

11. Інструменти доповненої реальності в освіті. URL: <https://www.educationar.com> (дата звернення: 12.10.2024).
12. Інструмент ClassDojo для управління взаємодією в класі. URL: <https://www.classdojo.com> (дата звернення: 12.10.2024).
13. Програма SPSS для аналізу даних. URL: <https://www.ibm.com/products/spss-statistics> (дата звернення: 12.10.2024).
14. Canva – інструмент для створення візуалізацій. URL: <https://www.canva.com> (дата звернення: 12.10.2024).
15. Tableau для візуалізації даних. URL: <https://www.tableau.com> (дата звернення: 12.10.2024).

УДК 070:316.774:794.8(091)»2000/2010»(043.2)

Малюк Євген

/ м. Київ /

ГРА В ЖУРНАЛ: ЖУРНАЛІСТИКА ТА АУДІОВІЗУАЛЬНЕ ВИРОБНИЦТВО В ЛЮБИТЕЛЬСЬКИХ ЖУРНАЛАХ ПРО ВІДЕОІГРИ КІНЦЯ 2000-ИХ РОКІВ

Дослідження медіакультури та журналістики, які стосуються любительських медіа в історичному контексті, часто звертаються або до архаїчного матеріалу, або вже до актуального. У першому випадку роблять акцент на дослідження аналогової діяльності – платівок «на кістках», паперового самвидаву, з основним акцентом на політичний або хоча б субкультурний (який теж може бути політичним у широкому сенсі слова) зміст. У другому ж досліджують сучасні електронні медіа, з творчістю блогерів, стримерів, інфлюенсерів у соціальних мережах і т.п. Проте між цими двома контекстами є майже непомітний третій, або, якщо врахувати його особливості, перший з половиною, коли медіа масово переходили в електронний формат,

але нові жанри електронних медіа ще не були сформовані, тому орієнтація на паперові продукти залишала помітний слід.

Деякі продукти тієї доби прижилися і досі існують у певних нішах. Це, наприклад, електронні фанзини – любительські журнали, які дуже схожі на паперові аналоги, але існують лише в електронному варіанті. Дуже мало робіт українською знайдено про електронні фанзини, це поодинокі матеріали О.Куцої, Б.Листвака або Р.Твердої, які стосуються літературних тем та аніме. Проте про відеоігрові любительські журнали наукових текстів знайдено не було. Ба більше, на жовтень 2024 року запит в пошуковій системі Google, навіть якщо ви знаєте назви любительських журналів про відеоігри, які існували в 2007-2010 рр., ви знайдете мало.

Деякі з журналів, які стосувалися конкретної тематики – наприклад, ретро-ігри, можуть існувати і досі (наприклад, 8 bit Heart, Retro Video Game Magazine), а їхнім збереженням можуть займатися відповідні фанатські спільноти. Іншим прикладом є журнали, які намагалися писати не на вузьку фанатську тему, а звертатися до поточних тем та відеоігор. У 2009 році в тогочасному українському інформаційному просторі існувало декілька таких журналів; ми звернемо увагу на журналі Center of Game World (так, без артикля the перед Game), до створення якого мені довелося докласти руку. На жовтень 2024 року Google пропонує лише 11 результатів, де згадується журнал, а сторінка на issue, онлайн-овому архіві журналів, де він раніше знаходився, заблокована від читання. Фактично цей журнал, як і багато інших, які випускалися любителями, став lost media. Відсутність прив'язки до фендому не дозволила йому зберегтися. Тому ті, хто стверджує, що інтернет все пам'ятає, помиляються – ця пам'ять досить коротка. Теоретично через проєкт archive.org ми можемо знайти сторінки форумів, які були з цим журналом пов'язані (але при цьому ми маємо знайти, який це був сайт), але самі журнали, які зберігалися не в форматі вебсторінок, а більш звичному для журналів форматі PDF, до цього архіву не входять, якщо їх спеціально не додали. Для дослідження

вийшло знайти два останніх випуски журналу, але перших два, здається, втрачено.

Літературної або ідеологічної важливості, на відміну від історичної та медіазнавчої, цей журнал не має. Це продукт партиципативної культури, де непрофесіонали, школярі та студенти, зібралися через мережу Інтернет та зробили свій журнал. На момент створення журналу наймолодший автор був у 7 класі, а найстарший – закінчував університет. Зміст журналу є свого роду карго-культу популярних паперових журналів тієї доби. Журнал був продуктом своєї епохи. Як і інші журнали, які можна було придбати в Україні 2009 року, він був написаний російською. Помітне використання журналістських штампів ігрової журналістики. Але були і елементи новизни. Оскільки в 2009 широкоформатні монітори вже були популярними, через суто електронну природу журналу було вирішено з 3 номера журналу зробити його в альбомній орієнтації. Таким чином, під час читання користувачеві буде зручно розглядати сторінку повністю, не гортаючи його частини, як це було з електронними версіями популярних паперових видань.

Іншим елементом карго-культу по відношенню до сучасних йому журналів була наявність відео. Журнали про відеоігри першого десятиріччя XXI ст. часто в якості доповнення мали низку мультимедійного матеріалу. Спочатку це були відео та демо-версії ігор, які були актуальні в контексті відсутнього або обмеженого доступу до Інтернету середньостатистичного споживача. Згодом відео стали не просто записаним ігровим процесом нової гри, це були повноцінні відеоматеріали з новинами про ігри, враження від тих чи інших проєктів та зрідка відеореєстри. Любительський журнал не мав матеріальної бази, яка б дозволяла робити повноцінні відео, як у професійних виданнях. Частина відеоматеріалів була представлена у вигляді коротких відео з ігровим процесом без озвучування. Проте інша частина містила озвучування. Однією з поширених в середовищі фанатських спільнот кінця 00-их років була спільнота фандаберів та фансаберів, тобто тих, хто робить озвучування та субтитри для аніме.

Фандабери мали базові навички з начитування, володіли основами монтажу, тому наявність такої людини була плюсом для редакції.

Журнал міг би існувати більше, бо тих, хто хотів писати для журналу, завжди було чимало. Справжньою проблемою було велике навантаження верстальника. Більше 100 сторінок у 3 та 4 випусках журналу була справжнім викликом для нього і довелося для останнього випуску шукати другого верстальника, який завершив роботу. Зайнятість основного верстальника призвела до затримки з випуском останнього номера.

Вартим уваги дослідника тогочасної культури є спосіб поширення журналу. Сьогодні такий журнал рекламували б через соціальні мережі та фанатські канали, тоді ж основним способом розповсюдження були торрент-трекери, тобто сайти, що зберігають інформацію, яка дозволяє завантажувати інформацію з комп'ютерів одних користувачів до інших, обходячи централізовані сервери. Такий спосіб розповсюдження часто використовується для цифрового піратства. Для того, щоб адміністрація торрент-трекерів робила більшу видимість для користувачів, редакція журналу розміщувала в ньому рекламу трекерів в самому журналі. Також один з адміністраторів торрент-трекеру був дизайнером 4 випуску. Ще одним плюсом для розміщення такого журналу на торрент-трекері було те, що з 3 випуску журнал мав відеоблок і хостинг pdf-файлів на кшталт вже згаданого issue був би недостатнім для демонстрації журналу у всій його мультимедійності.

Зрештою, після 4 номеру журнал перестав існувати, хоча автори текстів були готові продовжувати створювати нові матеріали. Згодом була спроба зробити сайт, який існував би на базі інтернет-магазину, що продавав відеоігри, але від послуг редакції зрештою відмовилися. Ще на початку 2010 року, коли велися розмови про відродження журналу, було зрозуміло, що старий журнальний формат вимагає величезних зусиль, тоді як легко і просто написати любительську рецензію на одному з сайтів про відеоігри, які вже стрімко прямували в епоху користувацького контенту web 2.0.

Література

1. Center of Game World. 2009. № 3. С. 1-102.
2. Center of Game World. 2009. № 4. С. 1-113.
3. Куца О., Листвак Г., Потенціал українського горору: стан ринку та стратегії видавничої комунікації. *Поліграфія і видавнича справа*. 2022. Т. 2, № 84. С. 130–142. URL: <https://doi.org/10.32403/0554-4866-2022-2-84-130-142>
4. Тверда Р., Миколаєнко Н. Переваги та недоліки фензинів у контексті розвитку видавничої справи. *Науковий пошук: актуальні питання філології й журналістики*. 2015. Т. 1. С. 71–75.

УДК 82.09:821.161.2-3(043.2)

Коновалова Марія

/ м. Київ /

ПОЕТИКА ТА СИМВОЛІКА ЗАГОЛОВКА ТРИЛОГІЇ ЛЮДМИЛИ КОВАЛЕНКО

«НАША, НЕ СВОЯ ЗЕМЛЯ»

Заголовок твору займає особливе місце у структурі художнього тексту й виступає метатекстовим знаком вираження актуальної й концептуальної інформації. В інтерпретації твору питання автономності, структурної розмаїтості, поліфункціональності заголовка викликали інтерес у багатьох дослідників. Символічне значення заголовків, їх роль у формуванні змісту твору досліджували С. Кржижановський, А. Нямцу, Ю. Ковалів, В. Мержвинський, Л. Скорина, О. Ігнатович та ін. Питання авторських номінацій й надалі викликає особливий інтерес у науковців.

Цікавим з позиції символіки значення, інтертекстуальності виступає заголовок трилогії маріупольської письменниці Людмили Коваленко, яка після