Знак: проблемное поле медиаобразования. 2025. № 4 (58). С. 66–74.
eISSN 2949-3641; ISSN 2070-0695 (print).
Znak: problemnoe pole mediaobrazovanija. 2025;4(58): 66–74.
eISSN 2949-3641; ISSN 2070-0695 (print).

Научная статья
УДК 070
DOI 10.47475/2070-0695-2025-58-4-66-74

ТРАНСФОРМАЦИОННАЯ ИГРА КАК МЕТОД РАБОТЫ С ПРЕДСТАВИТЕЛЯМИ МЕДИАСФЕРЫ

Галина Сергеевна Зуева
Пензенский государственный университет, Пенза, Россия,
gz90@yandex.ru, https://orcid.org/0000-0001-6388-5078, SPIN-код: 7415-9296

Аннотация. В условиях тотальной геймификации, в том числе и в СМИ, представляется целесообразным обратить внимание на использование игровых методик в медиаобразовательном процессе. Психологическая игра может стать и методом обучения, и способом профессиональной поддержки на разных этапах освоения журналистики. Внедренная в практику работы с журналистами трансформационная игра «Тайны редакции», созданная на кафедре журналистики Пензенского государственного университета по модели игры Н. Приданниковой «Дом Души Моей», была пройдена 40 студентами-бакалаврами и молодыми журналистами пензенских СМИ. Исследование осуществлялось с опорой на текстологический и сравнительно-типологический методы анализа стенограмм серии игр. Выяснилось, что журналисты одного уровня подготовки имеют похожие проблемы. Первокурсники начинают знакомство с профессией, романтизируя журналистику, в то же время они испытывают страх перед большим объемом работы, нуждаются в поддержке наставников. Студенты второго курса, получившие начальные знания о профессии, стремятся понять, как журналистика поможет им проявить себя, выбирают конкретную сферу деятельности в СМИ. Работающие студенты испытывают синдром новичка, боясь не справиться с требованиями, но воспринимают свою работу как опыт на пути к более высоким целям. Молодые журналисты со стажем работы 3–9 лет требовательны к себе и стремятся к признанию со стороны редакции и аудитории. Проведенные игры показывают, что трансформационная игра является эффективной психологической методикой, позволяющей журналистам увидеть собственную траекторию развития в сфере медиа.

Ключевые слова: трансформационная игра, медиапсихология, профессиональная идентичность журналиста, профессиональная мотивация, региональная журналистика, психологические проблемы начинающего журналиста, профессиональные качества журналиста

Для цитирования: Зуева Г. С. Трансформационная игра как метод работы с представителями медиасферы // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2025. № 4 (58). С. 66–74. doi: 10.47475/2070-0695-2025-58-4-66-74

Original article

TRANSFORMATION GAME AS A METHOD OF WORKING WITH REPRESENTATIVES OF MEDIASPHERE

Galina S. Zueva
Penza State University, Penza, Russia
gz90@yandex.ru, https://orcid.org/0000-0001-6388-5078

Abstract. In the context of total gamification, including in the media, it seems appropriate to pay attention to games in the media education process. Psychological games can serve both as a learning tool and as an instrument for professional support at different stages of mastering journalism. The transformational game *Tainy redaktsii (Editorial Secrets)* implemented into the practice of working with journalists and based on N. Pridanikova's game model *Dom Dushi Moei (The House of My Soul)* was played by 40 bachelor students and Penza media journalists. The study was carried out based on textual, comparative-typological methods of analyzing transcripts from a series of games. It turned out that journalists with similar levels of training have similar problems. We divided

the participants into four groups. First-year students begin their acquaintance with the profession by romanticizing journalism while simultaneously experiencing fear of the large workload and needing mentors' support. Second-year students, who have acquired basic knowledge about the profession, strive to understand how journalism will help them to express themselves. Working students have the novice syndrome, fearing they won't meet the requirements but perceiving their work as experience on the path to higher goals. Young journalists with 3–9 years of experience are demanding of themselves and seek recognition from both the editorial staff and the audience. The games demonstrated that the transformational game is an effective psychological technique that helps journalists visualize their own development trajectory in the media field.

Key words: transformational game, media psychology, professional identity of a journalist, professional motivation, regional journalism, psychological problems of a novice journalist, professional qualities of journalist

For citations: Zueva G. S. (2025). Transformation Game as a Method of Working with Representatives of Media Sphere. *Znak: problemnoe pole mediaobrazovanija*, 4(58): 66–74. doi: 10.47475/2070-0695-2025-58-4-66-74

Введение

В условиях, когда СМИ переживают тотальную геймификацию, о чем говорят актуальные исследования цифровых медиа (Карпенко, Короченский 2023, Салихова 2024, Курганова, Беленова 2023), игровые методики становятся целесообразны и в образовательном процессе при подготовке будущих журналистов. Как отмечают психологи (Асташова, Бондырева, Попова 2023), внедрение игровых элементов в уже сложившийся процесс деятельности способствует изменению привычного поведения аудитории, вовлекает ее в данную деятельность и повышает мотивацию.

Цель данного исследования – оценить эффективность трансформационной игры, созданной специально для журналистов, как методики, позволяющей выявить отношение к профессии у начинающих журналистов и оценить ее субъективную значимость для сотрудников медиасферы. Это соответствует социально-психологическому подходу к изучению личности журналиста, который, по мнению исследователей (Олешко, Гаврилов 2024), позволит содействовать подготовке специалистов, способных эффективно работать в условиях цифровизации СМИ и верно оценивать современные вызовы в медиапространстве. Признание универсальных ценностей и стандартов профессии в настоящее время сочетается с отстаиванием права на личную независимость и суверенитет в мыслях и поведении (Корконосенко 2024), и мы наблюдаем размывание профессиональной идеологии и тесно связанной с ней идентичности. В связи с этим особую значимость приобретают вопросы профориентации и психологического климата в медиасфере.

Научная новизна исследования заключается в том, что оно отражает тренды современных медиаобразовательных практик по внедрению игрового подхода (Базикян 2024; Тузовский, Зыховская 2024), но разработка и применение именно трансформационной психологической игры для журналистов были осуществлены впервые. Использование подобных трансформационных психологических игр для журналистов ранее не было описано в научной литературе.

Трансформационная игра – это психотехнология, созданная на основе принципов настольных развлекательных игр, но направленная на актуализацию личностных сфер, качеств и способностей человека (Фаерман 2020). В ее содержание (инструкцию, структуру поля и др.) заложены несколько прикладных психокоррекционных практик, способствующих раскрытию внутренних ресурсов для решения психологических проблем (Муравьева 2021) и развитию коммуникативных навыков (Иванова, Алтунина, Данько 2023).

Сюжет игры, в ходе которого нужно преодолевать препятствия на пути к цели и прийти к определенному результату, имеет начало, основную часть, кульминацию и развязку. Путешествие героя начинается с принятия вызова – включения в игру с четким запросом: важно знать, в каком состоянии и ради какой цели он отправляется в путь. В основной части человек получает информацию о себе, на которую проецирует все, что связано с его запросом. Кульминация – это поворотный момент в игре, где участник принимает решение, что ему нужно делать дальше в своей ситуации. Завязка сводится к рефлексии и осмыслению нового опыта: какие изменения в его парадигме мышления произошли и как применять их в жизни. В трансформационной игре невозможно проиграть: каждый участник получает свой уникальный результат.

Объекты и методы исследования

В 2024 г. на кафедре «Журналистика» Пензенского государственного университета (ПГУ) (Зуева Г. С. Психология для журналиста. Трансформационная игра «Тайны редакции» : учеб. пособие. Пенза : Изд-во ПГУ, 2024. 40 с.) была разработана трансформационная игра для работы с журналистами «Тайны редакции», в ходе которой можно выявить негативные установки и перестроить шаблоны профессионального поведения. Игра была создана адаптивно для журналистов от оригинала «Дом Души Моей» автора Натальи Приданниковой.

Ход игры подразумевает экскурсию по редакции СМИ, начиная с «Базы», куда приезжают журналисты с заданий и где хранится вся необходимая для работы техника, через саму «Редакцию» – newsroom, рабочие

места журналистов, редакторов и других сотрудников медиахолдинга, в «Архив», который включает в себя как ненужные атрибуты прошлого, так и ценности, которые являются достоянием редакции. За этими категориями скрывается то, от чего человек должен отказаться, чтобы успешно работать дальше, и тот ресурс, который медиасфера дает ему. Например, испытуемые называли страхи, связанные с профессиональным стыдом: ошибиться там, где это недопустимо, случайно навредить людям, не найти общего языка с коллективом редакции, получать критику со стороны редактора и аудитории. В качестве ценностей называли поддержку коллектива и семьи, возможность получить интересный жизненный опыт, саморазвитие.

В базовые представления о журналистике отнесены как положительные, так и отрицательные аспекты, обусловленные «универсализмом, транспрофессионализмом и полифункциональностью» (Свитич 2018: 51) профессии. Каждый из них может интерпретироваться по-разному: как в позитивном, так и негативном смысле. Они связаны с парадоксами профессии (Свитич Л. Г. Введение в специальность. Профессия: журналист : учеб. пособие для студентов вузов. 3-е изд., испр. и доп. Москва : Аспект Пресс, 2011. 255 с.), включают основные качества журналиста и профессиональную культуру (Бережная, Корконосенко 2024): четвертая власть, зависимость от внешних сил, стремление к прогрессу, самоцензура, эмпатия, дипломатичность, смелость, пассивность, помощь людям, шутки, консерватизм, качество информации, креативность, репутация, уникальность.

Кабинеты основного здания редакции в игре условно разделены на шесть блоков в соответствии с действующими силами журналистики как социального института: сами журналисты (качества – талант, творчество, удовольствие, дилетантство, выносливость, свобода), внешние силы (партнерство, польза, конкуренция, осуждение, власть, санкции), редакторы (опыт, культура, принципы, скорость, время, защита), учредители (открытость, признание, самоотдача, имидж, борьба, смысл), тексты (сочувствие, расследование, интерес, фейк, иллюзия, трагедия) и аудитория (сожаление, любопытство, конфликт, обособленность, отзывчивость, общение). При посещении условных кабинетов редакции игрок получает три метафорических ассоциативных карты со сказочными сюжетами, которые отражают внутренний мир человека через увиденные образы (Алексеенко 2024), а всем известные истории помогают выявить вторичные выгоды, которые мешают двигаться дальше к намеченной цели.

Найденный в «Архиве» ресурс становится результатом игры, и его тоже игрок обнаруживает через метафорические карты, где зашифрован позитивный сюжет, но он не очевиден: суть в том, чтобы человек сам его интерпретировал. Далее игрок возвращается на «Базу», куда приносит обнаруженное им наследие и рефлексирует, как изменилась его ситуация.

Согласно гипотезе исследования, результат игры «Тайны редакции» предполагает осознание своих уникальных качеств, которые нужны современной журналистике, способствует выходу в позицию взрослого человека, несущего ответственность за свою работу и жизнь.

Описанная трансформационная игра проводилась посредством метода невключенного наблюдения среди 40 студентов и выпускников кафедры журналистики ПГУ в возрасте от 18 до 30 лет. Соотношение по полу: 35 женщин (86 %) и 5 мужчин (14 %). Для сравнения: на момент проведения исследования на кафедре обучались 92 женщины (77 %) и 22 мужчины (23 %).

В качестве испытуемых были привлечены студенты и выпускники, которые работают или собираются работать и в журналистике, и в смежных отраслях: PR, SMM. Объединяющим фактором является получение ими образования на бакалавриате по направлению 42.03.02 «Журналистика» общего профиля подготовки, реализуемого в вузе, где проводилось исследование, что позволяет говорить о широкой сфере медиа и изучать методику трансформационной игры с этой категорией испытуемых.

Серия групповых игр с количеством участников от 3 до 6 человек проходила с ноября 2024 по февраль 2025 года. Объединяющим параметром являлся запрос на игру: проанализировать свои профессиональные качества и определить, как каждый испытуемый видит себя в медийной профессии. Ключевые параметры, которые учитывались в ходе исследования: уровень профессиональной подготовки (курс обучения, стаж работы), наличие или отсутствие опыта работы по профессии, заинтересованность в дальнейшем развитии в сфере журналистики и коммуникаций.

В ходе игр со всеми 40 участниками в устной форме проводился опрос. Использовались закрытые вопросы, предполагающие выбор трех из предложенных в игре профессиональных качеств – тех, что приоритетны для испытуемого на момент проведения исследования (таблицы 1–3). Для обработки результатов использовался ручной подсчет на основании стенограмм записи игр.

Результаты и их обсуждение

Для участия в каждой игре были подобраны группы испытуемых, состоящие, как правило, из журналистов одного уровня профессиональной подготовки. Однако были две игры, где в состав участников вошли и работающие студенты, и еще не работавшие по профессии.

По наблюдениям за групповой динамикой, мы пришли к выводу, что состав группы не является

ключевым фактором, влияющим на достижение целей игроков: на психологической игре человек глубоко вовлекается только в решение своего запроса. Группа влияет, но опосредованно. Другие участники могут делиться своими мыслями и ассоциациями по ходам своих коллег, которые те могут принять или не принять к сведению, но основная роль группы – создать комфортное общее пространство, где никто никого не осудит. Это задача ведущего игры, который не дает подсказки игрокам, но следит за тем, чтобы не возникло морально травмирующих ситуаций для участников.

На протяжении всех игр становилось очевидно, что журналисты одного уровня подготовки имеют похожие проблемы. Это проявлялось даже если состав участников был смешанный. В соответствии с уровнями подготовки мы разделили испытуемых на четыре группы: первокурсники (начинающие знакомство с профессией), второй курс (время накопления знаний и сомнений), работающие студенты (совмещают учебу со стажировкой или работой в медиа), выпускники (профессионалы).

Первокурсники хотят разобраться, в каком направлении им двигаться по профессии, романтизируют журналистику (что нормально) и в то же время часто боятся пробовать то, что хочется. Их запросы звучали в основном следующим образом: «Хочу понять, подходит ли мне журналистика как профессия, какие темы мне подойдут, как я буду себя ощущать в редакции».

Важными базовыми качествами для работы в медиа они считают обозначенные в таблице 1.

Таблица 1 – Качества журналистики, названные студентами первого курса

Профессиональное свойство	**Количество ответов**
Креативность	11
Смелость	9
Эмпатия	6
Помощь людям	6
Уникальность	5
Качество информации	4
Юмор	3
Стремление к прогрессу	3
Репутация	2
Дипломатичность	1
Пассивность	1
Зависимость от внешних сил	1

Из негативных качеств была названа только пассивность (1 чел.), выбор которой студентка объяснила тем, что, если ничего не делать, результата не будет, и зависимость от внешних сил (1 чел.), которую другая студентка понимает как подчинение руководству редакции и запросам аудитории.

Абсолютное большинство прошедших игру первокурсников видят свою профессию как благодатную для творчества и самореализации, при этом они готовы помогать людям, понимают, что журналисту необходимо быть смелым человеком и стремиться получать качественную информацию.

Во время игрового путешествия по редакции выявлялись страхи по поводу будущей работы: не успеть сделать большой объем работы, быть недооцененным со стороны редактора, проявить инициативу и допустить ошибку, вступать в конфликты. При этом студенты понимают, что хотеть быстрого успеха – это «по-дилетантски», нужно прикладывать усилия для достижения своих целей: брать на себя ответственность и проявлять себя как журналист уже сейчас, учиться общаться с разными людьми. Большинство первокурсников ощущают поддержку от семьи, группы и преподавателей, понимают, что в первую очередь нужно «найти общий язык с собой», а быть начинающим не страшно, ведь в журналистике много возможностей. Первокурсники ожидают помощи в освоении профессии от наставников среди преподавателей и редакторов: «нужна поддержка, взаимопомощь», «всегда найдется хороший наставник, который передаст опыт».

Студенты второго курса находятся на перепутье: им уже хочется начать работать, но не очень понятно, что именно приведет к успеху в профессии. «Моё ли это», – самый главный вопрос у испытуемых этого уровня. Они наслышаны от работающих старшекурсников о трудностях и переживают, как будут справляться сами. От преподавателей они хотят получить знания и ресурсы для летней практики, которую с нетерпением ждут.

Примечательно, что некоторые второкурсники уже выбирают сферу деятельности более конкретно, потому что получили знания о профессии и успели попробовать себя в студенческих медиа. Звучали варианты: радио или аналитика в печати; радио, телевидение или публицистика; fashion-журналистика, фото или радио; телевидение или SMM; СМИ или SMM. В результате игры двое из них даже определили свой выбор: одна студентка решила, что будет продолжать пробовать себя в SMM и графическом дизайне, а не на телевидении. Другая обозначила, что скорее всего не пойдет в СМИ, но навыки журналиста пригодятся ей для продюсирования и организации мероприятий – эта сфера студентке интересна. Остальные испытуемые данной группы приходили к выводу о том, что сейчас им вредят сомнения и нерешительность, поэтому не стоит бояться пробовать разные сферы: «меня никто не убьет, если я ошибусь»; «мне нужно перестать зацикливаться и немного поплыть по течению».

Среди базовых качеств для работы в медиа студенты второго курса называли свойства, представленные в таблице 2.

Таблица 2 – Качества журналистики, названные студентами второго курса

Профессиональное свойство	**Количество ответов**
Помощь людям	6
Креативность	4
Качество информации	3
Самоцензура	3
Зависимость от внешних сил	3
Смелость	2
Уникальность	2
Четвертая власть	1
Дипломатичность	1
Репутация	1
Юмор	1

По одному ответу были даны в сторону четвертой власти как возможности влиять на жизнь граждан, дипломатичности в значении, что журналист «работает не столько на себя, сколько на имидж редакции», и репутации как «продвижению собственного имени, что приводит в том числе и к самоцензуре», по мнению испытуемой. Выбор юмора в ряду базовых качеств другая студентка объяснила необходимостью развлечь аудиторию и прокомментировала: «В мире и так много плохого».

Страхи студентов-журналистов второго курса связаны с тем, что им предстоит делать много рутинной работы, «потому что надо». Они боятся тем самым попасть в позицию жертвы, но понимают, что помощь людям – ключевая миссия журналистики. Им хочется найти в себе скрытые таланты и применять их, раскрывая свою уникальность как личности, при этом они понимают, что это их зона ответственности, а не наставников: «с неба ничего не сыплется, поэтому нужна креативность», «когда забываешь про свои обязанности, появляются и внешние, и внутренние конфликты». Студенты показывают интересное и довольно глубокое понимание свободы печати: «У свободы есть ограничения. Чтобы себя защитить, надо пожертвовать чем-то. Пока ты защищен, ты свободен». Очень четко осознают ценность партнерства и связей, но стремятся к умению выстраивать правильные границы: «Доверчивость – ловушка для конкурентов, а всю информацию нужно проверять».

Свой ресурс второкурсники, в отличие от первокурсников, уже видят не во внешнем мире, а в себе. «Не бояться мечтать, избегать нелюбви к себе и сомнений», «слушать себя», «искать свои таланты, даже если вокруг неизвестность», «я больше не перфекционист, не зациклена на учебе, а фильтрую информацию» – так испытуемые формулировали свои личные инсайты по итогам игры. Внутренние противоречия, которые вышли на поверхность в процессе игры, разрешатся со временем. До первой редакционной практики они пребывают в состоянии поиска, поэтому критично относятся к будущей профессии, романтизации уже не происходит.

Работающие студенты-журналисты третьего и четвертого курса испытывают тревогу адаптации к профессии и тревогу служения (Пронина 2023): у них нет полной уверенности в своих навыках – отсюда синдром новичка, вызванный в том числе и необходимостью подчиняться новым для них редакционным требованиям. Испытуемые работают корреспондентами ГТРК «Пенза», медиахолдинга «Экспресс», информационного агентства «РИА Пензенской области», сайта газеты «Московский комсомолец» (Пенза), сетевого издания «Первый пензенский портал»; в пресс-службах министерства образования Пензенской области и регионального отделения фонда «Защитники Отечества»; SMM-специалистом в IT-компании; лаборантами кафедры журналистики ПГУ (в их обязанности входит взаимодействие с пресс-центром вуза, содействие в организации мероприятий и связи с журналистами).

Их запросы можно свести к формулировкам: «Нужно ли что-то менять? Стоит ли продолжать работу в сфере медиа?». Представители этой группы делают выбор: «Остаться на этой работе или уйти в новую сферу?». У них есть конкретные планы и стремления, поэтому запросы звучали соответствующе, например: «Сможет ли нынешняя работа на телевидении стать для меня стартом в спортивную журналистику?», «Как опыт, который я приобретаю в SMM, приведет меня к профессиональному росту в будущем?», «Как найти силы на ведение собственного блога, будучи редактором сайта?».

Из базовых качеств для работающих студентов актуальны представленные в таблице 3.

Таблица 3 – Качества журналистики, названные работающими студентами 3-4 курса

Профессиональное свойство	**Количество ответов**
Креативность	6
Качество информации	6
Помощь людям	5
Уникальность	5
Смелость	4
Самоцензура	4
Четвертая власть	3
Зависимость от внешних сил	3
Стремление к прогрессу	2
Репутация	2
Пассивность	2
Дипломатичность	1
Консервативность	1
Юмор	1
Эмпатия	1

Выбор самоцензуры был обоснован как в позитивном плане: «хорошо, когда сам себя контролируешь», так и в негативном: «боюсь сказать лишнее». То же самое и с зависимостью от внешних сил: «знаю больше, чем можно говорить по разным причинам». Свой выбор в сторону дипломатичности и репутации испытуемые объясняли так: «в государственной сфере важно, чтобы люди друг другу помогали, умели договариваться», «хорошая репутация – это доброе имя, которое все знают». Консервативность и пассивность в их восприятии являются антиподами креативности и уникальности: «много рутинной работы», «есть задания, которые надо выполнять, и правила, которым нужно следовать, креативность можно проявить только при освещении интересных мероприятий».

Работа в журналистике способствует быстрому взрослению личности: студенты уже осознают свою роль в обществе как журналиста и ценят ее. «Редакторы не видят то, что вижу я, следовательно, я ответственна», «нужен баланс между своей уникальностью и обстоятельствами в обществе» – говорили испытуемые, обосновывая свой выбор базы. Они делились стремлением доводить информацию до общества качественно, помогать людям, быть смелыми – не бояться трудностей, выходить за собственные рамки, творить и проявлять себя.

Страхи испытуемых этой группы обоснованы несколькими конкретными причинами. Отсутствие опыта заставляет воспринимать каждую задачу как вызов, отсюда – боязнь не справиться с объемом работы и неэффективно совмещать ее с учебой. Многозадачность, с которой они столкнулись, вносит дисбаланс в их жизнь, поэтому самым правильным решением они считают отпустить контроль и не ругать себя, если что-то не получается сразу, а делать то, что требует редакция. Это поможет наработать опыт и перестать мучиться от синдромов новичка и самозванца. «Редакция дает мне возможности», «я вижу все события по обе стороны, была везде, и мне все завидуют» – так работающие студенты видят плюсы профессии.

Для начинающих журналистов становится важным выбор правильной имиджевой стратегии – подачи себя в профессиональном кругу, сохранение и транслирование своей уникальности для понимания собственного места в журналистике. Они выбирают одним из ключевых качеств смелость, чтобы не сдаваться перед трудностями и не бояться ошибаться. Понимают, что для достижения своих целей им потребуется выносливость и терпение: «Чем больше ты работаешь, тем больше связей». При этом свою нынешнюю работу они воспринимают в основном как стартовую площадку, им хочется попробовать и другие сферы: «редакция меня взращивает, как ребенка, но ребенок рано или поздно уходит из семьи, у меня идет взросление»; «я хочу поменять зависимость от внешних сил на смелость, всю жизнь так работать не смогу, но хотела бы продолжать работать дипломатично, четко». Есть страх упущенных возможностей и потери времени: «когда долго работаешь на одном месте, боишься, что все хорошие места уже забрали»; «я иду за имиджем, но боюсь остаться у разбитого корыта». Во многом это побочное следствие разнообразия сфер, которое дает медиа – возможностей много, и это затрудняет выбор профессиональной ниши.

Испытуемым этой группы важно ощущать доверие коллектива и взаимную поддержку: «всё делаю для людей, даже если приходится вступать в конфликт, это командная игра»; «моральный ресурс у меня есть, но хочется моральной поддержки»; «когда ты один, реализоваться в творчестве сложнее». Коллектив они считают одним из ключевых факторов выбора работы и лояльности к редакции.

Отдельно стоит рассмотреть студентов старших курсов, не работающих в журналистике, таковых испытуемых было двое. Их выбор базовых качеств сводится к уникальности, креативности, качеству информации, стремлению к прогрессу, репутации, смелости и помощи людям. Это соотносится с приоритетами их одногруппников. Однако проблемы, которые занимают таких студентов, схожи со страхами второкурсников, только стремящихся войти в профессию. Это позиция наблюдателя, который «ищет свое предназначение», отсюда – чувство потерянности и «депрессия». Им хочется быть смелее и «пробовать себя в разных направлениях», но якобы не хватает ресурсов для этого. Нет внутренней опоры, и это главная причина, почему они еще не работают по специальности.

Для испытания игры «Тайны редакции» помимо студентов были привлечены **профессионалы** – корреспонденты, ведущие и редактор сайта ГТРК «Пенза», четыре человека с опытом работы от 3 до 9 лет. Их запросы сводились к выбору дальнейшей траектории профессионального развития. В целом его можно сформулировать так: «Какие возможности для меня есть в журналистике сейчас, в том числе и за пределами региона?» Испытуемые данной группы хотят выйти на новый уровень профессионального развития.

Позитивные базовые качества, обозначенные журналистами: качество информации, смелость проявлять себя и искать новые пути, стремление к прогрессу, помощь людям «по мере сил» и «не напрасно», эмпатия, которая ценна для них тем, что ее удалось сохранить за годы работы, и самоцензура в контексте «как я реагирую на то, что делаю». Репутацию они обосновали как собственное «тщеславие» – ожидание поощрения извне. Это может быть сигналом о потребности в одобрении их деятельности, которая не реализуется в полной мере, поэтому преобразовывается в самоиронию. Из негативных аспектов была обозначена пассивность как следствие зависимости от внешних сил: необходимость делать по шаблонам и

соответствовать требованиям.

Журналисты добавили, что чувствуют профессиональную деформацию в плане эмоциональных реакций на тяжелые события и называют это цинизмом: «Раньше я плакала над новостями о страшных авариях. Теперь этого нет, но стала чувствительнее в обычной жизни». Формой психологической защиты от травмирующего контента, таким образом, становится компенсация.

Проблемы испытуемых этой группы, несмотря на схожесть запросов, оказались разными, потому что они не столько профессиональные, сколько личные: сравнение себя с другими, требовательность к себе, боязнь оказаться в ловушке, позиция жертвы, тревога перед будущим.

Неумение отказывать привело одну из участниц к чувству потерянности: «Я делаю всё четко и вовремя, принимаю чужие правила, потому что не знаю, где истина». При этом девушка точно знает, что хочет развивать собственный творческий проект и уже начала это реализовывать, но ругает себя за «медленный рост».

Другая журналистка жалуется на синдром самозванца: «Я уже давно в профессии, но не чувствую себя профессионалом. Мне страшно вставать на новый путь, потому что придется всё проходить заново». Свое развитие она видит в том, чтобы избавиться от ложных убеждений.

Третья и четвертая участницы игры отметили, что необходимость соответствовать собственным ожиданиям и контролировать репутацию их сковывает. Эти девушки скрупулезно разбирают свои ошибки после каждого эфира, что только усиливает тревогу: «Даже незначительная вещь может заставить меня сомневаться. Приезжаю со съемок и выискиваю изъяны. Я люблю работать, но надо себя восполнять [ресурсами]». «Я учусь, на верном пути, но стоит ли это таких жертв?» – задается вопросом ее коллега.

Все четыре участницы игры единогласно отмечали, что из-за ненормированного графика и ранних подъемов им не хватает времени наедине с собой и качественного сна. Они хотели бы больше бывать на природе, чаще общаться с друзьями и родными. Для реализации профессиональных целей им не хватает смелости и четкого понимания, чего именно они хотят. Выводы по итогам игры испытуемые сделали следующие: «я уже всё знала, нужно было озвучить, чтобы понять, точно ли это мое желание»; «меня пытались остановить – не смогли, мне надо принять свою теневую сторону, чтобы двигаться дальше»; «что бы я ни делала, я буду счастливее, если откроюсь миру»; «творчество и признание – то, ради чего я на телевидении, но это можно получить и по-другому».

Для продолжения профессионального развития и успешной самореализации молодым журналистам необходимо чаще прислушиваться к себе, чтобы ставить новые цели и достигать их. У них уже есть опыт, профессиональная интуиция, любовь к людям, репутация, но есть и завышенные ожидания от себя. Участие в игре «Тайны редакции» позволило им удовлетворить потребность в честном и открытом разговоре с самим собой, чтобы ненавязчиво, но четко разобраться в своей проблеме.

Заключение

Таким образом, трансформационная игра действительно способствовала глубокому пониманию журналистики как профессии и осознанию своей роли каждого участника в ней. Основные препятствия на пути меняются в зависимости от ступени развития профессионализма. У первокурсников это в первую очередь страх перед большим объемом работы, они не хотели бы остаться без поддержки при освоении новой деятельности, поэтому со стороны преподавателей очень важно ее оказать. Студенты второго курса осознают, что в журналистике есть не только творчество, но и стандарты, поэтому боятся так и не проявить свои таланты и уникальность, это мотивирует их усиленно искать свою нишу в процессе учебы. Работающие студенты находятся на этапе профессионального взросления: о журналистской многозадачности они знают уже не от других, а по собственному опыту, то же касается и рутинной работы. Однако эти испытуемые умеют справляться с трудностями, они понимают, что в журналистике много возможностей, и учатся работать в команде. Молодые, но опытные журналисты достаточно требовательны к себе, воспринимают свою работу очень серьезно, им часто не хватает времени на глубокую рефлексию своих потребностей.

Среди ключевых профессиональных принципов, выделенных во время игры как студентами, так и профессионалами, в приоритет ставится помощь людям, обеспечение качества информации, смелость и креативность, что вполне соотносится с видением миссии современного журналиста, изложенной в трудах медиаисследователей на основе опросов (Свитич, Смирнова, Шкондин 2019).

По итогам игр участники делали выводы относительно самоопределения в профессии и благодарили за возможность честного и открытого диалога. Не было ни одного испытуемого, который после игры заявил бы, что больше не хочет заниматься журналистикой, однако были желающие поискать себя в смежных сферах, где нужны навыки журналиста.

В перспективе возможно продолжение исследования игры со студентами старших курсов, не работающих в журналистике, но стремящимися к реализации в выбранной профессии. Это необходимо для более четкого понимания, в чем именно им не хватает внутренней опоры, что ее дестабилизировало. Кроме того, мы считаем важным проводить исследования подобного рода и с опытными журналистами-

практиками, которые работают по профессии более 10 или даже 20 лет. Вероятно, если бы среди опытных участников игры были представлены и мужчины, а не только женщины, ответы могли бы отличаться в сторону других личностных и профессиональных качеств.

Список источников

Алексеенко В. И. Трансформационные игры и метафорические ассоциативные карты как современные методы психокоррекции // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2024. Т. 12–2 (99). С. 259–264. https://doi.org/10.24412/2500-1000-2024-12-2-259-264.

Асташова Н. А., Бондырева С. К., Попова О. С. Ресурсы геймификации в образовании: теоретический подход // Образование и наука. 2023. Т. 25, № 1. С. 11–45. https://doi.org/10.17853/1994-5639-2023-1-15-49.

Базикян С. А. Проектная деятельность в медиаобразовании как эффективный инструмент формирования компетенций // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2024. № 2 (52). С. 38–46. https://doi.org/10.47475/2070-0695-2024-52-2-38-46.

Бережная М. А., Корконосенко С. Г. Субъективное измерение профессиональной культуры журналиста // Гуманитарный вектор. 2024. Т. 19, № 3. С. 9–19. https://doi.org/10.21209/1996-7853-2024-19-3-9-19.

Иванова Т. В., Алтунина Е. В., Данько О. А. Трансформационные игры как инструмент развития навыка эффективной коммуникации студентов // Известия Юго-Западного государственного университета. Серия: Лингвистика и педагогика. 2023. Т. 13, № 2. С. 118–126. https://doi.org/10.21869/2223-151X-2023-13-2-118-126.

Карпенко И. И., Короченский А. П. Использование приемов геймификации в современной региональной интернет-журналистике // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2023. Т. 9. № 2. С. 135–146. https://doi.org/10.18413/2408-932X-2023-9-2-0-13.

Корконосенко С. Г. Текучая идентичность профессионалов в современной журналистике // Журналистика в цифровую эпоху: технологии и методология творчества. Материалы международной научно-практической конференции, посвященной 80-летию факультета журналистики Белорусского государственного университета. Минск, 2024. С. 212–215.

Курганова Е. Б., Беленова Н. Н. Квест как геймифицированный инструмент развития медиакомпетентности студентов в эпоху постправды // Неофилология. 2023. Т. 9, № 3. С. 668–676. https://doi.org/10.20310/2587-6953-2023-9-3-668-676.

Муравьева А. С. Терапевтическая трансформационная игра как метод терапии в психологических практиках: теоретический и методологический аспекты // Человек. Искусство. Вселенная. 2021. № 2. С. 137–141.

Олешко В. Ф., Гаврилов В. В. К вопросу поиска образа «идеального журналиста» // Вопросы теории и практики журналистики. 2024. Т. 13, № 3. С. 431–445. https://doi.org/10.17150/2308-6203.2024.13(3).431-445.

Пронина Е. Е. Профессиональная идентичность и проблемы начинающих журналистов // Неофилология. 2023. Т. 9, № 4. С. 865–877. https://doi.org/10.20310/2587-6953-2023-9-4-865-877.

Салихова Е. А. Производство игрового контента: опыт редакций онлайн-СМИ // Меди@льманах. 2024. № 2. С. 64–74. https://doi.org/10.30547/mediaalmanah.2.2024.6474.

Свитич Л. Г. Журналист в условиях медиаконвергенции // Мультимедийная журналистика. Сборник научных трудов Международной научно-практической конференции / под редакцией В. П. Воробьева. Минск, 2018. С. 46–52.

Свитич Л. Г., Смирнова О. В. Шкондин М. В. Авторская деятельность журналистов в контексте реализации миссии журналистики // Вестник Волжского университета имени В. Н. Татищева. 2019. Т. 2, № 2. С. 198–207.

Тузовский И. Д., Зыховская Н. Л. Игра как симуляция: феноменология и культурный потенциал // Знак: проблемное поле медиаобразования. 2024. № 4 (54). С. 93–100. https://doi.org/10.47475/2070-0695-2024-54-4-93-100.

Фаерман М. И. Трансформационная игра как учебная психотехнология // II Международная конференция по консультативной психологии и психотерапии, посвящ. памяти Федора Ефимовича Василюка: сб. материалов / под ред. Е. В. Букшиной, В. А. Земцовой. Москва : Психологический институт РАО, 2020. С. 245–247.

References

Aleksenko, V. I. (2024). Transformatsionnye igry i metaforicheskie assotsiativnye karty kak sovremennye metody psikhokorrektsii [Transformational games and metaphorical associative maps as modern methods of psychocorrection]. *Mezhdunarodnyy zhurnal gumanitarnykh i estestvennykh nauk*, 12-2 (99), 259–264. https://doi.org/10.24412/2500-1000-2024-12-2-259-264. (In Russ.).

Astashova, N. A., Bondyreva, S. K., Popova, O. S. (2023). Resursy geymifikatsii v obrazovanii: teoreticheskiy podkhod [Gamification resources in education: A theoretical approach]. *The Education and Science Journal*, 25 (1), 11–45. https://doi.org/10.17853/1994-5639-2023-1-15-49. (In Russ).

Bazikyan, S. A. (2024). Proektnaya deyatel'nost' v mediaobrazovanii kak effektivnyy instrument formirovaniya kompetentsiy [Project activities in media education as an effective tool for developing competencies]. *Znak: problemnoe pole mediaobrazovanija*, 2 (52), 38–46. https://doi.org/10.47475/2070-0695-2024-52-2-38-46. (In Russ).

Berezhnaia, M. A., Korkonosenko, S. G. (2024). Sub'ektivnoe izmerenie professional'noi kul'tury zhurnalista [The subjective

dimension of a journalist's professional culture]. *Humanitarian Vector*, 19, 3, 9–19. https://doi.org/10.21209/1996-7853-2024-19-3-9-19.

Ivanova, T. V., Altunina, E. V., Danko, O. A. (2023). Transformatsionnye igry kak instrument razvitiya navyka effektivnoy kommunikatsii studentov [Transformational games as a tool for developing students' effective communication skills]. *Izvestiya Yugo-Zapadnogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Lingvistika i pedagogika*, 2, 118–126. https://doi.org/10.21869/2223-151X-2023-13-2-118-126. (In Russ.)

Karpenko, I. I., Korochensky, A. P. (2023). Ispol'zovanie priemov geymifikatsii v sovremennoy regional'noy internet-zhurnalistike [Using gamification techniques in modern regional internet journalism]. *Nauchnyy rezul'tat. Sotsial'nye i gumanitarnye issledovaniya*, 2, 135–146. https://doi.org/10.18413/2408-932X-2023-9-2-0-13. (In Russ).

Korkonosenko, S. G. (2024). Tekuchaya identichnost' professionalov v sovremennoy zhurnalistike [Current identity of professionals in modern journalism]. *Zhurnalistika v tsifrovuyu epokhu: tekhnologii i metodologiya tvorchestva. Materialy mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii, posvyashchennoy 80-letiyu fakul'teta zhurnalistiki Belorusskogo gosudarstvennogo universiteta*. Minsk, 212–215. (In Russ).

Kurganova, E. B., Belenova, N. N. (2023). Kvest kak geymifitsirovannyy instrument razvitiya mediakompetentnosti studentov v epokhu postpravdy [Quest as a gamified tool for developing students' media competence in the post-truth era]. *Neofilologiya*, 3, 668–676. https://doi.org/10.20310/2587-6953-2023-9-3-668-676. (In Russ., abstract in Eng.).

Muravyeva, A. S. (2021) Terapevticheskaya transformatsionnaya igra kak metod terapii v psikhologicheskikh praktikakh: teoreticheskiy i metodologicheskiy aspekty [Therapeutic transformational game as a method of therapy in psychological practices: theoretical and methodological aspects]. *Chelovek. Iskusstvo. Vselennaya*, 2, 137–141. (In Russ.).

Oleshko, V. F., Gavrilov, V. V. (2024). K voprosu poiska obraza "ideal'nogo zhurnalista" [On the issue of finding the image of the "ideal journalist"]. *Voprosy teorii i praktiki zhurnalistiki*, 3, 431–445. https://doi.org/10.17150/2308-6203.2024.13(3).431-445. (In Russ).

Pronina, E. E. (2023). Professional'naya identichnost' i problemy nachinayushchikh zhurnalistov [Professional identity and problems of novice journalists]. *Neofilologiya*, 9 (4), 865–877. https://doi.org/10.20310/2587-6953-2023-9-4-865-877. (In Russ.)

Salikhova, E. A. (2024). Proizvodstvo igrovogo kontenta: opyt redaktsiy onlayn-SMI [Production of game content: experience of online media editions]. *Medi@l'manakh*, 2, 64–74. https://doi.org/10.30547/mediaalmanah.2.2024.6474. (In Russ).

Svitich, L. G. (2011). *Vvedenie v spetsial'nost'. Professiya: zhurnalist: ucheb. posobie dlya studentov vuzov* [Introduction to the profession: Journalist: study guide for university students]. 3-e izd., ispr. i dop. Moscow, Aspekt Press, 255 p. (In Russ.).

Svitich, L. G. (2018). Zhurnalist v usloviyakh mediakonvergentsii [Journalist in the context of media convergence]. *Multimedijnaya zhurnalistika. Sbornik nauchnykh trudov Mezhdunarodnoy nauchno-prakticheskoy konferentsii.* Minsk, 46–52. (In Russ.).

Svitich, L. G., Smirnova, O. V., Shkondin, M. V. (2019). Avtorskaya deyatel'nost' zhurnalistov v kontekste realizatsii missii zhurnalistiki [The author activity of journalists within the context of the journalist mission]. *Vestnik Volzhskogo universiteta imeni V. N. Tatishcheva*, 2, 198–207. (In Russ.).

Tuzovsky, I. D., Zykhovskaia, N. L. (2024). Igra kak simulyatsiya: fenomenologiya i kul'turnyy potentsial [A game as a simulation: phenomenology and cultural potential]. *Znak: problemnoe pole mediaobrazovanija*, 4 (54), 83–92. https://doi.org/10.47475/2070-0695-2024-54-4-93-100. (In Russ).

Faerman, M. I. (2020). Transformatsionnaya igra kak uchebnaya psikhotekhnologiya [Transformational play as educational psychotechnology]. *II Mezhdunarodnaya konferentsiya po konsul'tativnoy psikhologii i psikhoterapii, posvyashch. pamyati Fedoru Efimovichu Vasilyuku: sb. materialov.* Moscow: Psikhologicheskiy institut RAO, 245–247. (In Russ.).

Информация об авторе

Г. С. Зуева – кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры «Журналистика»

Information about the author

Galina S. Zueva – candidate of philology, associate professor, associate professor of the Department of Journalism.

Статья поступила в редакцию 29.04.2025; одобрена после рецензирования 05.09.2025; принята к публикации 10.09.2025.
The article was submitted 29.04.2025; approved after reviewing 05.09.2025; accepted for publication 10.09.2025.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.
The author declares no conflicts of interests.