

ОБГРУНТУВАННЯ ДОЦІЛЬНОСТІ СТВОРЕННЯ ПРОГРАМНОГО МОДУЛЯ ДЛЯ ОЦІНЮВАННЯ ТА РЕЦЕНЗУВАННЯ ВІДЕОІГОР

Вінницький національний технічний університет

Анотація

Актуальність розробки програмного модуля для інтерактивного оцінювання та рецензування відеоігор обумовлена стрімким розвитком індустрії відеоігор і зростанням потреби гравців у спеціалізованих онлайн-середовищах для обміну досвідом, враженнями та обговоренням ігрового процесу. Існуючі сервіси, як правило, зосереджені на базовій функціональності – оцінюванні та веденні списків ігор, не приділяючи достатньої уваги можливостям соціальної взаємодії. Це створює потребу у створенні нової платформи з розширеним функціоналом: форумами, особистими публікаціями, коментарями та зручним ігровим журналом. Такий підхід сприятиме формуванню активної спільноти гравців, що в свою чергу позитивно вплине на розвиток культури рецензування ігор, обмін знаннями та підтримку новачків у геймерському середовищі.

Ключові слова: відеоігри, рецензування, соціальна взаємодія, форум, користувацький контент

Abstract

The relevance of developing a software module for interactive video game evaluation and reviewing is due to the rapid development of the video game industry and the growing need for players to use specialized online environments to share experiences, impressions, and discuss gameplay. Existing services tend to focus on basic functionality, such as rating and maintaining game lists, without paying enough attention to social interaction. This creates the need for a new platform with extended functionality: forums, personal posts, comments, and a convenient game journal. This approach will help to form an active community of players, which in turn will have a positive impact on the development of a game review culture, knowledge sharing, and support for newcomers to the gaming community.

Keywords: video games, reviewing, social interaction, forum, user-generated content

Вступ

У сучасному світі відеоігри є не лише формою розваги, а й важливим культурним явищем, яке об'єднує мільйони гравців по всьому світу. Відеоігри впливають на мистецтво, науку, технології та суспільство загалом. Вони є платформою для самовираження, творчості та соціальної взаємодії, що робить їх невід'ємною частиною цифрової культури. Водночас, зі зростанням кількості відеоігор та їхнього впливу, постає потреба у спеціалізованих платформах, де гравці можуть ділитися своїми враженнями, обговорювати улюблені ігри та залишати оцінки.

Інтернет-середовище надало можливість для створення платформ, які дозволяють гравцям фіксувати свої досягнення, вести журнали пройдених ігор і ділитися рецензіями. Однак більшість таких платформ зосереджені на базових функціях оцінювання ігор, без розширених можливостей соціальної взаємодії. Це обмежує потенціал комунікації між користувачами, які часто шукають підтримки, порад або просто хочуть поділитися своїми думками.

Соціальний аспект ігрових платформ є надзвичайно важливим, адже він сприяє формуванню спільноти, в якій гравці можуть обмінюватися досвідом, знаходити однодумців та брати участь в обговореннях. Відсутність зручних інструментів для комунікації та взаємодії часто змушує користувачів шукати альтернативні способи для спілкування, такі як форуми або соціальні мережі, що розпорошує інформацію та ускладнює її пошук. Крім того, наявна потреба у можливості пошуку інших користувачів за вказаною країною або містом, що дозволило б легше знаходити локальних гравців, організовувати зустрічі чи формувати спільноти за географічною ознакою.

Додатковою проблемою є потреба у персоналізованому підході до ведення ігрового журналу. Гравці бажають не просто залишати оцінки, а й вести хронологію своїх досягнень, зберігати особисті нотатки та ділитися власними враженнями з іншими. Відсутність такої функціональності у багатьох існуючих рішеннях створює нішу для нових платформ, які б могли задовольнити ці потреби.

Результати дослідження

У результаті проведеного аналізу сучасних ігрових онлайн-платформ було виявлено, що більшість з них зосереджені переважно на базовій функціональності – оцінюванні, веденні списків або журналів проходження ігор. Натомість соціальні можливості, які сприяють активному спілкуванню користувачів, представлені слабо або зовсім відсутні. Зокрема, такі важливі елементи, як повноцінний форум для тематичних обговорень, можливість створення користувацьких постів на сторінках профілю, а також система коментування цих публікацій, зазвичай або не реалізовані, або мають обмежену функціональність. Це значно знижує рівень взаємодії між гравцями та стримує формування активної спільноти навколо платформи. Враховуючи це, у межах дослідження було обґрунтовано доцільність створення модуля з розширеними соціальними можливостями, які будуть інтегровані у середовище для рецензування відеоігор [1 – 4].

У табл. 1 представлена порівняльна характеристика геймерських соціальних платформ.

Таблиця 1 – Порівняльна характеристика геймерських соціальних платформ

Характеристика	Backloggd	InfiniteBacklog	Grouvee	Steam
Наявність реєстрації та авторизації	+	+	+	+
Можливість написання рецензій	+	+	+	+
Наявність форуму	-	-	-	+
Підтримка постів користувачів	-	-	-	-
Можливість пошуку користувачів з однієї країни/міста	-	-	-	-

На основі аналізу представлених сайтів можна зробити висновок, що вони мають певні спільні недоліки. Зокрема, обидві платформи обмежуються базовим функціоналом – оцінюванням контенту, написанням рецензій та веденням особистих журналів. Водночас у них відсутні такі соціальні можливості, як повноцінний форум для обговорень, можливість створення користувацьких постів на сторінці профілю та система гнучкої взаємодії між користувачами. Це ускладнює формування активної спільноти, обмежує обмін досвідом та знаннями, а також знижує залучення користувачів до платформи в довгостроковій перспективі. Отже, створення веб-платформи з розширеним соціальним функціоналом є доцільним та актуальним напрямом розвитку подібних сервісів.

Висновки

За результатами аналізу предметної області було виявлено, що сучасним платформам для оцінювання та рецензування відеоігор не вистачає повноцінного соціального функціоналу, який би сприяв глибшій взаємодії між користувачами. Більшість існуючих сервісів обмежуються базовими можливостями – такими як оцінки, рецензії та особисті журнали, залишаючи поза увагою важливі елементи комунікації, зокрема форуми, пости користувачів і пошук користувачів за географічною ознакою. Це свідчить про наявність незаповненої ніші для розробки платформи, яка б поєднувала функціональність системи рецензування з інструментами соціальної взаємодії. Запропонований підхід до створення програмного модуля з орієнтацією на активну спільноту дозволяє задовольнити ці потреби та сформувані середовище, яке сприятиме не лише обміну думками, а й розширенню ігрової культури загалом.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Backloggd. URL: <https://backloggd.com/> (дата звернення 03.04.2025)

2. InfiniteBacklog. URL: <https://infinitebacklog.net/> (дата звернення 03.04.2025)
3. Grouvee. URL: <https://www.grouvee.com> (дата звернення 03.04.2025)
4. Steam. URL: <https://store.steampowered.com/> (дата звернення 03.04.2025)

Лікнарович Владислав Валерійович – студент групи 1КН–21б, факультет інтелектуальних інформаційних технологій та автоматизації, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: vladwallet556@gmail.com.

Арсенюк Ігор Ростиславович – доцент кафедри комп'ютерних наук, факультет інтелектуальних інформаційних технологій та автоматизації, Вінницький національний технічний університет, Вінниця, e-mail: air@vntu.edu.ua.

Liknarovych Vladyslav Valeriyovych – student of group 1CS–21b, Faculty of Intelligent Information Technologies and Automation, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: vladwallet556@gmail.com.

Arseniuk Ihor Rostyslavovych – Associate Professor, Department of Computer Science, Faculty of Intelligent Information Technologies and Automation, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, Ukraine, e-mail: air@vntu.edu.ua.