

## **СВІТОВА ВІДЕОІГРОВА ЖУРНАЛІСТИКА: ВІД ЗАРОДЖЕННЯ ДО СЬОГОДЕННЯ**

**Котенко Юрій Русланович**

студент, здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти  
Житомирський державний університет імені Івана Франка

**Дюжева Катерина Валеріївна**

старший викладач, кандидат філологічних наук  
Житомирський державний університет імені Івана Франка

З моменту народження відеоігор досить швидко постало питання появи журналістики яка б висвітлювала виключно новини цієї індустрії. Першим хто почав робити це був журнал «Play Meter», який спочатку мав назву «Coin Industry Play Meter». Перший випуск журналу вийшов 13 грудня 1974 року в США на англійській мові. Хоча сам журнал висвітлював в цілому теми монетної індустрії (музикальні автомати, аркадні автомати тощо), він зробив досить вагомий внесок як журнал, що першим написав про відеоігри. Його видавцем і редактором був Ральф Лаллі II, що висвітлював хроніку аркадної індустрії від її зародження [8].

Починаючи з листопада 1981 року у Великобританії виходить перший випуск друкованого журналу орієнтованого на відеоігри «Computer & Video Games». Наклад журналу становив 106 000 примірників, а кожен новий випуск виходив щомісяця. В своїй оглядах автори журналу писали про відеоігри ставлячи в підсумку їм оцінку, а щоб відзначити найкращі з них автори придумали власну нагороду, що отримала назву «C+VG Hit». Також у серпні 1999 року журнал отримав власний сайт де окрім звичних рецензій на відеоігри та інтерв'ю з розробниками почав з'являтися відео та мультимедійний контент [6].

Ще одним з перших відеоігрових журналів можна по праву вважати «Famitsu», який вийшов у Японії 6 червня 1986 року. Перший випуск був проданий в 200 000 примірників, в той час як надруковано було 700 000 примірників. Особливістю журналу було те, що він намагався охопити всі можливі відеоігрові платформи приділяючи увагу кожній з них. Завдяки цьому рішення журналу вдалося збільшити свою читацьку аудиторію. Також зі збільшенням кількості контенту та сторінок журнал почав виходити три рази на місяць [3].

З ростом популярності відеоігор в багатьох Європейських та Азійських країнах зумовив поширення відеоігрової журналістики по всьому світу. Саме так у травні 1994 року вийшов китайський відеоігровий журнал «Dìanzǐ Yóuxì huānjìàn», який є пофакту першим журналом про відеоігри в Китаї [9].

В Україні найбільш відомим багатьом геймерам є відеоігровий журнал «Шпіль!», що вийшов у 2001 році. Він був першим українським журналом, що писав виключно про відеоігри, а його наклад у перші роки існування досягав 10

000 примірників. Редакція журналу знаходилася у місті Києві, а сам журнал виходив раз у місяць і мав щорічно 12 випусків. Видавець журналу мав назву «Мережі – Україна», а головним редактором «Шпіль!» був Андрій Гайдут [1].

Однак з появою інтернету більша частина друкованих відеоігрових журналів почала втрачати своїх читачів. Цікаву статтю стосовно нездатності старих відеоігрових журналів адаптуватися до вимог сучасного світу написав менеджер з розвитку бізнесу «Eurogamer» Пет Гарратт у 2006 році. Він розмовляв з більшістю своїх колег журналістів і неодноразово чув їх нерозуміння чому вони втрачають своїх читачів. На його думку єдиний реалістичний спосіб дій для забезпечення довгострокового виживання – це зменшення витрат на друковані журнали і інвестування грошей в веб-сайти. А нездатність тримати власний сайт актуальним і цікавим для читачів є виною видавців, які не бажають вкладати достатньо коштів в них [7].

В наш же час великі відеоігрові медіа в більшості своєму використовують переважно онлайн просування свого контенту такі як – «IGN», «Eurogamer», «Kotaku», «GameSpot» і «GamesRadar».

На момент сьогодні головною проблемою відеоігрових медіа є втрата тої популярності, що була у них раніше. Якщо скажімо десять років тому можна було просто відмовитися від випуску друкованих видань і перейти на онлайн то вже зараз все доходить до того, що прості відеоігрові блогери отримують більше переглядів ніж професійні медіа. Творці контенту як «PewDiePie» або «Markiplier» отримують значно більше довіри від глядачів і уваги ніж відеоігрові ЗМІ. Ці блогери не займаються розслідуваннями або глибокими дослідженнями (як це роблять професійні журналісти), однак вони мають силу у вигляді мільйонів підписників, що дослухаються до них. І виходить так, що деякі блогери дійсно досягають кількості аудиторії як умовний «IGN» чи «Eurogamer» [2].

Також іншою проблемою відеоігрових медіа є скандали в яких вони фігурують. Так у 2017 році колишня редакторка IGN Каллі Плагге заявила, що зіштовхнулася з сексуальним домаганням зі сторони свого колеги Вінса Інгеніто, що за її словами робив в її сторону непристойні коментарі. Через, що група працівників «IGN» відмовилася працювати допоки компанія не опублікує заяву з публічним вибаченням [5].

Іншим випадком є ситуація з відеоігровим ЗМІ «GamePro». У 2007 році журналіст Джефф Герстманн був звільнений з «GameSpot» після публікації рецензії на відеогру «Kane & Lynch: Dead Men», оскільки вона була визнана занадто негативною її видавцем, який активно рекламувався на веб-сайті. Цю подію було описано в статті «Forbes» під назвою «A Gaming Journalist Lost His Job Over A Negative Review». Через угоду про нерозголошення журналіст не міг публічно говорити на цю тему до 2012 року [4].

Перспективою для досліджень є вивчення подальшого розвитку відеоігрової журналістики, її сучасних проблем, а також пошуку способів їх вирішення.

### Список літератури

1. Мирчук С. Шпіль (журнал). *REPORTER* / *Information portal*.

JOURNALISM  
PRESENT AND FUTURE: PRIORITY AREAS OF RESEARCH IN SCIENTIFIC AND  
EDUCATIONAL ACTIVITIES

URL: <https://reporter.zp.ua/shpil-zhurnal-wnq.html>

2. Нановська В. Press F. Чому в західній ігровій журналістиці виснажився ресурс і чи здатна вона виконати місію? - Медіамейкер. *Медіамейкер*. URL: <https://mediamaker.me/press-f-chomu-v-zahidnoyi-igrovoyi-zhurnalistyky-vysnazhyvsya-resurs-i-chy-zdatna-vona-vykonaty-misiyu-1889/>

3. Final Fantasy XII scores perfect 40/40 in Famitsu reviews. *Ars Technica*. URL: <https://arstechnica.com/gaming/2006/03/3107/>

4. Kain E. Gaming The System: How A Gaming Journalist Lost His Job Over A Negative Review. *Forbes*. URL: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2012/03/21/gaming-the-system-how-a-gaming-journalist-lost-his-job-over-a-negative-review/>

5. Klepek P. Sexual Harassment Allegations at IGN Prompt Some Employees to Stop Working. *VICE*. URL: <https://www.vice.com/en/article/sexual-harassment-allegations-at-ign-prompt-some-employees-to-stop-working/>

6. Lee D. Computer and Video Games online magazine facing closure. *BBC News*. URL: <https://www.bbc.com/news/technology-27486867>

7. Paper Trails // GamesIndustry.biz. *Wayback Machine*. URL: [https://web.archive.org/web/20070327191244/http://www.gamesindustry.biz/content\\_page.php?aid=19093](https://web.archive.org/web/20070327191244/http://www.gamesindustry.biz/content_page.php?aid=19093)

8. Rignall J. A Brief History of Games Journalism. *VG247*. URL: <https://www.vg247.com/a-brief-history-of-games-journalism>

9. *Sina Games*. URL: <https://games.sina.com.cn/n/2012-03-07/1520591300.shtml>