

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ЖУРНАЛІСТИКИ
КАФЕДРА ЖУРНАЛІСТИКИ**

Кваліфікаційна робота бакалавра

на тему «Ігрова журналістика: характеристика і тенденції»

Виконав: студент 4 курсу, групи 6.0619-1ж
спеціальності 061 «Журналістика»
освітньої програми «Журналістика»

Задорожний О. Ю.

Керівник: доц., к. соц. ком. Костюк Ю. В.

Рецензент: доц., к. філол. н. Горбенко І. Ф.

Запоріжжя 2023

ЗМІСТ

Реферат.....	3
Завдання.....	4
Вступ.....	6
Розділ 1. Теоретичні засади дослідження на тему «Ігрова журналістика:.....	8
характеристика і тенденції»	
1.1. Становлення відеоігрової журналістики як окремого тематичного.....	8
напряму	
1.2. Розвиток діджитальної відеоігрової журналістики.....	15
Розділ 2. Супровідна записка до творчого проєкту.....	22
2.1. Обґрунтування та опис творчого проєкту.....	22
2.2. Опис цільової аудиторії та особливостей просування продукту.....	23
2.3. Формально-змістові характеристики проєкту.....	24
2.4. Особливості оформлення проєкту.....	25
2.5. Технічні і програмні засоби.....	27
2.6. Зв'язок із творчим доробком (портфоліо).....	28
Висновки.....	30
Список використаної літератури.....	32
Додаток А. Ілюстративний матеріал.....	36
Додаток Б. Список матеріалів портфоліо.....	38
Декларація академічної доброчесності.....	43
Abstract.....	44

РЕФЕРАТ

Назва теми: «Ігрова журналістика: характеристика і тенденції».

Обсяг основної частини роботи: 24 сторінки

Кількість використаних джерел – 43.

Мета роботи – дати визначення відеоігровій журналістиці та окреслити її рамки відносно інших напрямів журналістики.

Для досягнення поставленої мети ми виконали такі **завдання**:

- 1) проаналізували такий підвид журналістики як відеоігрова;
- 2) проаналізували літературу, котра торкається питання відповідної журналістики;
- 3) проаналізували сучасні тенденції в розвитку відеоігрової журналістики;
- 4) створили зразки публікацій на тему відеоігор із дотриманням журналістських стандартів та в характерній манері.

Об'єкт дослідження – роботи відеоігрових журналістів як зразки тематичного напрямку.

Предмет дослідження – характеристика відеоігрової журналістики та тенденції в її розвитку.

Формально-змістові характеристики проєкту. Творчий проєкт складається з двох публікацій на сайті «Скриня Думок» та 7 публікацій в Telegram-каналі «Ігроторба».

Ключові слова: відеоігрова журналістика, відеоігри, медіа, розвиток, тенденції, ігри.

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Факультет журналістики
Кафедра журналістики
Рівень вищої освіти – бакалавр
Спеціальність 061 журналістика
Освітня програма «Журналістика»

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри
Чернявська Л. В.

«12» грудня 2022 року

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ БАКАЛАВРА СТУДЕНТОВІ**

Задорожному Олександрю Юрійовичу

1. Тема роботи - «Ігрова журналістика: характеристика і тенденції» («Game journalism: features and trends»), керівник роботи – Костюк Юрій Вікторович, доц., к. соц. ком., затверджені наказом ЗНУ від «30» грудня 2022 року № 1903-с.
2. Строк подання студентом роботи – 9 червня 2023 р.
3. Вихідні дані до роботи – праці таких дослідників: .
4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити): 1) визначити та описати становлення відеоігрової журналістики як жанру та її затребуваність; 2) описати сучасних представників цього підвиду та напрямок його розвитку; 3) створити низку матеріалів у притаманній для відеоігрової журналістики манері та стилі.

5. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Завдання видав (дата і підпис)	Завдання прийняв (підпис)
Вступ	Костюк Ю. В., доц.	10.06.2023	13.06.2023
1 розділ	Костюк Ю. В., доц.	08.04.2023	14.05.2023
2 розділ	Костюк Ю. В., доц.	16.05.2023	08.06.2023
Висновки й додатки	Костюк Ю. В., доц.	10.06.2023	14.06.2023

6. Дата видачі завдання – 20 січня 2023 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Скласти графік виконання роботи, визначити мету, завдання, об'єкт, предмет дослідження.	27.02.2023	Виконано
2	Написати попередній варіант вступу і змісту. Дібрати наукову літературу, визначити емпіричні джерела.	11.06.2023	Виконано
3	Опрацювати літературу, написати теоретичну частину, оформити список літератури	14.05.2023	Виконано
4	Доробити творчий проєкт, скласти його опис та обґрунтування.	06.06.2023	Виконано
5	Сформуванати список творчого доробку, написати всі інші підрозділи практичної частини.	07.06.2023	Виконано
6	Написати висновки і остаточний варіант вступу.	13.06.2023	Виконано
7	Оформити всі додатки.	13.06.2023	Виконано
8	Пройти рецензування. Здати роботу на нормоконтроль.	14.06.2023	Виконано
9	Виправити недоліки оформлення і здати роботу на кафедру.	15.06.2023	Виконано

Студент Задорожний О. Ю. Задорожний
(підпис) (ініціали та прізвище)

Керівник роботи Ю. В. Костюк
(підпис) (ініціали та прізвище)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер М. В. Чабаненко

ВСТУП

Однією з основних цілей журналістики є висвітлення суспільно-важливих та актуальних тем. Зокрема через це, окрім, наприклад, політичної та суспільної проблематики, журналісти також регулярно висвітлюють події та інформацію зі сфери мистецтва та розваг, наприклад, пишучи рецензії або огляди на кіно, літературу чи музику. Подібне тематичне розшарування могло стати однією з причин утворення різних напрямків журналістики, кожен з яких відрізняється тематикою, цільовою аудиторією та методом подачі інформації. Так, існує спортивна журналістика, музична журналістика, а також окремі видання, присвячені літературі або кіно, на яких можна знайти актуальні новини із відповідної галузі, огляди, добірки, рецензії та інший потенційно цікавий контент.

Поруч із вище перерахованими видами медій в сучасному світі також закріпилися медіа, що пишуть про відеоігри. Сфера комп'ютерних розваг активно розвивається, як в плані залучених фінансів, так і в питанні кількості людей, які тим чи іншим чином зацікавлені у цій галузі розваг. Аналогічно до інших галузей, прихильники відеоігор також мають потребу отримувати якісну, актуальну та різноманітну інформацію щодо свого хобі: новини, відгуки, добірки, тощо. Саме це сприяє розвитку такого жанру журналістики як відеоігрова. Відповідно, наприклад, до спортивної журналістики, цей напрям має власні особливості та специфічні методи подачі інформації.

Незважаючи на певну технологічну відсталість України, спричинену економічними, політичними та історичними факторами, за останні три десятиліття популярність відеоігор в Україні продовжує зростати. Більш помітною ця тенденція є в останні роки (2022-2023) [13], коли розробники популярних франшиз додають до своїх проєктів українську локалізацію, адже бачать, зокрема, зацікавленість українського покупця в продукті, незважаючи на

повномасштабне вторгнення росії в Україну. Саме зростаюча популярність відеоігор в Україні та запит на інформаційний продукт відповідної тематики зумовлюють *актуальність нашої кваліфікаційної роботи*.

Отже, відеоігрова журналістика є тематичним напрямком, який має власні особливості та специфіку, та може знайти свого читача серед українських геймерів. Як і в інших напрямках журналістики, в ній також є свої етичні стандарти, жанри, та прийоми. Наша кваліфікаційна робота сфокусована на висвітленні специфічних для відеоігрової журналістики аспектів, її подібних та відмінних до інших тематичних напрямів журналістики рис.

Мета роботи – дати визначення відеоігровій журналістиці та проаналізувати її функціонування в медіа полі.

Для досягнення поставленої мети необхідно виконати наступні *завдання*:

- описати виникнення такого тематичного напрямку як відеоігрова журналістика;
- проаналізувати літературу, котра торкається питання відповідної журналістики;
- проаналізувати сучасні тенденції в розвитку відеоігрової журналістики;
- створити зразки публікацій на тематику відеоігор із дотриманням журналістських стандартів та в характерній манері;

Об'єктом дослідження є роботи відеоігрових журналістів як зразки тематичного напрямку, а також дослідників жанру, опубліковані на медіа «IGN», «Wired», «CVG», «Metacritica», «EuroGamer», «PlayUA, «Шпиль!».

Предмет дослідження – відеоігрова журналістика та її розвиток в Україні та світі.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається з реферату, вступу, двох розділів, висновків, списку використаної літератури та двох додатків. Обсяг основної роботи – 24 сторінки. Список використаної літератури включає 43 найменування (викладене на 4 сторінках).

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ НА ТЕМУ «АНАЛІЗ ІГРОВОЇ ЖУРНАЛІСТИКИ»

1.1. Становлення відеоігрової журналістики як окремого тематичного напрямку

Через історичні чинники, такі як тоталітарний режим радянського союзу, Україна мала відмінний рівень розвитку, зокрема з країнами Європи, які не входили до складу СРСР, а також з Америкою та Японією. Через це в Україні розвиток відеоігрової журналістики йшов дещо іншим шляхом, а також в інші періоди, ніж в умовних «країнах Заходу».

Так, розгляньмо розвиток журналістики відеоігор в США, де вона почала з'являтися ще в 70-х роках 20 століття.

У Північній Америці історія ігрової журналістики розпочинається з колонки під назвою «Arcade Alley» (укр. «Аркадна Алея»), яка друкувалася в журналі «Video» з 1979 року [].

Авторів колонки, Біла Кункеля, Арні Катца та Джойса Ворлі можна вважати «піонерами» напрямку. Окремо варто звернути увагу на Біла Кункеля, адже пізніше він стане співзасновником першого журналу, цілком присвяченого відеоіграм.

Троє вищеназваних авторів у 1981 році запустили власне видання «Electronic Games», яке стало одним з перших журналів, повністю присвяченим відеоіграм. Журнал проіснував до 1985 року, переживши так званий «крах відеоігор 1983 року», та припинив публікуватися у 1985-му.

Характерною особливістю «Electronic Games» була наявність власної «премії» – журнал проводив церемонію «Arcade Awards» відому також як «Arkie Awards» [38, с. 38]. Це була перша церемонія нагородження формату «Гра

року». Особливістю цієї церемонії було також правило, згідно якого жодна гра не могла здобути більше однієї нагороди за один рік. Для порівняння, в сучасних церемоніях, наприклад, «The Game Awards» одна й та ж гра може взяти кілька нагород за один рік, подібно до «оскарів».

Журнал остаточно припинив існування у 1995 році. Проте, команда авторів, зокрема Білл Кункель впродовж періоду існування «Electronic Games» продовжували дописувати для інших видань, зокрема для вже згаданого журналу «Video» та для «VideoGames & Computer Entertainment». Ось що про них розповів його тодішній редактор Енді Едді для видання «Wired» у матеріалі, приуроченому до смерті Білла Кункела:

«Все, що вони робили, встановило планку того, що ми всі робили після. Коли я почав працювати з ними на початку своєї кар'єри, я дійсно покладався на них та їхні зв'язки. Вони дали нам повноваження, досвід та доступ, які нам надзвичайно допомогли».[8]

Варто також підкреслити значимість Біла Кункеля для розвитку відеоігрової журналістики в цілому: в період 1990-х років його дописи вирізнялись якістю та професійністю подачі на фоні інших друкованих видань, яких в той час було доволі багато, проте більшість з них була одноманітна і видавалася аматорами. Як наслідок, ця продукція часто містила повтори, могла мати низьку якість друку та культуру письма. Свій вплив він також використовував, щоб спростувати дезінформацію стосовно відеоігор, яку поширювали інші автори [8].

В той же період часу в Європі теж з'являється журнал повністю на відповідну тематику. «Computer and Video Games» виходив у Сполученому Королівстві з листопада 1981 року. Прем'єра цього журналу на два тижні випередила «Electronic Games» Білла Кункеля та команди.

Друковане видання «Computer and Video Games» проіснувало до 2004 року, а web-версія журналу (rb.gy/s2am8), запущена 1999 року, припинила

виходити тільки у 2015 року. Це робить «CVG» найтривалішим брендом відеоігрового медіа у світі [10].

В 2004 році «CVG» був придбаний міжнародною медіакомпанією «Future», і з тих пір є її власністю. Новий власник, починаючи з 2006 року почав робити редизайн сайту видання та розширювати його, додаючи публікації з інших своїх продуктів. Також, сайт мав обширний форум, на якому геймери вели обговорення на різноманітні теми [41].

Окремо варто також приділити увагу YouTube-каналу видання. Так, на відеохостингу розміщувався контент на найбільш різноманітну тематику: від оглядів та рецензій на ігри, до гайдів [21] та проходжень.

Також на цьому каналі виходили новинні випуски та регулярні передачі, як, наприклад, «GTA V O'clock» (укр. «GTA V на годиннику»), в якій автори розглядали різноманітні теорії та «спекуляції» щодо цієї гри. Передача мала достатньо великий вплив, щоб авторів запросили на демонстрацію гри до її релізу (тобто офіційного виходу в продаж) [20] [31].

Пізніше, в 2008 році журнал змінив формат та, частково, назву. За задумкою, кожен новий номер «CVG Present» повністю присвячувався окремій темі. Так, перше число «оновленого» видання було цілком присвячене серії ігор «Grand Theft Auto». Проте, новий формат проіснував відносно не довго, та припинив випускатися в 2009 році [9].

Відеоігрова журналістика в цей період також розвивалась на сході, а саме в Японії – країні походження виробників ігрових консолей та, власне, відеоігор, як «Nintendo та «Sony. В Японії також досі виходить одне з найстаріших у світі відеоігрових видань «Famitsu».

Журнал з назвою «Famicom Tsūshin» (майбутній «Famitsu») почав виходити з червня 1986 року [30]. На початку колектив зосередився на висвітленні платформи «Famicom» від «Nintendo, яка набула популярності в

Японії в ті роки (на заході «Famicom», назва якого походить від «Family Computer» також відомий як «Nintendo Entertainment System» або ж «NES»).

Проте, з липня 1991 року журнал було перейменовано на «Shūkan Famicom Tsūshin» та змінено регулярність виходу: тепер видання публікувалося щотижня. Паралельно також випускалася щомісячна версія «Gekkan Famicom Tsūshin». На початку 1996 року, з виходом 369 числа, журнали знову змінили свою назву, скоротивши її до «Shūkan Famitsu» та «Gekkan Famitsu».

Видання також має власну церемонію нагород «Famitsu Awards», яка щороку нагороджує обрані ігри в різних номінаціях, наприклад «інновації», «найбільший хіт», «найвища якість», тощо. Одна або кілька ігор також отримують нагороду «Гра року», яка видається на підґрунті продажів та оцінок від критиків та гравців.

Окрім щорічної церемонії, колектив також практикує виставлення оцінок відеоіграм методом «перехресного оцінювання». Гру мають оцінити четверо критиків, кожен з яких присвоює їй бал від 0 до 10, де 10 це найвища оцінка. Потім отримані оцінки сумуються, максимальним балом є 40.

У видання також є YouTube-канал під назвою «FamitsuTUBE» (youtube.com/@famitsutube), який спеціалізується на створенні та публікації контенту відповідної тематики. Контент цього каналу охоплює широкий спектр відеоігрової тематики, публікуючи, наприклад, ранні огляди ігор, «звичайні» огляди, інтерв'ю з розробниками, відеозаписи геймплею та актуальні новини, пов'язані з індустрією геймінгу, що надаються практикуючими журналістами.

Одним з найстаріших відеоігрових видань є також «The Games Machine» (bitly.ws/IWPb). Це італійський журнал, який публікується, зокрема і в друкованому вигляді, з 1988 року по сьогодні, та налічує вже 399 випусків. Він є другим за віком після Famitsu та найстарішим виданням про комп'ютерні ігри в світі.

В 1983 році ринок Північної Америки та частково Японії переживає так званий «Крах ринку відеоігор» [37, с. 234]. В період з 1980-го по 1982-й роки ринок відеоігор у вказаних вище регіонах активно розвивався: тоді виходило багато домашніх ігрових систем та продуктів для них. Частина систем мала пропріетарні картриджі, тоді як інші дозволяли грати в ігри від сторонніх розробників.

Наприкінці 1982 та на початку 1983 року компанія Atari зіштовхнулася з перенасиченням ринку [26], а також з відмовою аудиторії купувати деякі їхні продукти через низьку якість. В свою чергу, керівництво проігнорувало дослідження ринку, які показували, що їхню консоль має менше 10 млн. людей, та виготовило 12 мільйони копій гри «Pac-Man», розраховуючи, що люди купуватимуть «приставку» спеціально щоб пограти в цю гру. Втім, через низьку якість продукту, продажі сягнули трохи більше 7 мільйонів копій. [37, с. 236].

В 1983-му році, після наступних невдалих рішень, а також через перенасичення ринку консолями різних виробників та іграми, що були створені ентузіастами та мали достатньо низький рівень якості, аудиторія різко втратила цікавість до аркад, які тоді були основним жанром ігор, та припинила купувати нову продукцію в цій галузі [37, с. 239].

«Крах ринку відеоігор» призвів до того, що більшість видань, які публікували тематичний контент, також закрилися. Станом на кінець «краху» 1985-го року, Computer Game World залишився єдиним кольоровим журналом, який спеціалізувався на комп'ютерних іграх [34, с. 7]. Період «краху» закінчився 1985-го року з запуском на ринок Північної Америки консолі «Nintendo Entertainment System» також відомої як «NES».

Її зростаюча популярність та акцент на якості продукції – від ігор до периферії, сприяли відновленню ринку відеоігор. Іншим вагомим фактором була також зростаюча популярність та доступність персональних комп'ютерів, адже

приблизно за ту ж ціну вони дозволяли не лише грати в ігри, але й навчатися чи працювати [27] [29].

Схожі тенденції відбувалися в тодішній УРСР, яка не була затронута «крахом», але й не була цілком ізольованою від інших країн. Так, незважаючи на закритість УРСР та СРСР в цілому, в цей період в Україні також існували комп'ютерні та відеоігри.

Автори брошури «Комп'ютерні ігри» наводять у приклад гру «Карате», випущену для актуальних в той час «ПЕОМ» – персональних електронних обчислювальних машин, тобто комп'ютерів.

Окрім того, автори брошури також наводять думки щодо відеоігор психологів та науковців, підсумовуючи, що вони несуть користь для дорослих та підлітків, якщо споживаються помірними дозами. В ній автори розкривають не лише гру «Самурай», але й різноманіття інших проєктів, створених як для «ПЕОМ», так і для мікрокалькуляторів, які в той час слугували не лише для вивчення програмування, але й для гри [4, с. 9].

Наведена брошура не є присвяченим відеоіграм журналом, проте є прикладом наукової публіцистики, яка розкриває перед аудиторією освітні перспективи використання комп'ютерних ігор, та обґрунтовує їхню затребуваність, зокрема, дорослими людьми, в якості рекреаційного дозвілля.

Тож, за наведеними вище фактами можна прослідкувати появу та розвиток відеоігрової журналістики. Передумовою формування цього напрямку стала потреба зростаючої аудиторії геймерів у пресі, яка розповідала б про їхнє захоплення, подібно до спортивної журналістики або видань, що висвітлюють новини кіно. [40, с. 105] Так, в 1993 загальний дохід ринку відеоігор складав 19,8 млрд доларів. За рік ця сума зросла на мільярд, а в 1998 році вона складала вже 30 млрд доларів. [36, с. 123]

Розвитку та популяризації відеоігор сприяла також комерціалізація цієї індустрії. Так, вже у 70-х та 80-х роках минулого століття велика кількість

програмістів-аматорів створювала та продавала клони” популярних на той час ігор на кшталт Pong» з метою заробітку. Щоб задовольнити запит ринку, формувались також і студії з професійними розробниками.

Наприклад, у 1983 році була організована японська компанія «Square» [43], яка нині відома як «Square Enix» та на рахунок якої десятки проєктів, та яка має прибутки понад 2 млрд доларів в 2022 році, 76,6% з яких надійшли з продажів «цифрових розваг» (bitly.ws/EkRc). Один з провідних розробників та працівників компанії до переходу туди працював відеоігровим журналістом [28].

Інший приклад – корпорація «Bethesda Softworks LLC», що була заснована 1986 року [23], наразі володіє правами на такі франшизи, як «Fallout» та «The Elder Scrolls» та була придбана в 2021 році «Microsoft» за 7,5 млрд доларів [6]. Це приклади комерційно успішних компаній видавців та розробників відеоігор, що були засновані в 1980-х роках.

Загалом же ринок відеоігор продовжує зростати. Гра «Animal Crossing: New Horizons» від «Nintendo» побила рекорди продажів компанії в під час пандемії 2020 році [42]. Статистика також демонструє стабільно зростаючий інтерес людей до прямих трансляцій відеоігор, популярність яких, порівняно з 2017, зросла приблизно вдвічі у 2022 році [12].

Також, процеси масштабування бізнесу відбувалися і в сфері відеоігрової журналістики. Так, наприклад, медіахолдинг «Future», про який ми згадували вище в цьому тексті, був заснований 1985 року як журнал про комп’ютери, наразі володіє понад 200 брендами та має річний дохід у понад 800 млн фунтів. Корпорація також володіє виданнями, які спеціалізуються на висвітленні відеоігор, як, наприклад, «Minecraft World», «Retro Gamer», «PC Gamer» тощо. Їхній перелік та дані про прибутки можна побачити за посиланням: rb.gy/60jwg.

Також переходу преси в онлайн сприяв розвиток інтернету. Нові швидкості та пропускна здатність сприяли активному зростанню як трафіку, так

і кількості користувачів [8] [39]. Окрім того, розвиток інтернету сприяв також розвитку цифрової дистрибуції. Перші магазини відеоігор в інтернеті почали з'являтися ще в 1990-х. А в 2003-му році засновано одну з найбільших сучасних платформ для онлайн-продажу ігор «Steam» [33]. В онлайн, разом з продажем відеоігор розширилась також і відеоігрова преса.

1.2. Розвиток діджитальної ігрової журналістики

Після «краху ринку відеоігор» та подальшого зросту популярності цього хобі, крім тих друкованих видань, які продовжували виходити, а також нових журналів, почали з'являтися також нові інтернет-видання, які з перших випусків були доступні лише онлайн та не мали друкованої версії. Наведемо кілька прикладів таких видань.

Так, одним з перших журналів, що виходив виключно в цифровому форматі, та присвячений лише відеоіграм був «Intelligent Gamer Online», який почав виходити з 1996 року у форматі завантажуваного файлу, а потім як інтерактивна веб-сторінка(rb.gy/katea). Це видання принципово не відрізнялося від друкованих, за винятком онлайн базування.

Дещо пізніше, 29 вересня 1996 року був запущений сайт «IGN», що розшифровується як «Imagine Games Network». Це був не єдиний сайт, а скоріше кілька вебсайтів, які фокусувалася головним чином на відеоіграх. Пізніше, в 1998 році, ці ресурси об'єднали як канали на новій сторінці під брендом «IGN».

Характерною рисою видання, подібно до «Famitsu», є його система оцінювання. За час існування вона мала декілька переглядів. Так, першочергово, рецензенти могли призначати від 0,1 до 10,0 балів грі в таких категоріях, як «презентація», «графіка», «звук», «геймплей» та «тривалість прихильності» (останній пункт позначає як довго гра може тримати гравця залученим, а також бажання перепройти гру ще раз, або його відсутність). В кінці відгуку грі

виставлялась загальна оцінка за тією ж шкалою. Вона не рахувалась жодним чином з оцінок за категорії, а була окремою [24]. В 2020 році «IGN» заявили, що вводять «10-ти бальну шкалу оцінювання» від 1 до 10, адже вона простіше для розуміння та промоції. [35]. Окрім «основного» сайту компанії до бренду «IGN» входить також 30 регіональних сайтів, локалізованих 20 мовами, їхній список можна переглянути на сторінці world.ign.com.

YouTube-канал «IGN» (youtube.com/user/IGNentertainment) присвячений відеоіграм, технологіям, телебаченню та кіно. Там публікуються новини, огляди, ексклюзивні прев'ю та домашні шоу, такі як «Реакція розробників на спідран» та «IGN Inside Stories» (укр. «IGN інсайдерські історії»). «IGN» також має додатковий канал під назвою «IGN Games» (youtube.com/@IGNGames), який є домом для шоу «Game Scoop!», «Beyond», «Unlocked» та «Nintendo Voice Chat» (укр. «Ігровий Ківш», «За межею», «Розблоковано» та «Голосовий чат Nintendo» відповідно). Ці шоу ведуться експертами з відеоігор, блогерами та журналістами. Як YouTube-канал так і сайт «IGN» частково також висвітлюють інші теми, які опосередковано пов'язані, або взагалі не пов'язані з відеоіграми, проте ми вирішили не описувати їх в цій роботі.

Серед відеоігрових медіа, заснованих в Європі, відмітимо інтернет-видання Eurogamer, засноване в 1999 році Джоном Баєм, Патріком Стоксом та Рупертом Ломаном [11]. Вебсайт став впливовим медіа, та здобув серію нагород «Game Media Awards» за огляди та новини. Також, неодноразово були нагороджені журналісти ресурсу. В 2008 році Eurogamer переміг у номінації «Найкращий ігровий сайт Великобританії». [16][14].

Іншим впливовим ресурсом, існуючим лише в інтернеті, є сайт «Metacritic», створений 1999-го року Джейсоном Дітцом, Марком Дойлом і Джулі Дойл Робертс та, після двох років розробки, запущений в 2001 році [5].

«Метакритика» – це веб-сайт (metacritic.com/about-metacritic), що агрегує оцінки фільмів, телепередач, ігор та музики від провідних критиків. Сайт

використовує систему «METAScores», яка дозволяє користувачам швидко оцінити, як кожен елемент був оцінений. «Metacritic» також пропонує статті, трейлери та інші матеріали про фільми, телепередачі, ігри та музику.

Є підстави вважати «Metacritic» впливовим ресурсом – оцінка, виставлена грі на цьому сайті може вплинути на продажі, адже певна кількість покупців спирається на неї перед придбанням тієї чи іншої гри. Оскільки «Metacritic» використовує оцінки з різних джерел, це може допомогти уникнути упередженості або неповноцінності окремих оцінок, що дозволяє розглядати рейтинги «Metacritic» як один з багатьох факторів при прийнятті рішень.

Іншим свідченням впливовості ресурсу є включення прогнозованої оцінки гри на ньому в контракт між розробником та видавцем. Так, наприклад, видавець гри «Fallout: New Vegas» «Bethesda» в контракті з розробником «Obsidian Entertainment» уклали, що розробник отримає доплату від видавця лише в тому випадку, якщо гра буде оцінена на «метакритиці» у 85 балів або вище. Після виходу, гра отримала оцінку у 84 бали, що стало причиною відмови «Bethesda» платити додаткові виплати розробникам [17].

Про важливість «нових медіа» та інтернету в контексті взаємодії з аудиторією та впливу на неї писав також менеджер з розвитку бізнесу в «Eurogamer Network» (компанії, що є власником сайту «Eurogamer») Патрік Гаррет в своїй публікації на сайті eurogamer.net:

«Невдовзі всі медіа стануть доступними “на вимогу”, особливо в технологічному просторі, а мультимедійний цифровий контент стане королем. Ви видавець мультимедійного цифрового вмісту чи все ще обертаєте неймовірні тиражі шматочків сухого дерева, що вимазані чорнилом? Адаптуйтеся або помріть, люди. Адаптуйтеся або помріть.» [15].

Це цитата зі статті Патріка Гарретта, опублікованої на Eurogamer» у 2006 році. У ній він обговорює спад друкованої реклами у галузі відеоігор. Він також цитує розмову з європейським маркетинговим директором одного з провідних

британських видавництв, який заявив, що друкована реклама більше не є ефективною формою комунікації для їх компанії.

Патрік Гарретт згадує про свій власний досвід у галузі та зауважує, що зміщення від друкованого видавництва стає все більш очевидним. Він також згадує про дані що демонструють спад середньої кількості проданих журналів про відеоігри на місяць у Великобританії та зріст відвідуваності веб-сторінок відповідної тематики [15].

З подальшим розвитком інтернету та, зокрема, відеохостингів, таких як YouTube, акцент почав зміщуватись в цей бік. Так, в публікації на сайті Gamasutra «Чи вбиває YouTube традиційну відеоігрову пресу?» йдеться про зростаючий вплив відеоблогерів на популярність продукту, порівняно із висвітлення в «традиційних» виданнях, під якими тут мається на увазі не лише друкована преса, але й журналістські сайти на відеоігрову тематику:

«Коли DanNerdCubed зіграв у Race The Sun і зв'язав нашу сторінку Greenlight, це мало більший вплив, ніж усе висвітлення веб-сайту, яке ми мали до того моменту разом узяті» [32] (слова одного з розробників, з якими спілкувався автор матеріалу).

В цій публікації автор обґрунтовує зростання впливу YouTube на галузь відеоігор, підкріплюючи власні тези свідченнями розробників, які побачили значне збільшення трафіку та продажів у результаті охоплення відеоблогерами.

Наприклад, Аарон Сан Філіппо, творець гри Race the Sun, чиї слова наведені вище, також додав, що ймовірно, охоплення TotalBiscuit на день запуску Steam сприяло збільшенню продажів протягом першого тижня, що, ймовірно, допомогло грі утриматися на головній сторінці Steam довше.

Кліфф Гарріс з «Postitech Games» також зазначив, що хоча може бути складно побачити будь-яку реальну кореляцію у довгостроковому перспективі, охоплення YouTube здається переважає традиційне охоплення пресою. Автор

статті також пропонує, що розробники повинні зосередитися на приверненні уваги YouTube, крім традиційних прес-органів.

Втім, матеріал не є однобоким, та пропонує альтернативну точку зору також. В другій половині автор, а також один з «ютуберів», з якими він спілкувався, стверджують, що висвітлення блогерами має певні недоліки. Наприклад, глядацька аудиторія «ютубера» з яким розробник домовився про висвітлення, може не сприйняти продукт, та не буде зацікавлена в його купівлі. Також, в матеріалі зазначається, що багато блогерів грають в ті ігри, які вже є достатньо популярними, або про які вони дізналися із «традиційних» відеоігрових видань. Тому автор робить висновок, що попри зростаючу та деколи навіть переважаючу впливовість відеоблогерів та оглядачів, для розробника також важливо не нехтувати висвітленням на сайтах та у друкованій пресі:

«Ось що я зрозумів: змусити користувачів YouTube висвітлювати вашу гру надзвичайно важливо, і це може принести серйозний трафік і продажі. У той же час, традиційні ЗМІ однаково важливі для висвітлення, оскільки вони не лише пропонують «офіційну» пресу, але й часто радять користувачам YouTube, що висвітлювати далі» [32].

Таким чином, можемо відзначити розвиток відеоігрової преси в «країнах Заходу» та Японії від друкованих видань, які були присвячені виключно відеоіграм, до спеціалізованих сайтів та мультимедійних медіаплатформ, які проводять власні виставки, церемонії нагород, а також мають друковані видання, YouTube-канали, подкасти та прямі трансляції.

В Україні також існували друковані медіа, цілком присвячені відеоіграм. Так, можна навести в приклад журнал «Шпиль!», який видавався в Україні російською мовою з 2001 року. За даними, вказаними на сторінці видання, станом на 2015 рік його тираж складав 30 000 екземплярів. [3]. Також в 2015

році редакція оголосила про закриття друкованого видання та повне переміщення в онлайн простір. [1]

Наразі сайт журналу працює за адресою shpil.com.ua, там можна знайти різноманітні публікації, зокрема на непов'язані з відеоіграми теми, наприклад, матеріали на медичну або будівельну тематику. Також, він має інакше, ніж в 2015 році, оформлення. На ресурсі web.archive.org останнє збереження сайту зразка 2015 року датується 20 лютого 2016 року (bitly.ws/IWN8). Наступне доступне збереження, зроблене 4 березня 2017 (bitly.ws/IWNq) року, вже має інакше оформлення сайту, яке залишається актуальним на момент написання роботи.

Іншим представником відеоігрової журналістики є телепередача «Ігронавти», що виходила на каналі «QTV» (rb.gy/cdj32). В ній ведучі розповідали актуальні новини зі світу відеоігор, кіберспорту, а також про пов'язані події. Також, журналісти передачі виїздили для зйомок на місце події, та могли спілкуватися з розробниками або їхніми представниками на пряму, надаючи глядачам ексклюзивну інформацію. Передача, як і вся сітка мовлення телеканалу, була українськомовною.

Іншим відеоігровим ресурсом, який на момент написання роботи залишається активним, є портал «PlayUA» – українськомовний сайт, присвячений відеоіграм. Ресурс запущено 2009 року як медіа, яке висвітлювало б новини та події, пов'язані з іграми, українською мовою.

Окрім сайту (playua.net/about) та сторінок у соцмережах видання також має кілька каналів на YouTube, а саме: основний канал «PlayUA» (youtube.com/@PlayUAmain), на якому публікується відеоконтент для цільової аудиторії, канал «PlayUA - Live», призначений для проведення прямих трансляцій (на момент написання останній запис на каналі було опубліковано рік тому), та канал «PlayUA - Дубльовані відео» (youtube.com/@PlayUAdub), на

якому публікувались озвучені українською мовою відео, пов'язані з іграми (на момент написання останнє відео було додане 3 роки тому).

Також, про відеоігри регулярно дописує Українське Незалежне Інформаційне Агентство Новин (УНІАН). На сайті ІА є рубрика «Ігри» (unian.ua/games) з відповідним наповненням. Також існує канал «УНІАН Ігри» в месенджері Telegram (t.me/uniangames), де публікуються короткі замітки на відповідну тему.

Крім професійних видань в Україні також розвивається спільнота відеоігрових блогерів. На момент написання, ресурс-агрегатор українських та українськомовних YouTube-каналів «Маніфест» нараховує 950 каналів, які позначили себе як тематичні блоги про відеоігри. Перший канал в рейтингу, що доступний за посиланням manifest.in.ua/rt/play, («Yozhyk») має 348000 підписників та 70205218 переглядів, п'ятий («XGTV UA») – 143000 підписників та 9240350 переглядів, а десятий («Падон») 86600 підписників та 5331613 переглядів. (Рисунок А.4).

Таким чином, можна побачити, що як в Україні, так і в інших країнах, відеоігрова журналістика має власну історію, яка починається незадовго після появи відеоігор, різноманітні медіа та численну аудиторію, а отже є затребуваною суспільством. Також, у більшості наведених прикладів відеоігрових видань, як друкованих так і цифрових, можна прослідкувати типову для журналістських видань організацію та схожі етичні норми, що свідчить про професійну приналежність відеоігрових авторів до спільноти журналістів, та робить відеоігрову журналістику окремим, тематичним напрямом журналістики, а не блогвою, літературною або будь якою іншою діяльністю, хоча і не виключає цього.

РОЗДІЛ 2

СУПРОВІДНА ЗАПИСКА ДО ТВОРЧОГО ПРОЄКТУ

2.1 Обґрунтування та опис творчого проєкту

Основні тези та твердження, які були викладені у першому розділі даної роботи, дозволяють зробити висновок про тенденції розвитку сучасних відеоігрових медіа – ці тенденції в цілому співпадають із загальними процесами розвитку медіа, і відображають перехід від традиційних друкованих видань до публікацій в Інтернеті та ведення відеоблогів.

Також, сучасні медіа розвивають власну присутність у популярних соціальних мережах та сервісах, як, наприклад, TikTok або месенджер Telegram.

Висновки, які можна зробити, говорять про розвиток відеоігрових медіа та зміни в способах споживання контенту аудиторією. Варто враховувати ці тенденції при плануванні та розвитку медіа-проєктів у галузі відеоігор, а також у контексті загальних змін у медіаландшафті.

З огляду на вищесказане було доцільно обрати відповідний формат проєкту – онлайн-медіа на тему відеоігор. Творчий доробок для цієї роботи реалізовувався за допомогою блогу на сайті «Скриня думок». Це дві публікації, одна з яких є ознайомчою з автором, друга – рецензією на гру «Honkai: Star Rail», яка вийшла в публічний доступ 26 квітня 2023 року. Також, мною створено Telegram-канал «Ігроторба | Новини, Рецензії, Огляди, Відеоігри», на якому міститься 6 публікацій на відповідну тематику.

Сайт «Скриня думок» це проєкт, створений студентами 4 курсу факультету журналістики під керівництвом викладача Чабаненко М. В. Окрім моєї рубрики, на сайті також розміщено 10 рубрик, які належать іншим студентам та є їхніми творчими проєктами. Назвою кожної з рубрик є ім'я та прізвище студента, який її наповнює.

Моя рубрика розташована на окремій сторінці та відповідає загальному дизайну сайту. Вона містить дві публікації, розміщені у зворотному хронологічному порядку, починаючи з найсвіжішої.

Ці публікації чітко відображають концепцію та тематику блогу, пояснюють читачам, що вони можуть очікувати і на що можуть бути спрямовані наступні записи. Вони також привертають увагу читачів своїм стилем, спонукаючи їх зацікавитись предметом обговорення.

На момент написання в блозі вийшло 2 публікації: «Гумор – це серйозно» та «Honkai: Star Rail — космічна комедія, посмодернізм та роуд-муві». Кожна з публікацій складається із заголовка, метою якого є водночас заінтригувати читача та повідомити йому, про що буде текст, ілюстративного зображення (або зображень) та основного тексту. У матеріалі з оглядом текст додатково розбитий на логічні частини за допомогою підзаголовків, також там використовуються гіперпосилання на джерела ілюстрацій, власні ілюстрації та відео-трейлери гри, вбудовані за допомогою функціоналу «WordPress».

2.2. Опис цільової аудиторії та особливостей просування продукту

Створені мною матеріали з самого початку були спрямовані на відносно широку аудиторію гравців, проте, виставлені критерії були доволі умовними. ЦА каналу можна окреслити наступними критеріями:

- вік від 16 до 30 років;
- зацікавленість темою відеоігор
- зануреність в українськомовний інфопростір

Також, очікується, що більша частина потенційних читачів каналу чоловічої статі.

Для перевірки сприйняття читачами матеріалів проекту та визначення реакції цільової аудиторії було вирішено включити лічильник переглядів та

можливість коментування кожної публікації на сайті «Скриня думок», та увімкнено емої-реакції на авторському Telegram-каналі.

Ці засоби слугували для збору статистики. Аналізуючи кількість переглядів та реакцій на різних матеріалах, та спостерігаючи за їх зростанням впродовж певного часу з моменту публікації, можна зробити висновки щодо ефективності публікацій та інтересу аудиторії до їх тематики та проблематики.

За кількістю коментарів, відгуків та реакцій читачів ми визначали рівень зацікавленості аудиторії у темі та вивчали позитивне або негативне сприйняття читачами думок, що були висловлені в публікації.

Також, порівнюючи кількість коментарів або реакцій з кількістю переглядів, ми могли зробити висновок про ступінь зацікавленості аудиторії та вплив конкретної публікації на їхню реакцію.

Так, постів у Telegram-каналі «Ігроторба» найбільшу кількість, а саме 38 переглядів та 3 реакції, зібрав пост-рецензія на гру «Plague Tale: Innocence». В ній я переповів основну тему гри, а також розповів про основні переваги та недоліки. Схожу кількість переглядів, а саме 32 та 3 реакції, збрала також новина про анонс гри від української студії розробників. В цій публікації я переповів зав'язку та основну ідею гри, а також дав посилання на її сторінку в магазині цифрової дистрибуції «Steam».

Також зауважу, що на всіх постах виставлена однакова кількість реакцій – три. Проте, їхні комбінації різняться, хоча в цілому вони позитивні. Інші публікації мають від 10 до 40 переглядів. За час ведення канал зібрав 6 підписників без використання засобів SEO, СММ чи інших методів просування.

2.3. Формально-змістові характеристики проєкту

Сайт, на якому я створив блог та публікував матеріали побудований на CMS WordPress. На момент створення проєкту ми використовували останню версію системи.

Для оформлення сайту ми вирішили використати готову тему під назвою «Wesley», за авторства graphthemes. Як відповідальний за технічну складову сайту, я встановив та налаштував її, користуючись адмін-панеллю WordPress.

В процесі подальших обговорень ми вирішили розмежувати проекти студентів спеціалізації по категоріям, адже вони були тематично різні та по різному оформлювались, що ускладнювало формування єдиної концепції ресурсу. Тоді ми прийняли остаточне рішення використовувати тему «Wesley» кольору пожовтішого паперу, яку автори описують як «ультимативну (найкращу) тему для лайф-стайл блогерів».

Також ми налаштували верхнє та бокове меню, на якому відображаються рубрики з іменами авторів. На сайті ми увімкнули функцію пошуку, блок з посиланнями на свіжі матеріали та блок з архівними дописами.

При відкритті публікацій на сторінці з'являється панель, яка дозволяє поділитися матеріалом у соціальних мережах. Її я додав за допомогою плагіна «Значки Соціальних Медіа та Поширень (Кінцеві Соціальні Медіа)».

2.4. Особливості оформлення проєкту

Під час налаштування ми, разом з колегами по спеціалізації «Інтернет-журналістика», обговорювали дизайн, назву та загальний вигляд проєкту. В процесі обговорення ми розглядали також іншу тему, призначену для новинних сайтів, проте обрали тему «Wesley».

Для логотипу ми розглядали варіанти - згенероване нейромережею зображення. Проте, в якості логотипу ми вирішили використовувати назву сайту – «Скриня думок», адже це відповідало загальному мінімалізму, що був закладений в дизайн сайту та теми.

Концепція сайту передбачала створення власної категорії, в якій публікуватимуться авторські матеріали для творчого доробку. Мною, як

відповідальним за технічну складову, було створено категорії для учасників проекту, зокрема для себе.

В категорії «Олександр Задорожний» я опублікував два матеріали, один з яких є ввідним до мого блогу, та має на меті розповісти про особистість автора та тематику наступних матеріалів.

Необхідним елементом цієї публікації також було зображення, яке мало проілюструвати текст. Це могло бути як фото, так і інша графічна репрезентація автора. Я обрав своє фото, оброблене за допомогою нейромережі «MidJourney» у стилі малюнку.

Для другої публікації я певний час пограв в безкоштовну відеогру «Honkai: Star Rail», в процесі чого я робив скріншоти тих моментів, які мені здалося доречним розмістити в матеріалі. Також, я знайшов онлайн ілюстрації до тексту, та додав до нього вбудовані посилання на офіційні відео зі сторінки гри на YouTube, користуючись інструментарієм «WordPress».

Для створення власного Telegram-каналу я вигадав для нього назву, яка б відображала тематику, а також тон подачі інформації, та створив за допомогою графічного редактора «Krita» профільне зображення.

На ньому зображено персонажа комп'ютерної гри «Among Us», око якого я розфарбував у кольори, що нагадують Державний Прапор України. Для відповідності назві цей персонаж зображений на екосумці-«шопері». Заради підтримання тону каналу, а також досягнення комічного ефекту, опис у каналу відсутній, замість нього там попередження про відсутність опису.

Також, після тексту кожної публікації я вирішив розміщувати гіперпосилання на цей канал з його назвою, для того щоб полегшити його знаходження для потенційних читачів, які можуть отримати пост з нього пересланим повідомленням.

2.5. Технічні і програмні засоби

Як вже зазначалось вище, для виготовлення логотипу для сайту ми використовували неймережі, а саме безкоштовну версію «Midjourney» та застосунок «Dream», а також стокові зображення з інтернету, проте вирішили відмовитись від використання графічного логотипу.

Тему для сайту було взято із репозиторію тем «WordPress». Наш вибір впав на безкоштовну тему «Wesley», яка підходила для втілення в життя нашого задуму, а також відповідала естетичним вподобанням більшості учасників проєкту.

Для оформлення нейтральна бежева гамма з метою створення єдиного та збалансованого дизайну. Щоб підкреслити його, були використані шрифти «Jost» та «Playfair Display». Основний колір шрифту був встановлений на чорний задля зручності читання та більшої чіткості тексту. Розмір шрифту було встановлено на 16 кегль.

На головній сторінці веб-сайту було розміщено останні опубліковані матеріали з усіх категорій. Ця презентація матеріалів у зворотному хронологічному порядку дозволяє відвідувачам ознайомитися з найсвіжішими публікаціями. Такий підхід сприяє ефективному пошуку інформації та має стимулювати активність відвідувачів на сайті.

Усі публікації, які з'являються на головній сторінці або сторінці категорії, мають певний набір обов'язкових елементів. Вони включають категорію, яка відображається за ім'ям автора, заголовок публікації, дату публікації та інформацію про автора, лічильник коментарів для сприяння залученості читачів, а також посилання «READ MORE» для зручного переходу до повної версії матеріалу.

За бажанням, можна також додати головне зображення, яке передує публікації, уривок тексту, лічильник переглядів для відстеження активності, а також теги для класифікації та пошуку матеріалів. Всі ці елементи сприяють

якісному представленню інформації та мають покращити користувацький досвід читачів.

Для можливості зручно надіслати вибраний матеріал мною на сайт було встановлено плагін «Значки Соціальних Медіа та Поширень (Кінцеві Соціальні Медіа)», який дозволяє натисканням на логотип певної соціальної мережі надіслати матеріал її користувачеві. Також він дозволяє підписати на e-mail сповіщення про нові матеріали.

Окрім того, мною на сайт було встановлено плагін «Page Views Count», який дозволяє відслідковувати кількість переглядів на кожному матеріалі, та «GA Google Analytics», який дозволяє підключити до сайту сервіс «Google Analytics», та збирати SEO-статистику. Проте, в ході обговорень ми вирішили відмовитись від його використання.

Безпосередньо під розділом коментарів на сайті також розташований блок під назвою «Пов'язані статті» або «Related Articles». Він надає читачам можливість здійснити внутрішній перехід до статей, що тематично пов'язані з тією, яка переглядається. Він надає можливість для подальшого дослідження схожих тематик на сайті та більшого залучення читачів.

Для виготовлення логотипу свого Telegram-каналу я використав безкоштовний графічний редактор з відкритим вихідним кодом під назвою «Krita». Іншого специфічного програмного забезпечення або оформлення при створенні та наповненні каналу не використовувалось.

2.6. Зв'язок із творчим доробком (портфоліо)

Матеріали, створені при написанні цієї роботи складають приблизно десяту частину мого портфоліо. Решта матеріалів це публікації у ЗМІ, створені мною при проходженні практики за роки навчання в університеті.

За 4 навчальні роки я 7 разів проходив практику в різних Запорізьких ЗМІ, і в кількох випадках вона проходила більш продуктивно.

Так, свою першу практику я проходив в інтернет-виданні «Горожанін-інформ» у дистанційно форматі через карантинні обмеження. Під час цієї практики я створив 3 публіцистичні матеріали, в яких описував та аналізував актуальну на той момент ситуацію в Україні та світі.

Один з них був присвячений аналізу сприйняття відеоігор в Україні та їхнього впливу на людей, та покликаний спростувати міфи та опасіння, що виникають у людей через недостатню обізнаність в темі.

В двох інших публікаціях я висвітлив вплив пандемії COVID-19 на спорт в Україні та масштабні протести навесні та влітку 2020 року в Америці, які отримали загальну назву «BLM», що означає «Black Lives Matter» («Життя Чорних Важливі») – це вираз, який був слоганом протестуючих.

Інша практика, яка посприяла моєму професійному зростанню, проходила на телеканалі «Суспільне Запоріжжя» у відділі соціальних мереж. Під час проходження цієї практики я відвідував редакцію каналу, та працював в кабінеті. Основною моєю задачею був фактчекінг текстів, також я кілька разів робив пости для соцмереж.

Найбільш продуктивною була практика на 4 курсі, адже на той момент я вже працював журналістом на запорізькому телеканалі «МТМ Запоріжжя», де й проходив практику. Основною моєю роботою був пошук та перевірка інформації та написання новинних постів для стрічки новин в Telegram. Також, з власної ініціативи я займався створенням мемів в якості ілюстрацій для новин з метою привернення уваги аудиторії та більшого її відгуку.

Враховуючи формат роботи, ця практика виявилась найбільш продуктивною – за її період я написав понад 70 інформаційних матеріалів, 69 з яких увійшли до портфолію. Проходження практики на студентському телебаченні також було корисним, адже дозволило на практиці закріпити отримані знання з написання та форматування сценаріїв.

ВИСНОВКИ

Відеоігрова журналістика в сучасному світі відіграє важливу роль, оскільки вона взаємодіє з широкою аудиторією, яка активно споживає відеоігри. Вона розповідає не лише про новини та тренди в галузі геймінгу, але й дозволяє аналізувати ігри, читати огляди, експертні оцінки та коментарі. Відеоігрова журналістика виступає не лише як джерело інформації, але й як посередник між розробниками та гравцями, сприяючи розвитку ігрової культури та спільноти.

Опрацювавши публікації та матеріали практиків відповідної журналістики, а також статистичні дані бізнесів та медіа, що безпосередньо пов'язані зі сферою відеоігор, або медійної діяльності на цю тему, ми описали шлях становлення відеоігрової журналістики як напрямку та тенденції в її розвитку, а також її вплив на індустрію та її споживачів.

Описані практики в галузі вважають основними тенденціями в розвитку цього підвиду перехід до онлайн-видань та відмову від друкованої преси, а також перехід до відеоконтенту та зменшення впливу текстових матеріалів та медіа в цілому.

Ми виокремили та описали характерних жанрових представників, а також історію становлення важливих для цієї галузі медіа, та шлях її розвитку, що дозволяє прослідкувати подальший напрямок руху. Також ми детально розглянули українських та закордонних представників відеоігрової журналістики.

Автори описаних матеріалів наголошують, що соціальні мережі та YouTube сьогодні є все більш важливими для аудиторії, і переважають над текстовими медіа.

Для творчого доробку було створено загалом 8 матеріалів, які містять різні зображальні засоби та мультимедійні елементи, а також пов'язані з тематикою відеоігор. Серед них є публіцистичні та новинні матеріали на

відповідну тему. Так матеріал «Honkai: Star Rail — космічна комедія, посмодернізм та роуд-муві» є публіцистичним за своїм характером та рецензією за жанром. Він включає такі мультимедійні елементи як відео та зображення, та розповідає про враження автора від предмету рецензування, а також надає йому певну оцінку. Іншим прикладом, характерним для творчого доробку, є публікації в Telegram-каналі «Ігроторба | Новини, Рецензії, Огляди, Відеоігри» публікувалися короткі огляди та новини із галузі, спрямовані на швидке прочитання та донесення головної інформації. В постах у зазначеному каналі також використовувались відео та зображення в якості ілюстративних мультимедійних елементів.

Матеріали творчого доробку були опубліковані на сайті «Скриня думок» та у авторському Telegram-каналі, та органічно вписуються в напрацьоване за час навчання портфоліо. Воно складається з 73 матеріалів, 3 з яких були опубліковані в текстовому онлайн медіа та є публіцистичними дописами на соціально-важливу тематику, зокрема про відеоігри. Ще 69 матеріалів це публікації в Telegram-каналі «Телеканал МТМ Запоріжжя» на різноманітну тематику, які є короткими (в середньому до 1 тис. символів) замітками для стрічки новин. Серед них також є публікації, пов'язані з відеоіграми.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Зайченко. Д. Великая эмиграция журнала «Шпиль!». *Шпиль!* 03.12.2015. URL: <https://rb.gy/tsgw5> (дата звернення 23.04.2023).
2. Захарченко А. Інтернет-медіа: інтерактивний навчальний посібник для курсу «Підтримка сайту» для студентів відділення «Видавнича справа та редагування». Тернопіль : «Крок», 2014. 198 с.
3. О журнале. *Шпиль!* URL: <https://rb.gy/8b9cc> (дата звернення 23.04.2023).
4. Распопов В., Кузнецов С. Комп'ютерні Ігри. Київ : Товариство «Знання» Української РСР. 1990. 48 с.
5. About Us. *Metacritic*. URL: <https://rb.gy/mha7m> (дата звернення 21.04.2023).
6. Bass D., Schreier J. Microsoft to Buy Bethesda for \$7.5 Billion to Boost Xbox. *Bloomberg*. URL: <https://rb.gy/s1bxp> (дата звернення 17.05.2023).
7. Coffman K., Odlyzko A. The size and growth rate of the Internet. AT&T Labs. URL: <https://rb.gy/7emxn> (дата звернення 05.04.2023).
8. Cohler C. Bill Kunkel, Original Gaming Journalist, Dies at 61. *Wired*. URL: <https://rb.gy/gy3rt> (дата звернення 16.04.2023).
9. CVG Magazine returns!. *CVG*. URL: <https://rb.gy/zspd3> (дата звернення 08.05.2023).
10. Dring C. Future will close CVG. *MCV*. URL: <https://rb.gy/pz4it> (дата звернення 17.04.2023).
11. EuroGamer opens!. *EuroGamer*. URL: <https://www.eurogamer.net/launch> (дата звернення 14.05.2023).
12. Games Live Streaming - Worldwide. *Statista*. URL: <https://www.statista.com/outlook/amo/media/games/games-live-streaming/worldwide> (дата звернення 03.06.2023).

13. Games - Ukraine. *Statista*. URL: <https://www.statista.com/outlook/amo/media/games/ukraine#revenue> (дата звернення 03.06.2023).
14. Garratt P. GMA 2008 - Edge and Eurogamer take top honours for UK. *VG247*. URL: <http://bitly.ws/IXhr> (дата звернення 14.05.2023).
15. Garratt P. Paper Trails. *gamesindustry.biz*. URL: <https://rb.gy/c7hg3> (дата звернення 19.04.2023).
16. Gibson E. Eurogamer wins awards. *EuroGamer*. URL: <https://www.eurogamer.net/eurogamer-wins-awards> (дата звернення 14.05.2023).
17. Gilbert B. Obsidian missed Fallout: New Vegas Metacritic bonus by one point. *Engadget*. URL: <https://rb.gy/jba7e> (дата звернення 29.04.2023).
18. Gillen K. The New Games Journalism. *Kieron Gillen's Workblog*. URL: <http://bitly.ws/IPkn> (дата звернення 03.04.2023).
19. Gregory P., Tim V. Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism. *Sage Journals*. URL: <http://bitly.ws/IPkG> (дата звернення 01.04.2023).
20. GTA V - GTA 5 o'clock: GTA V - We've seen it! EXCLUSIVE PREVIEW. *CVG*. URL: <https://rb.gy/qouw6> (дата звернення 09.05.2023).
21. guide. *Cambridge Dictionary*. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/guide> (дата звернення 13.04.2023).
22. Hall J. Ethics in Video Game Journalism. *Online Journalism Review*. URL: <http://bitly.ws/IPms> (дата звернення 15.04.2023).
23. Hines P. I've been informed by Todd Howard that Bethesda was founded 25 years ago today. I don't know how he knows this, or I don't, but, hooray!. *Twitter*. URL: <https://rb.gy/1cc77> (дата звернення 16.05.2023).
24. IGN Ratings and Reviews Policy. *IGN*. URL: <https://rb.gy/lco79> (дата звернення 20.04.2023).

25. Lee T. 40 maps that explain the internet. *Vox*. URL: <https://rb.gy/3n6rl> (дата звернення 13.05.2023).
26. MARKET SATURATION. *Cambridge Dictionary*. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/market-saturation> (дата звернення 13.04.2023).
27. Oxford N. TEN FACTS ABOUT THE GREAT VIDEO GAME CRASH OF '83. *IGN*. URL: <https://rb.gy/j0c3k> (дата звернення 14.04.2023).
28. Parish J. Akitoshi Kawazu on the origins of SaGa's insanity. *Retronauts*. URL: <https://rb.gy/xh87q> (дата звернення 26.05.2023).
29. Parish J. Greatest Years in Gaming History: 1983. *USG*. URL: <https://rb.gy/7baer> (дата звернення 21.04.2023).
30. Picard M.. The Foundation of Geemu: A Brief History of Early Japanese video games. *Game Studies*. URL: <http://gamestudies.org/1302/articles/picard> (дата звернення 16.04.2023).
31. release. *Cambridge Dictionary*. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/release> (дата звернення 05.04.2023).
32. Rose M. Is YouTube killing the traditional games press?. *Gamasutra*. URL: <https://rb.gy/mifx8> (дата звернення 26.04.2023).
33. Sayer M., Wilde T. The 19-year evolution of Steam. *PCGAMER*. URL: <https://www.pcgamer.com/steam-versions/> (дата звернення 16.04.2023).
34. Sipe R. The Greatest Story Ever Told. *Computer Gaming World*. 1998. № 50. С. 6-7.
35. Stapleton D. Announcement: IGN's Review Scale Just Got Simpler. *IGN*. URL: <http://bitly.ws/IX69> (дата звернення 20.04.2023).
36. Statistical Yearbook: Cinema, Television, Video, and New Media in Europe. Council of Europe. 1996.

37. Steven L. The Ultimate History Of Video Games. Three Riverse Press. 2001. 608 с.
38. The Arcade Awards. *Electronic Games*. 1981. №1. С. 38-39.
39. Ward M. How the web went world wide. BBC. URL: <https://rb.gy/eyxgz> (дата звернення 03.04.2023).
40. Wolf M. The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond. ABC-CLIO. 2008.
41. Young E. South S.F. publisher buys another magazine. *San Francisco Business Times*. URL: <https://rb.gy/01id3> (дата звернення 16.04.2023).
42. Zhu L.. The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons. *Human Behavior and Emerging Technologies*. URL: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1002/hbe2.221> (дата звернення 23.05.2023).
43. 会社概要. URL: <https://rb.gy/x0eo5> (дата звернення 04.04.2023).

ДОДАТОК А

ІЛЮСТРАТИВНИЙ МАТЕРІАЛ

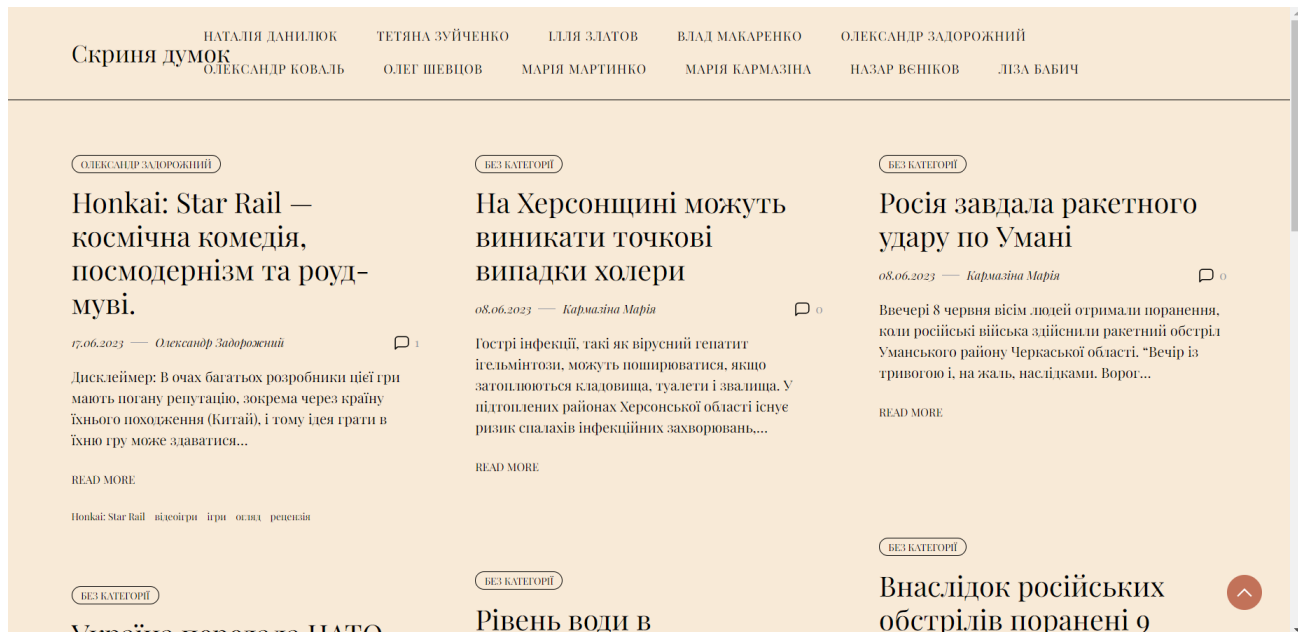


Рисунок А1 – Студентське видання «Скриня думок».

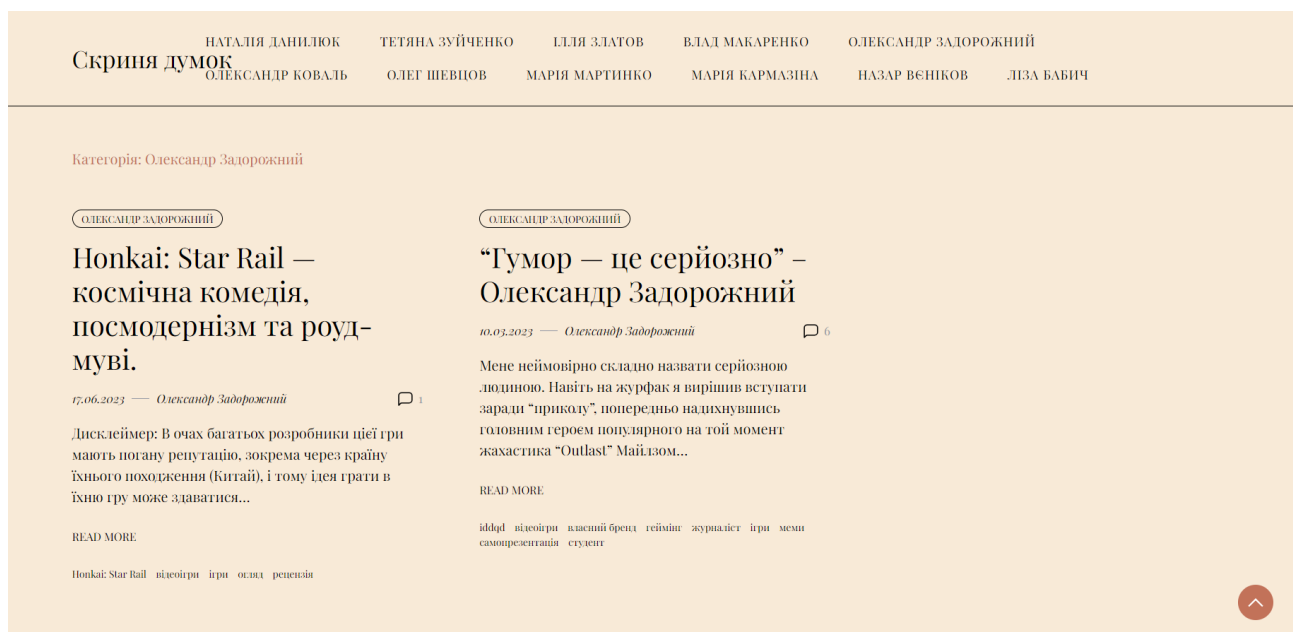


Рисунок А.2 – Авторська рубрика на сайті.

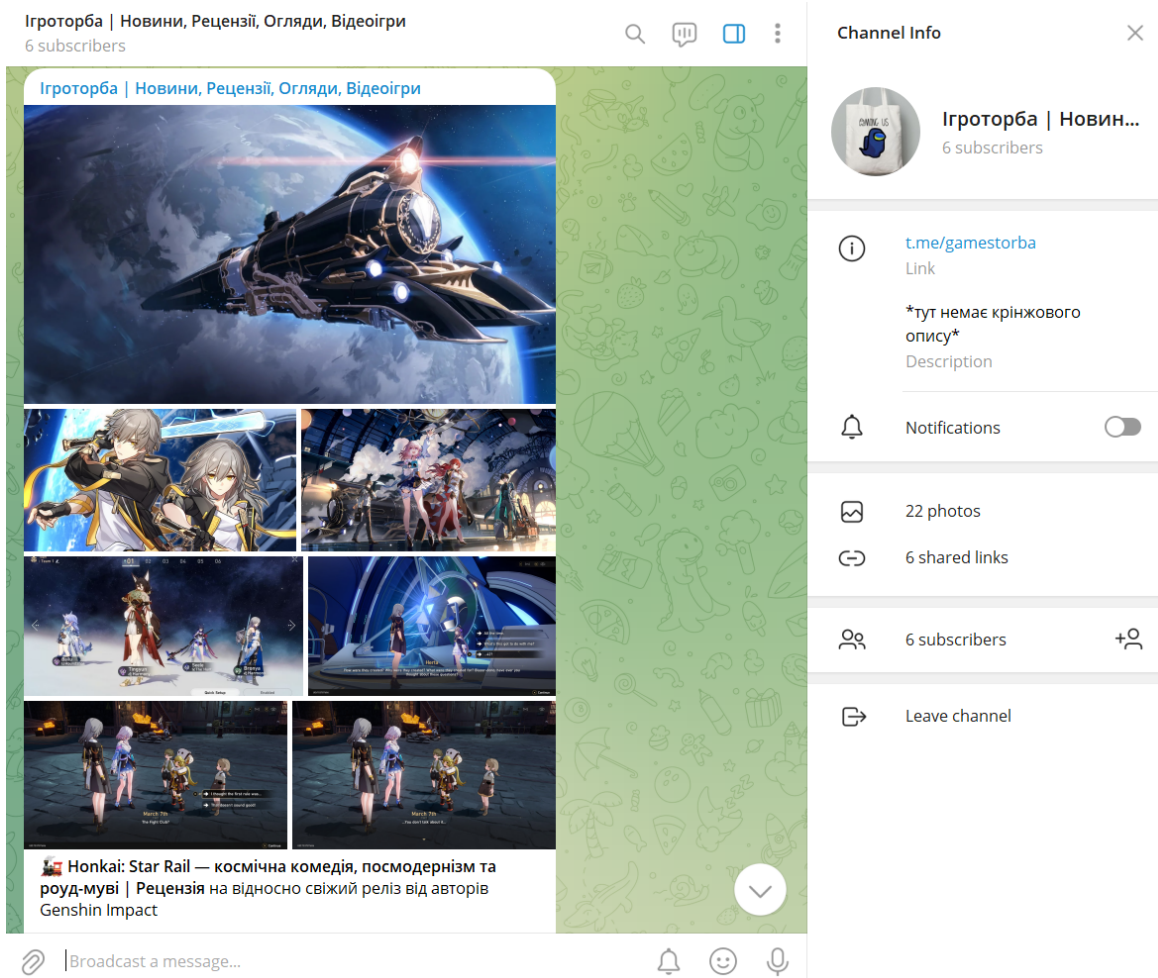


Рисунок А.3 – Telegram-канал «Ігроторба»

#	Канал	Рейтинг	Підписників	Перегляди	Відео	Перегляди/Відео
Промо	Serhii Chernenko <small>НОВИЙ КАНАЛ</small> Канал про Front-End. Триває безкоштовний курс по Magento / Adobe Commerce	5.0	762	24820	12	2068
Промо	Daniel Samoilenko <small>НОВЕ ВІДЕО</small> Персональні, Подорожі	5.0	922	64820	78	831
001	Yozhyk <small>НОВЕ ВІДЕО</small> FIFA, Футбол	3.6	348000	70205218	924	75980
002	PETRIK Ігри, Кіберспорт	3.8	226000	44181495	473	93407
003	OLDboi <small>НОВЕ ВІДЕО</small> Вибір редакції, Ігри, Ігровинни, Огляди ігор	4.1	179000	11279038	191	59053
004	Alex_D20 Ігри, Стримы ігор	3.4	157000	18054083	1826	9887
005	XOTV UA <small>НОВЕ ВІДЕО</small> Вибір редакції, Ігри, Ігровинни, Огляди ігор	4.6	143000	9240350	111	83246
	Теоо - Майккрафт					

Рисунок А.4 – Рейтинг каналів на ресурсі «Маніфест»

ДОДАТОК Б

Інтернет-публікації:

1. Есей «Світ відеоігор — розвага чи небезпека?» // Інтернет видання «Горожанин-Інформ» на 29.06.20 <https://gorozhanin.info/svit-videoigor-rozvaga-chi-nebezpeka/>
2. Есей «Спорт та карантин — хто кого здолає?» // Інтернет-видання «Горожанин-Інформ» на 29.06.20 <https://gorozhanin.info/sport-ta-karantin-hto-kogo-zdola%D1%94/>
3. Есей «Протести в США та рейтинг Трампа» // Інтернет-видання «Горожанин-Інформ» на 26.06.20 <https://gorozhanin.info/protesti-v-ssha-ta-rejting-trampa/>
4. Замітка На факультеті журналістики зустрілися з редакторкою видання «BBC News Україна» https://www.znu.edu.ua/cms/index.php?action=news/view_details&news_id=52692&lang=ukr&news_code=na-fakulteti-zhurnalistiki-zustrilisya-z-redaktorkoyu-vidannya---BBC-News-ukrayina--
5. Замітка Через ворожі атаки по інфраструктурі, деякі пасажирські рейси залізниці затримуються. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36625>
6. Замітка Київстар попереджає, що через ракетну атаку можливі перебої зі зв'язком. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36626>
7. Замітка Міністр зовнішніх справ України Дмитро Кулеба закликав членів саміту G20 реагувати на ракетну атаку по Україні. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36627>
8. Замітка В Україні масові перебої з інтернетом через ракетну атаку росіян. — Служба моніторингу інтернету Netblock. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36630>
9. Замітка У Благовіщенці на Запоріжжі ЗСУ знищили до 10 одиниць особового складу ворога та поранили 35, а також 5 одиниць техніки, склад боєприпасів. — Генштаб ЗСУ. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36633>
10. Замітка Наші сили ППО збили 70 з понад 90 випущених по Україні ракет! — Радник ОП Кирило Тимошенко. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36634>
11. Замітка Постійний представник України в ООН Сергій Кислиця висміяв втечу росії "з саміту G-19". Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36637>
12. Замітка Через масовану ракетну атаку в Запоріжжі знеструмлено частину Хортицького, Шевченківського, Дніпровського та Комунарського районів. — Міська влада. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36638>

13. Замітка Прем'єр-міністр Польщі Матеуш Моравецький негайно скликає Раду міністрів з питань національної безпеки та оборони. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36642>
14. Замітка Офіційний представник розвідки США на умовах анонімності підтвердив влучання двох ракет по території Польщі та загибель двох людей. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36643>
15. Замітка Соцмережами ширяться відео з ймовірного місця падіння ракет у Польщі. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36645>
16. Замітка Командування Повітряних сил поділилося відео зі збиттям російської крилатої ракети нашим С-300. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36653>
17. Замітка Президент Польщі Анджей Дуда скликає раду РНБО завтра на 12:00. — Голова адміністрації президента Польщі. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36654>
18. Замітка МЗС України Дмитро Кулеба заперечив версію росіян про те, що на території Польщі впала українська ракета сил ППО. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36656>
19. Замітка Українські діти співають "Червону калину" в паркінгу в Дніпрі. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36657>
20. Замітка Металург переміг у перенесеному матчі 8 туру Чемпіонату першої ліги. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36699>
21. Замітка Міська влада попереджає про можливі додаткові обмеження у електропостачанні окрім віялових відключень. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36700>
22. Замітка Окупанти пошкодили бюст Героя Другої Світової Володимира Левітана в Оріхові. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36703>
23. Замітка Ювенальні поліцейські допомогли евакуюватися з-під обстрілів багатодітній родині. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36706>
24. Замітка У Мелітополі вдалося вимкнути російське телебачення. — Генштаб ЗСУ. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36710>
25. Замітка Відсьогодні в Запоріжжі вводяться обмеження на роботу тролейбусних та трамвайних маршрутів. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36716>
26. Замітка Син Дональда Трампа, колишнього президента США, закликав припинити допомогу Україні. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36718>
27. Замітка Польща не задіюватиме статтю 4 Договору НАТО. — Прем'єр Матеуш Моравецький. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36720>

28. Замітка Українські військові рятують цуценят з ями в землі. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36721>
29. Замітка В Португалії побудують завод з виробництва "зеленого" водню. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36888>
30. Замітка На Запоріжжі ЗСУ продовжують бити окупантів. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36889>
31. Замітка Долучаємось до флешмобу "Жовта стрічка" разом. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36892>
32. Замітка Уряд розпочинає добровільну евакуацію з південних регіонів України. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36895>
33. Замітка Заряджаємось зимовим настроєм разом з ЗСУ. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36896>
34. Замітка Запорізький "Металург" зіграв внічию з "Гірник-Спорт". Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36925>
35. Замітка Німеччина передала Україні нову партію військової допомоги. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36926>
36. Замітка У Польщі поки що не знають, чия саме ракета впала у Пшеводуві. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36927>
37. Замітка Укрпошта тролить окупантів у Twitter. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36928>
38. Замітка В Запорізькій області продовжено дію погодинних відключень на 21 листопада. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36932>
39. Замітка Сьогодні вся Україна святкує День Гідності та Свободи. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/36933>
40. Замітка В результаті обміну додому повернулися ще 50 захисників. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37562>
41. Замітка Національна поліція опублікувала статистику по криміногенній ситуації впродовж тижня аварійних відключень. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37565>
42. Замітка СБУ опублікувало ще фото зі звільненими захисниками. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37566>
43. Замітка В ЄС попередньо погодили обмеження ціни до 60\$ на російську морську нафту. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37575>

44. Замітка Окупанти відводять окремі підрозділи та готують до евакуації персонал так званих адміністрацій кількох населених пунктів Запорізької області. — Генштаб ЗСУ. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37576>
45. Замітка Радник ОП Михайло Подоляк розповів про втрати України у війні в етері національного телемарафону. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37578>
46. Замітка Президент Зеленський відповів на петицію щодо демобілізації військових, які відслужили рік. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37580>
47. Замітка В Чикаго зустрічають Різдво з "Щедриком". Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37584>
48. Замітка В Хортицькому районі, на вулиці Героїв 93 бригади, сталася пожежа. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37619>
49. Замітка Гендиректор МАГАТЕ Рафаель Гроссі заявив про досягнення "серйозного прогресу" в переговорах щодо безпекової зони на Запорізькій АЕС. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37622>
50. Замітка Києво-Печерську лавру офіційно зареєстровали як монастир Православної Церкви України. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37626>
51. Замітка Повітряні Сили ЗСУ відбили ракетну атаку Росії. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37783>
52. Замітка В Україні засновано відзнаку "Золоте серце" для волонтерів. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37787>
53. Замітка Офіційні російські ЗМІ з посиланням на міноборони ерефії підтвердили влучання безпілотників по аеропортах енгельс та дягілево. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37792>
54. Замітка В Запоріжжі продовжують діяти графіки стабілізаційні відключень електрики. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37628>
55. Замітка Києво-Печерську лавру не передають до ПЦУ. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37630>
56. Замітка Нашу країну не здолати. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/37635>
57. Замітка Протягом учорашньої доби патрульні виїздили на 31 ДТП, що вдвічі більше ніж зазвичай. Три з цих автопригод були з травмованими. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38018>
58. Замітка Радник ОП Михайло Подоляк поділився своїм бажанням на Різдво. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38025>

59. Замітка "Дефіцит [електропостачання] існуватиме принаймні під час осінньо-зимового періоду", — розповів Голова правління Укренерго Володимир Кудрицький. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38026>
60. Замітка Комітет Верховної Ради підтримав законопроекти про заборону УПЦ МП. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38027>
61. Замітка Відзавтра Україна щороку святкуватиме День прав людини. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38028>
62. Замітка У разі повного блекауту мобільний зв'язок працюватиме ще три дні. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38040>
63. Замітка Обленерго опублікувало нові графіки стабілізаційних відключень на 10 грудня. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38042>
64. Замітка Центр стратегічних комунікацій поділився відео знищення танка рашистів на Запоріжжі. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38043>
65. Замітка Доброго ранку, українці!. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38044>
66. Замітка США дали мовчазну згоду на удари безпілотників по території рф. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38077>
67. Замітка В Запоріжжі запрацювала соціальна пральня. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38078>
68. Замітка У Мелітополі пролунала серія вибухів. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38080>
69. Замітка З понеділка в Запоріжжі почнуть вимикати світло споживачам, які заживлені від критичної інфраструктури. — Анатолій Куртєв. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38081>
70. Замітка За попередньою інформацією, бавовна в Мелітольській Християнській церкві, яку окупанти зайняли кілька місяців тому. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38082>
71. Замітка Туреччина може надати Україні плавучі електростанції. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38086>
72. Замітка За попередніми даними, в Мелітополі демілітаризувалось близько 200 військових рф. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38089>
73. Замітка Цим ми відрізняємось від них. Людськістю. Телеканал «МТМ». URL : <https://t.me/tvmtmonline/38090>

**Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ**

Я Задорожний Олександр Юрійович, студент 4 курсу, форми навчання денної, факультету журналістики, спеціальність журналістика, адреса електронної пошти zadorozhnyi205@gmail.com,

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Ігрова журналістика: характеристика і тенденції» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений/ознайомлена;
- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;
- згоден/згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата 11.06.2023 Підпис *Задорожний* ПІБ (студент) Задорожний О. Ю.

Дата 11.06.2023 Підпис _____ ПІБ (науковий керівник) Костюк Ю.В.

ABSTRACT

The Bachelor's paper is dedicated to the analysis of Game Journalism: Features and Trends.

Volume of the main part of the work: 24 pages

The number of sources used is 43.

The object of the work is the works of video game journalists as examples of thematic direction.

The main aim of the paper consists in defining the video game journalism and outline its framework relative to other areas of journalism. To achieve the goal, we performed the following tasks:

- analyzed such a subtype of journalism as video games;
- analyzed the literature that touches on the issue of relevant journalism;
- analyzed current trends in the development of video game journalism;
- created sample posts about video games with journalistic standards and in a distinctive manner.

Formal and substantive characteristics of the project. The creative project consists of two publications on the "Skrynia Dumok" website and 7 publications on the "Igrotorba" Telegram channel.

Keywords: video game journalism, video games, media, development, trends, games.