlying the creation of historical authenticity in video games and the development of theoretical aspects of the study of media that exist exclusively within the gaming space.

Keywords: video game, digital technologies, interactivity, in-game media, historical setting, virtual newspaper, American press



[Научные статьи]

Лапин Д. А., Воробей А. В.

*Роль внутриигровых СМИ в формировании
исторического сеттинга в видеоиграх*

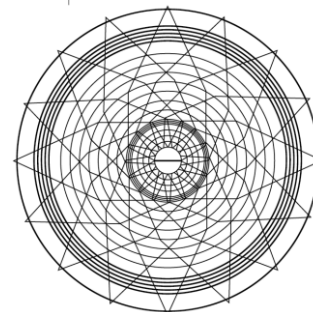
REFERENCES

- Bolotova, L. D. (2018). American Mass Magazines of the Late 19th – Early 20th Centuries and the Muckraking Movement. In Yu. Zassoursky (Ed.), *Foreign Weeklies: History and Modernity. Collective Monograph* (pp. 73–91). Faculty of Journalism, Lomonosov Moscow State University, 201. <https://www.journ.msu.ru/upload/iblock/587/5879d925f781963d45a953588a84214f.pdf>
- Chernyi, S. Yu. (2017). Constructing the Past in Video Games: The Player as a Consumer and Co-Author of Historical Narratives in “Europa Universalis IV”. *Steps*, 3 (2), 77–97. EDN: ZFAXWJ
- Emery E., Smith H. L. (1954). *The Press and America*. Prentice-Hall, Inc.
- Frasca, G. (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. M. J. P. Wolf, B. Perron (Ed.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 221–237).
- Friedman, B. (2005). The Penny Press: The Origins of the Modern News Media, 1833–1861. *Journalism History*, 31 (1), 56. EDN: QVNLFD
- Gurvich, I. (2001). American Press. In Yu. N. Zassoursky, E. L. Vartanova (Ed.), *In History of the Press: Anthology Vol. II* (pp. 286–315) Aspekt Press.
- Ilmiev, R. I. and Chuprova T. (2024). Video Games, History, and Historical Accuracy: Balancing Entertainment with Education. *Historical Informatics*, 3 (49), 1–15. <https://doi.org/10.7256/2585-7797.2024.3.71287>
- Inshakov, A. A., Egorov, V. G. (2023). The Video Game Industry: An Economic Analysis and a Review of Modern Research. *Post-Soviet Continent*, 4 (40), 71–95. https://doi.org/10.48137/23116412_2023_4_71
- Ivanyan, E. A. (1991). *From George Washington to George Bush: The White House and the Press*. Political Literature Publishing House.
- Lenin (Ulyanov), V. I. (1913). *Complete Works*. Vol. 23. March–September 1913, 121–122.
- Mikhailov, S. A. (2004). Journalism of the United States of America. Mikhailov V. A. Publishing House, 125–144.
- Mott, F. L. (1956). *American Journalism. A History of Newspapers in the United States thought 260 years 1690-1950*. The Macmillan.
- Ogarkov, A. N. (2018). Crisis of European culture in works of cyberpunk. *Bulletin of St. Petersburg State Institute of Culture*, 4 (37), 102–106. <https://doi.org/10.30725/2619-0303-2018-4-102-106>
- Prutskov, G. V. (Ed.). (2010). *History of Foreign Journalism. 1800–1929: Educational and Methodological Kit (Textbook, Reader)*. Aspekt Press, 85–98.
- Rieder, J. (2018). The Emergence of Popular Genres. *Bulletin of Moscow University. Series 9: Philology*, (5), 252–261. EDN: YPLZZR
- Ryan, M.-L. (2002). Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media. *Poetics Today*, 23 (4), 581–609. <https://muse.jhu.edu/pub/4/article/37641>

[Научные статьи]

Лапин Д. А., Воробей А. В.

*Роль внутриигровых СМИ в формировании
исторического сеттинга в видеоиграх*



Shaev, Yu. M. (2016). Space and Time of Virtual Narrative: Fractal Approach. Humanitarian Vector. Series: Philosophy, Cultural Studies 2, 11 (2), 88–91. EDN: VTFQTJ

Shitenko, Yu. O. (2015). Newsgames as a New Phenomenon of Journalism. Bulletin of Chelyabinsk State University, 5 (360), 350–356. EDN: TQSTHP

Talanov, S. L. (2023). Historical Video Games as a Tool of Politics. Socio-Political Research, 1 (18) 20–38. https://doi.org/10.20323/2658_428X_2023_1_18_20 EDN: NXLJYD

Yablokov, K. V. Computer Historical Games of the 1990s–2000s: Problems of Interpretation of Historical Information. [Candidate dissertation, Russian State University for the Humanities]. DissersCat. <https://www.disserscat.com/content/kompyuternye-istoricheskie-igry-1990-2000-kh-gg-problemy-interpretatsii-istoricheskoi-inform>

Zakharova, O. A. (2013). Interactive Storytelling and Multimedia in the System of Vocational Training and Skill Development. The World of Science, Culture and Education, 1 (38), 21–24. EDN: PXVACX