

**DMYTRO KRAVCHENKO**

Berdyansk State Pedagogical University, Zaporizhzhia, Ukraine; e-mail: *kravchenko.dmytro2003@gmail.com*

**HANNA ALIEKSIEIEVA**

Ph.D. in Pedagogical Sciences, Associate Professor, Department of Computer Technologies and Informatics, Berdyansk State Pedagogical University, Zaporizhzhia, Ukraine; e-mail: *alekseeva@ukr.net*, ORCID: 0000-0003-3204-3139

**OLEKSANDR NESTORENKO**

Ph.D., Faculty of Social Sciences and Humanities, Academy of Silesia, Katowice, Poland; e-mail: *oleksandr.nestorenko@wst.pl*, ORCID: 0000-0002-0852-9473

**OLENA MATVIICHUK-YUDINA**

PhD, Associate Professor of the Computer Multimedia Technology Department, National Aviation University, Kyiv, Ukraine; e-mail: *metalen3@ukr.net*, ORCID: 0000-0002-5906-5023

s. 199-212

**NATALIIA KRAVCHENKO**

Ph.D. in Mathematical Sciences, Associate Professor, Department of Physics, Mathematics and Teaching Methods, Berdyansk State Pedagogical University, Zaporizhzhia, Ukraine; e-mail: *natalyvkrauchenko@gmail.com*, ORCID: 0000-0002-9642-5403

**LARYSA HORBATIUK**

Ph.D. in Pedagogical Sciences, Associate Professor, Department of Computer Technologies and Informatics, Berdyansk State Pedagogical University, Zaporizhzhia, Ukraine; e-mail: *loravas@ukr.net*, ORCID: 0000-0002-0584-7708

## ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ MIDJOURNEY ДЛЯ РОЗРОБКИ КОНТЕНТУ ЗМІ В ПРОЦЕСІ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ЖУРНАЛІСТІВ

### АНОТАЦІЯ

Метою дослідження є визначення потенціалу використання генеративного штучного інтелекту, зокрема програмного забезпечення Midjourney, у створенні візуального контенту для спортивних видань та його застосування у процесі професійної підготовки журналістів. Використання генеративного штучного інтелекту в журналістиці відкриває нові можливості для підвищення якості та ефективності створення візуального контенту, що робить спортивні видання більш привабливими для читачів та сприяє залученню аудиторії.

Методи дослідження включають аналіз літератури, огляд практик застосування генеративного штучного інтелекту у медіа-сфері, а також практичний експеримент із використання Midjourney для створення ілюстрацій у рамках футбольного журналу "Трішки в ніжку, трішки в м'яч" (Україна). Огляд літератури визначив основні тенденції та виклики впровадження штучного інтелекту в журналістиці, а практичний експеримент дозволив оцінити ефективність Midjourney для створення візуального контенту, що відповідає вимогам сучасних медіа та очікуванням аудиторії. Крім того, було здійснено оцінку зручності використання даного програмного забезпечення для журналістів, зокрема студентів, які тільки починають свою професійну діяльність.

Результати дослідження показали, що використання Midjourney дозволяє підвищити якість візуального контенту, скоротити час його створення та збільшити залученість читачів. Застосування цієї технології сприяє розвитку творчих навичок у майбутніх журналістів, що є важливим для їхньої професійної підготовки. Використання генеративного штучного інтелекту дозволяє створювати унікальні матеріали, що забезпечує виданням оригінальність.

Висновки підкреслюють важливість інтеграції генеративного штучного інтелекту у процес навчання журналістів для підвищення їхньої конкурентоспроможності на ринку праці. Використання Midjourney допомагає студентам розвивати навички візуальної комунікації, креативність та вміння працювати з інноваційними технологіями, що є важливими для сучасного медіа-середовища.

#### КЛЮЧОВІ СЛОВА

генеративний штучний інтелект, Midjourney, спортивна журналістика, візуальний контент, професійна підготовка, цифрові інструменти, освітній процес.

#### **Постановка проблеми у загальному вигляді та її зв'язок з важливими науковими чи практичними завданнями**

Цифрові технології стали невід'ємною частиною сучасного світу, зокрема у сфері медіа та освіти [1-6]. Наприклад, інтеграція штучного інтелекту (ШІ), зокрема програми Midjourney, у сучасну видавничу справу приводить до значних змін у способах створення, обробки та розповсюдження контенту. Ця трансформація має відповідати вимогам цифрової епохи, що вимагає ефективності, персоналізації та інновацій. Станом на 2023-2024 роки видавнича індустрія продовжує покращувати свої позиції та адаптується до змін, зумовлених використанням цифрових технологій. За даними Асоціації американських видавців (AAP), у червні 2024 року доходи в США зросли на 6,2% у порівнянні з аналогічним періодом 2023 року, досягнувши 1,1 мільярда доларів. Це свідчить про стійкість видавничої індустрії в умовах цифровізації [7].

У глобальному контексті ринок Німеччини у 2022 році генерував дохід у розмірі 9,9 мільярда доларів, а Японія продемонструвала значний дохід у сегменті дитячих книг – 702 мільйони доларів. Ці дані підкреслюють важливість видавничої галузі як складової світової економіки, що впливає на культуру та освіту [8].

Генеративний ШІ, такий як програма Midjourney, відкриває нові можливості для створення контенту, що раніше вимагало значних людських ресурсів і часу. Використання таких інструментів у професійній підготовці журналістів значно розширює їхні можливості у створенні якісного, візуально насиченого контенту, що відповідає вимогам сучасної аудиторії. Так, нещодавній відкритий лист Гільдії авторів підкреслює важливість етичного використання творів, захищених авторським правом, в умовах швидкого розвитку технологій ШІ [9].

Футбол, як найбільш популярний і видовищний вид спорту, постійно створює попит на додаткову інформацію, аналітику, інтерв'ю та пояснення складних моментів гри. Вболівальники прагнуть більш глибокого досвіду, ніж просто перегляд матчів. Вони шукають контент, який додає цінності їхньому розумінню гри. Саме журнальні видання, зокрема, можуть задовольнити ці потреби завдяки впровадженню сучасних цифрових технологій, таких як Midjourney, що значно підвищує якість і доступність інформації [10].

У контексті змін, що відбуваються в медіа, важливо відзначити, що з розвитком технологій зменшується кількість людей, які надають перевагу традиційним друкованим виданням. Еволюція медіа дозволяє створювати мультимедійні та інтерактивні журнали в електронному вигляді, що робить інформацію більш оперативною, доступною і привабливою. Влучною є думка Ф. Вольфа: «Журналіст сам вирішує, що є нове» [11, с. 19]. Тематика, орієнтована на український футбол, суттєво відрізняється від сучасних трендів, де більшість фанатів цікавляться іноземними топ-чемпіонатами. Місія даного дослідження полягає в актуалізації інтересу до українського футболу шляхом креативного підходу та використання аналізу аудиторії і сучасних технологій.

### **Аналіз останніх досліджень і публікацій**

Перші десятиліття XXI століття стали свідками масштабних змін у видавничій індустрії, де цифрові технології відіграли ключову роль у трансформації способів створення, розповсюдження та споживання контенту.

Це особливо актуально в контексті появи генеративного ШІ, такого як Midjourney, який здатний забезпечити значну ефективність у створенні візуального контенту, підвищуючи його якість і залученість аудиторії [12].

Дослідження виявили тенденцію зростання популярності нових цифрових форматів, що відповідають вимогам сучасних читачів і свідчать про необхідність адаптації видавничої справи до нових технологічних можливостей та уподобань аудиторії. Аналіз літератури показує, що інтеграція ШІ, зокрема у видавничу справу, активно обговорюється в наукових колах. Зокрема, О. Барабаш зазначає, що використання сучасних нейромереж, таких як Midjourney, може значно покращити процес створення контенту, але потребує етичного регулювання [13].

О. Євменова та Т. Дубровна розглядають нові жанри журналістики, серед яких лонгріди стали популярними завдяки своїй здатності інтегрувати візуальний контент і текст, підвищуючи інтерес читачів [14]. У свою чергу, Ю. Сазонова підкреслює важливість розвитку спортивної журналістики в Україні, вказуючи на необхідність адаптації до нових технологій, щоб задовольнити зростаючі вимоги аудиторії [15]. В. Шевченко акцентує увагу на ролі візуального стилю для ідентифікації видання, що підкреслює важливість дизайну в умовах конкуренції на ринку [16]. Водночас дослідження Д. Кравченка та Н. Рули демонструє, що візуальне наповнення може суттєво впливати на сприйняття футбольного контенту, створюючи емоційний зв'язок з читачами [17].

Все це має особливе значення у контексті даного дослідження, адже обрана тематика суттєво відрізняється від сучасних трендів, що зазвичай тяжіють до іноземних топ-чемпіонатів, і значна частина вітчизняних футбольних фанатів зосереджена саме на них. Створення футбольного журналу сприятиме поверненню інтересу до українського футболу через влучно підібрані теми, аналіз аудиторії та творчий підхід.

Щодо важливості заголовків у журналістиці, Х. Дацишина наголошує, що окрім традиційних функцій, таких як називна, інформаційна та рекламна, сьогодні утворюються більш сучасні типи заголовків – пошукові та клікбейтні. Вони відіграють важливу роль у приверненні уваги читача, але водночас можуть бути

ознакою неетичності або маніпулятивного підходу автора. Найчастіше клікбейтні заголовки є спробою привернути увагу читача шляхом перебільшення або введення в оману, коли заголовок стає єдиним прочитаним елементом матеріалу [18, с. 76].

Дане дослідження має на меті також показати, як генеративний ШІ може підтримати створення якісного та етичного контенту, який відповідатиме очікуванням аудиторії та сприятиме підвищенню інтересу до місцевого спорту, а не тільки міжнародних подій.

Разом з тим, ШІ та машинне навчання перетворюють видавничу галузь, змінюючи процеси створення, управління та доставки контенту, та пропонують як нові можливості, так і виклики, зокрема щодо етичного використання контенту.

Таким чином, незважаючи на позитивні аспекти інтеграції ШІ у видавничу справу, існує ряд нерозв'язаних проблем, зокрема питання етики та впливу на оригінальність контенту, що потребують подальшого дослідження. На основі проведеного аналізу можна виділити кілька актуальних питань, серед яких етичне використання ШІ у створенні візуального контенту, забезпечення достовірності та уникнення маніпуляцій. Крім того, недостатньо досліджено вплив технологій на оригінальність та автентичність контенту, особливо в умовах високої конкуренції на ринку медіа.

**Метою статті** є дослідження потенціалу використання генеративного ШІ, зокрема програмного забезпечення Midjourney, у створенні візуального контенту для спортивних видань та його застосування у майбутньому процесі професійної підготовки журналістів.

Основними завданнями статті є:

- визначити, як технології ШІ можуть підвищити якість створення візуального контенту в спортивній журналістиці;
- проаналізувати освітній потенціал використання Midjourney для підготовки журналістів та важливість інтеграції цифрових інструментів у навчальний процес;
- означити роль генеративного ШІ у професійному розвитку студентів-журналістів.

### **Методи дослідження**

У дослідженні використовувалися методи аналізу літератури, огляду практик застосування генеративного штучного інтелекту у медіа-сфері, а також практичний експеримент. Аналіз літератури дозволив визначити основні тенденції використання ШІ для створення візуального контенту в журналістиці. Практичний експеримент полягав у використанні Midjourney для створення ілюстрацій у рамках українського футбольного журналу "Трішки в ніжку, трішки в м'яч", що дозволило оцінити ефективність цієї технології для професійної підготовки журналістів. Огляд практик включав аналіз досвіду використання подібних технологій у міжнародних медіа та їх впливу на якість контенту та професійні навички журналістів.

## Результати дослідження

Журнали як періодичні видання, еволюціонували з друкованої форми до електронної завдяки розвитку цифрових технологій. Сучасні журнали мають значні переваги порівняно з друкованими варіантами, зокрема миттєвий доступ з будь-якої точки світу, можливість додавання мультимедійних матеріалів (відео, аудіо), швидкий перехід від створення контенту до його публікації, що полегшує процес поширення та рекламування [19].

Цифрові платформи, такі як блоги, сайти та соціальні мережі, впливають на медіаринок завдяки наданню новин у режимі реального часу. Це спричинило необхідність адаптації журналів до нових вимог аудиторії. Цифрові технології дозволяють виданням конкурувати у цьому середовищі, забезпечуючи візуально привабливий контент та інтерактивні матеріали, що допомагають утримувати увагу читачів, особливо в умовах змінюваної поведінки користувачів, які віддають перевагу "скролінгу" та читанню тільки заголовків [20].

Ці технологічні трансформації мають прямий вплив на професійну підготовку журналістів, оскільки сучасні курси з журналістики повинні навчати студентів ефективно використовувати цифрові платформи для створення мультимедійного контенту. Використання таких інструментів, як Midjourney, є важливим аспектом розвитку професійних навичок, спрямованих на інтеграцію інноваційних технологій у створення журналістських матеріалів. Цифрові технології стали ключовим елементом у створенні сучасних періодичних видань, зокрема у сфері спортивної журналістики. При розробці концепції власного футбольного журнального видання "Трішки в ніжку, трішки в м'яч" було особливу увагу приділено інтеграції цифрових інструментів та технологій, що сприяє покращенню якості контенту, підвищенню інтерактивності та залученню ширшої аудиторії [21].

Однією з ключових переваг цифрових технологій є можливість оперативного створення і поширення мультимедійного контенту, що робить журнал доступним для більшої кількості читачів. Сучасні інструменти, зокрема ШІ, використовуються для створення ілюстрацій, фотографій та інших візуальних елементів, які роблять матеріали більш привабливими та емоційно насиченими. Для журналу "Трішки в ніжку, трішки в м'яч" залучення генеративних моделей ШІ, наприклад, таких як Midjourney, дозволяє швидко створювати ілюстрації, які відповідають тематиці матеріалу, підкреслюють його унікальність і надають візуальну динаміку.

Важливо також зазначити, що цифрові технології дозволяють ефективніше планувати структуру та організацію контенту. Журнал має низку рубрик, які охоплюють різні аспекти українського футболу, від досягнень команд на європейській арені до аналізу молодіжних змагань та трансферів. Структура видання побудована з урахуванням потреб різних груп читачів – від фанатів до професійних учасників футбольної сфери. Цифрові технології, зокрема веб-аналітика та соціальні мережі, використовуються для аналізу аудиторії та її інтересів, що дозволяє адаптувати рубрики та контент відповідно до актуальних трендів та запитів.

Іншим важливим аспектом є візуальне оформлення журналу. Використання цифрових технологій дозволяє створювати якісні та динамічні ілюстрації, що підтримують основні матеріали видання. Наприклад, у рубриках "Єврокубкові

здобутки” та “Шлях до Олімпіади-2024” активно використовуються інфографіка, тактичні схеми, які дозволяють читачам краще зрозуміти події на футбольному полі та їхню динаміку. Інфографічний підхід полегшує розуміння складних тактичних рішень, а також допомагає швидко сприймати великі обсяги інформації. Цифрові технології також впливають на вибір і розробку шрифтів та колористику видання. Колористика, що складається із зеленої, червоної, білої та синьої палітри, підсилює тематичну прив’язаність до футболу і додає журналу впізнаваності. Креативний підхід до вибору шрифтів, таких як Bebas Neue та Franklin Gothic Heavy, дозволяє створити унікальну стилістику, що відрізняється від інших видань на ринку. Цей візуальний стиль забезпечує ексклюзивність і робить журнал легко впізнаваним серед інших видань [22].

Окрім створення візуального контенту, цифрові технології використовуються для взаємодії з аудиторією та підвищення її залученості. Журнал “Трішки в ніжку, трішки в м’яч” має на меті активно використовувати цифрові платформи, такі як соціальні мережі, для залучення нових читачів, обговорення матеріалів, організації конкурсів та інтерактивних заходів. Це сприяє розвитку спільноти навколо видання, робить його більш інтерактивним та забезпечує зворотний зв’язок з читачами. Цифрові технології також впливають на швидкість підготовки та публікації матеріалів. Завдяки електронним платформам, процес написання, редагування і поширення статей значно прискорюється. Журнал має можливість швидко реагувати на актуальні події, що є особливо важливим в умовах динамічного світу спортивної журналістики. Це дозволяє оперативно випускати матеріали про матчі, трансфери, важливі новини, які є актуальними для аудиторії в конкретний момент.

Професійна підготовка майбутніх журналістів також може виграти від використання цих технологій. Створення такого журналу може слугувати навчальним кейсом для студентів, які вивчають журналістику та медіа. Студенти можуть ознайомитися з процесом розробки концепції видання, дізнатися про технології створення мультимедійного контенту, навчитися використовувати сучасні інструменти ШІ для покращення якості своїх матеріалів. Таким чином, проект “Трішки в ніжку, трішки в м’яч” не лише сприяє популяризації українського футболу, але й служить платформою для розвитку професійних навичок майбутніх журналістів [23].

Таким чином, впровадження цифрових технологій у процес створення футбольного журнального видання має значний вплив на якість контенту, його доступність та взаємодію з аудиторією. Від використання ШІ для створення ілюстрацій до інтерактивних платформ для комунікації з читачами, ці технології дозволяють зробити журнал сучасним, динамічним та привабливим для різних категорій читачів. Розглянемо більш детально застосування програми Midjourney для розробки контенту. Штучний інтелект є початком нової ери в технологічному розвитку, що знаходить своє застосування в різних сферах, включаючи журналістику та медіа. Генеративні програми, такі як DeepArt для зображень, Jasper для тексту, Jukedek для музики та Synthesia для відео, стають частиною повсякденного життя. Midjourney – це одна з таких дослідницьких програм, що використовує нейромережу для генерації унікальних зображень на основі текстових запитів. Її можливості відкривають нові перспективи для художників, дизайнерів, а також журналістів, яким потрібно швидко створювати якісний візуальний контент [24].

Midjourney вирізняється великою кількістю наборів даних, що дозволяє створювати високоякісні, складні та деталізовані зображення. Для використання цього інструменту потрібно мати доступ до платформи Discord, де користувач може створювати запити на зображення. Це дозволяє не лише підвищити якість візуального контенту, але й прискорити процес його створення, що є важливим в умовах швидкоплинного світу спортивної журналістики.

У рамках проекту футбольного журнального видання "Трішки в ніжку, трішки в м'яч" ми використовували Midjourney для створення унікальних ілюстрацій до статей, що робить контент більш візуально насиченим та цікавим для аудиторії. Наприклад, у статті "Повернення блудного сина", де описується перехід Андрія Ярмоленка до рідного клубу "Динамо" Київ, замість стандартного зображення було створено ілюстрацію, що поєднує футбольну тематику з елементами мистецтва. Це стало можливим завдяки генеративним алгоритмам Midjourney, які дозволили створити художній образ, що нагадує полотно Рембрандта "Повернення блудного сина". Хоча контекст картини та історія Ярмоленка різняться, їх поєднує ідея повернення після пережитих труднощів. Використання такої ілюстрації додає статті додаткового смислового та емоційного навантаження.

У процесі створення цього візуального контенту при роботі з Midjourney було детально прописано опис зображення, його стиль, кольори та освітлення, а також формат і розмір зображення. Такий підхід дозволив отримати якісний результат, який додає значення тексту та робить статтю більш емоційно виразною. Це показує, що за допомогою людської творчості та креативності у поєднанні з технологіями штучного інтелекту можна значно полегшити процес створення контенту для журнальних видань і підвищити його якість. Використання Midjourney для створення контенту в журналі "Трішки в ніжку, трішки в м'яч" має також значний освітній потенціал. Це надає можливість студентам-журналістам навчатися працювати з інноваційними інструментами для генерації візуального контенту, що стає дедалі важливішим у сучасній журналістиці. Студенти отримують практичні навички створення візуального контенту, розвивають творче мислення та вміння адаптувати зображення під конкретні завдання або стиль видання.

Проте варто враховувати й етичні аспекти використання ШІ для створення контенту. Ілюстрації, створені Midjourney, можуть використовуватися як доповнення до контенту, але не повинні повністю замінювати оригінальні роботи журналістів чи художників. Це допоможе зберегти автентичність і креативність видання, а також підтримати розвиток власного унікального стилю.

Таким чином, Midjourney є важливим інструментом, який сприяє створенню візуального контенту високої якості, що особливо цінно в умовах сучасної спортивної журналістики. Водночас він має освітній потенціал і дозволяє студентам-журналістам вивчати нові технології, що підвищують їхню конкурентоспроможність на ринку праці.

Розглянемо особливості використання Midjourney у спортивних виданнях. Midjourney доступний у вигляді чат-боту на платформі Discord, тому для його використання необхідно зареєструватися на цій платформі. Спочатку потрібно зайти на сайт Midjourney (<https://www.midjourney.com/home>) і обрати розділ "Sign up" або "Log in" через Discord. Після створення облікового запису в Discord

система перекине вас на Discord і запросить приєднатися до каналу неймережі. Після приєднання та оплати доступу можна зайти в будь-який чат newbies і ввести команду “/imagine prompt:” або вибрати команду “imagine” зі списку після введення символу слеш (/). Потім необхідно написати запит англійською мовою і зачекати, поки система згенерує чотири варіанти малюнку. Один із них можна обрати для створення додаткових варіацій або деталізувати як самостійне зображення. Після цього важливо завантажити зображення в галерею одразу, оскільки в одному чаті працює багато інших користувачів, і ваша робота може швидко зникнути серед інших повідомлень.

Представимо таблицю запитів до Midjourney та коментарі щодо отриманого зображення (табл.1).

Таблиця 1. Запити до Midjourney та коментарі щодо отриманого зображення

Запит	Результат	Коментар
A football player in uniform, rear view, falls into the arms of an old man, against the backdrop of a football field, white male		Недоречно підібраний фон –похмура погода та дощ. Футбольний стадіон не видно через відсутність розмітки, воріт та якісного газону. Гравець виглядає занадто дорослим, потрібно вказати вік 33 роки та синю форму з номером „7”.
A football player in uniform, a young man, rear view, falls into the arms of an old man, against the background of a football field, a white man, in a blue T-shirt with the number 7, the stands with joyful fans are visible		Занадто великий стадіон і неприродні обійми між гравцем та президентом клубу. Руки людей у неправильних положеннях, гравець виглядає похилого віку.
A football player in uniform, a young man, rear view, falls into the arms of a middle-aged man, against the backdrop of a football field, a white man, in a blue T-shirt with the number 7, the stands with joyful fans are visible		Руки все ще неприродні. Людина, що обіймає, виглядає занадто молодою, а має бути старшою на 20 років. Розмітка футбольного поля незрозуміла, а гравці мають однакові номери „7” — це неможливо у футболі.
A football soccer player in uniform, a young man, rear view, falls into the arms of a middle-aged man, against the backdrop of a football field, a white man, in a blue T-shirt with the number 7, the stands with joyful fans are visible		Людина, що обіймає, не повинна показувати обличчя, бо воно не відповідає реальності. Гравець виглядає занадто молодо. Люди на задньому фоні перебувають у однакових, неприродних положеннях.
Кінцевий варіант		Зображення було деталізовано з урахуванням попередніх помилок та доопрацьовано.

Джерело: власне дослідження

Проведений аналіз етапів створення кінцевого зображення за допомогою Midjourney, який включав кілька етапів, дозволив досягти бажаного результату:

- 1) формування запиту – на першому етапі було важливо чітко визначити, яке зображення необхідно створити, зокрема стиль, вік персонажів, контекст сцени. Ключовим аспектом було включення деталей, таких як форма гравця (синя футболка з номером "7") та емоційний момент обіймів;
- 2) корекція параметрів запиту – після отримання початкових зображень були внесені зміни до запиту, щоб уточнити деталі, зокрема вигляд стадіону, вирази обличчя та положення персонажів. Кілька ітерацій дозволили покращити якість і наблизити результат до бажаного;
- 3) остаточна деталізація – на цьому етапі було здійснено деталізацію кольорів, освітлення та поз персонажів. Важливо було забезпечити, щоб кожний елемент сцени відповідав заданому контексту і не виглядав неприродно.

Отже, процес створення зображення за допомогою Midjourney включав декілька етапів формування та корекції запитів, що дало змогу отримати кінцевий варіант, що максимально відповідає вимогам до статті. Генеративний штучний інтелект дозволив швидко створити візуальний контент, що відповідає концепції журналу та додає статтям емоційної складової. Застосування таких технологій є важливим для розвитку професійної підготовки майбутніх журналістів, оскільки вони вчаться використовувати інноваційні інструменти для створення унікального та якісного контенту.

## **Висновки**

Таким чином, використання генеративного штучного інтелекту – такого як Midjourney – значно підвищує якість створення візуального контенту в спортивній журналістиці. Він дозволяє швидко і креативно створювати ілюстрації, що підвищує привабливість і конкурентоспроможність видань на ринку спортивної журналістики. Завдяки технологіям ШІ журнальні матеріали стають більш інтерактивними та цікавими для читачів, що сприяє збільшенню їхньої популярності та охоплення аудиторії. Освітній потенціал використання Midjourney є значним для професійної підготовки майбутніх журналістів. Використання генеративного ШІ надає студентам – майбутнім журналістам можливість експериментувати з новітніми технологіями, розвивати творчі здібності та вивчати нові підходи до створення медіа-контенту. Це є важливим аспектом їхньої майбутньої професійної діяльності, оскільки в умовах сучасного медіа-ринку вміння працювати з інноваційними технологіями стає все більш важливим фактором успіху та ключовою компетенцією майбутніх журналістів.

## Література

- [1] Алексеева, Г. М. (2012). Інтерактивні комп'ютерні технології навчання. Комп'ютер у школі та сім'ї, (6), 28-31.
- [2] Алексеева, Г.М., Кравченко, Н. В., Антоненко О. В, & Горбатюк Л. В. (2017). Використання ігрових технологій в процесі професійної підготовки студентів педагогічних закладів вищої освіти євроінтеграції. Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського, Серія: Педагогіка. 6 (119), 7-14. URL: [www.drive.google.com/file/d/1DIAE3f3r\\_5pPs-m3L7sYALQ3n7saq-oW/view](http://www.drive.google.com/file/d/1DIAE3f3r_5pPs-m3L7sYALQ3n7saq-oW/view) (date of access: 24.10.2024)
- [3] Azhazha, M.A., Gonda, V., & Nestorenko, T.P. (2015). Human capital: theoretical foundations and mechanisms of development. In Problems of spatial development of socio-economic systems: economics, education, medicine: monograph (pp. 63-69). The Academy of Management and Administration in Opole. [www.surl.li/nqoex](http://www.surl.li/nqoex) (date of access: 24.10.2024)
- [4] Nestorenko, T.P., & Bordousov, O.V. (2015). The value of higher education for the individual. Вісник Хмельницького національного університету. Економічні науки, 3 (3), 171-174. [www.cutt.ly/SGYr6T9](http://www.cutt.ly/SGYr6T9) (date of access: 24.10.2024)
- [5] Peliova, J., Nestorenko, T., Kovachov, S., Suchikova, Y., & Nestorenko, O. (2023). Adapting to adversity: a case study of asynchronous learning implementation in a relocated university amidst war. Zeszyty Naukowe Wyższej Szkoły Technicznej w Katowicach, 16, 119-132. [www.doi.org/10.54264/0067](http://www.doi.org/10.54264/0067).
- [6] Ажажа, М.А., Пеліова, Я., & Несторенко, Т.П. (2023). Комунікативна політика держави в контексті посилення суспільного впливу. Modeling the Development of the Economic Systems, 2, 79-88. [www.doi.org/10.31891/mdes/2023-8-11](http://www.doi.org/10.31891/mdes/2023-8-11).
- [7] AAP. The Voice of American Publishing (2024, September 19). AAP June 2024 StatShot Report: Overall Publishing Industry Up 6.2% for Month of June, and Up 5.6% Year-To-Date. URL: [www.publishers.org/news/aap-june-2024-statshot-report-overall-publishing-industry-up-6-2-for-month-of-june-and-up-5-6-year-to-date/](http://www.publishers.org/news/aap-june-2024-statshot-report-overall-publishing-industry-up-6-2-for-month-of-june-and-up-5-6-year-to-date/) (date of access: 24.10.2024)
- [8] WIPO. Suggested citation: World Intellectual Property Organization (2023). The Global Publishing Industry in 2022. WIPO. [www.doi.org/10.34667/tind.48714](http://www.doi.org/10.34667/tind.48714)
- [9] Authors Guild. Open Letter to Generative AI Leaders / Authors Guild. October 2023. URL: [www.authorsguild.org/app/uploads/2023/10/Authors-Guild-Open-Letter-to-Generative-AI-Leaders.pdf](http://www.authorsguild.org/app/uploads/2023/10/Authors-Guild-Open-Letter-to-Generative-AI-Leaders.pdf) (date of access: 24.10.2024)
- [10] WordsRated. eBooks Sales Statistics / WordsRated. URL: [www.wordsrated.com/ebooks-sales-statistics/](http://www.wordsrated.com/ebooks-sales-statistics/) (date of access: 24.10.2024)
- [11] Фолькер, В. (2017). Журналістика газет і журналів. 2-е вид., перероб. / за ред. Климченка В. Центр вільної преси.
- [12] Amazon Press. Introducing Amazon Kindle / Amazon Press. November 2007. URL: [www.press.aboutamazon.com/2007/11/introducing-amazon-kindle](http://www.press.aboutamazon.com/2007/11/introducing-amazon-kindle) (date of access: 24.10.2024)
- [13] Барабаш, О. (2024). Штучний інтелект та сучасні нейромережі: вітчизняний та зарубіжний досвід: Збірник тез Всеукраїнського круглого столу, 15 березня 2024 року, ЛьвДУВС, 17-23.
- [14] Євменова, О., & Дубровна, Т. (2017). Лонгрід як новітній жанр журналістики. Освіта, наука та виробництво: розвиток і перспективи: матеріали II Всеукраїнської науково-методичної конференції, 20 квітня 2017 року, Сумський державний університет, 63.
- [15] Сазонова, Ю. (2021). Спортивна журналістика України: історія, еволюція, трансформація: монографія. ЧНУ ім. Петра Могили.
- [16] Шевченко, В. (2015). Роль візуального стилю журналу для ідентифікації видання. Наукові записки [Української академії друкарства]. Серія: Соціальні комунікації, 2 (51), 139-147. URL: [www.nz.uad.lviv.ua/static/media/2-51/44.pdf](http://www.nz.uad.lviv.ua/static/media/2-51/44.pdf) (date of access: 24.10.2024)
- [17] Кравченко, Д., & Рула, Н. (2024). Візуальне наповнення власного футбольного журнального видання. Наука III тисячоліття: пошуки, проблеми, перспективи розвитку: матеріали VII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, 24-25 квітня 2024 року,

БДПУ, 370–371.

[18] Дацишин, Х. (2021). Сучасний заголовок новин в українських інтернет-ЗМІ: між клікбейтом та інформативністю. Вісник Національного університету «Львівська політехніка»: Журналістика, 2, 76.

[19] Мантуло, Н. (2013). PR-Текст в сучасному інформаційному просторі. Вісник Львівського університету. Серія журналістика, 37, 419–424.

[20] Штець, В., Мельник, О., & Ракочий, Я. (2021). Інтерактивність у дизайні новинного сайту. Актуальні питання гуманітарних наук, 35 (3), 45–50.

[21] Колісник, Ю. (2018). Формування унікального візуального образу журналу «Reader's Digest». Збірник наукових праць студентів, аспірантів і молодих вчених «Молода наука-2018». Запорізький національний університет, 215–216.

[22] Собко, Б., & Скляренко, Н. (2024). Сучасні тенденції в дизайні журнальної графіки. Міжнародний науковий журнал «Грааль науки», 36, 516–518.

[23] Шевченко, Д., & Дмитренко, Н. (2023). Спортивна преса в Україні: особливості становлення та перспектива розвитку. Матеріали конференцій МНЛ. Київський національний університет культури і мистецтв, 195–196.

[24] Власов, Є. (2020). Особливості та способи перекладу жаргонної лексики і сленгу. Збірник тез доповідей V Всеукраїнського науково-практичної конференції «Інноваційні тенденції підготовки фахівців в умовах полікультурного та мультилінгвального глобалізованого світу». Київський національний університет технологій та дизайну, 458–461.

## USING MIDJOURNEY ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR THE DEVELOPMENT OF MEDIA CONTENT IN THE PROFESSIONAL TRAINING PROCESS OF FUTURE JOURNALISTS

### ABSTRACT

The aim of the study is to determine the potential for using generative artificial intelligence, particularly Midjourney software, in creating visual content for sports publications and its application in the professional training of journalists. The use of generative artificial intelligence in journalism opens new possibilities for enhancing the quality and efficiency of visual content creation, making sports publications more attractive to readers and increasing audience engagement.

The research methods include literature analysis, a review of the practices of generative artificial intelligence applications in the media sphere, and a practical experiment using Midjourney to create illustrations for the football magazine "A Bit of Foot, A Bit of Ball" (Ukraine). The literature review identified key trends and challenges in the implementation of artificial intelligence in journalism, while the practical experiment allowed an assessment of Midjourney's effectiveness in creating visual content that meets the standards of modern media and audience expectations. Additionally, an evaluation was conducted on the user-friendliness of this software for journalists, particularly for students who are just beginning their professional careers.

The study results showed that using Midjourney improves the quality of visual content, reduces the time needed for its creation, and increases reader engagement. The application of this technology fosters the development of creative skills in future journalists, which is essential for their professional training. The use of generative artificial intelligence enables the creation of unique materials, ensuring originality for publications.

The conclusions emphasize the importance of integrating generative artificial intelligence into the training process for journalists to enhance their competitiveness in the job market. The use of Midjourney helps students develop skills in visual communication, creativity, and working with innovative technologies, which are crucial for the modern media environment.

### KEYWORDS

generative artificial intelligence, Midjourney, sports journalism, visual content, professional training, digital tools, educational process.

## WYKORZYSTANIE SZTUCZNEJ INTELIGENCJI MIDJOURNEY, DO TWORZENIA TREŚCI MEDIALNYCH W PROCESIE PRZYGOTOWANIA ZAWODOWEGO PRZYSZŁYCH DZIENNIKARZY

### STRESZCZENIE

Celem badania jest określenie potencjału wykorzystania generatywnej sztucznej inteligencji, w szczególności oprogramowania Midjourney, w tworzeniu treści wizualnych dla publikacji sportowych oraz jego zastosowania w procesie profesjonalnego kształcenia dziennikarzy. Wykorzystanie generatywnej sztucznej inteligencji w dziennikarstwie otwiera nowe możliwości poprawy jakości i efektywności tworzenia treści wizualnych, co sprawia, że publikacje sportowe stają się bardziej atrakcyjne dla czytelników i zwiększają zaangażowanie odbiorców.

Metody badawcze obejmują analizę literatury, przegląd praktyk zastosowania generatywnej sztucznej inteligencji w sferze mediów, a także eksperyment praktyczny, z wykorzystaniem Midjourney do tworzenia ilustracji w ramach magazynu piłkarskiego „Trochę w nogę, trochę w piłkę” (Ukraina). Przegląd literatury wskazał główne trendy i wyzwania związane z wdrażaniem sztucznej inteligencji w dziennikarstwie, a eksperyment praktyczny pozwolił ocenić skuteczność Midjourney w tworzeniu treści wizualnych, które spełniają wymagania współczesnych mediów i oczekiwania odbiorców. Ponadto, dokonano oceny łatwości użytkowania tego oprogramowania przez dziennikarzy, w tym studentów, którzy dopiero rozpoczynają swoją działalność zawodową.

Wyniki badania pokazały, że wykorzystanie Midjourney pozwala poprawić jakość treści wizualnych, skrócić czas ich tworzenia i zwiększyć zaangażowanie czytelników. Zastosowanie tej technologii wspiera rozwój kreatywnych umiejętności przyszłych dziennikarzy, co jest istotne dla ich profesjonalnego przygotowania. Wykorzystanie generatywnej sztucznej inteligencji umożliwia tworzenie unikalnych materiałów, co zapewnia oryginalność publikacji.

Wnioski podkreślają znaczenie integracji generatywnej sztucznej inteligencji w procesie kształcenia dziennikarzy, aby zwiększyć ich konkurencyjność na rynku pracy. Wykorzystanie Midjourney pomaga studentom rozwijać umiejętności komunikacji wizualnej, kreatywność oraz zdolność do pracy z innowacyjnymi technologiami, co jest kluczowe dla współczesnego środowiska medialnego.

### SŁOWA KLUCZOWE

generatywna sztuczna inteligencja, Midjourney, dziennikarstwo sportowe, treści wizualne, przygotowanie zawodowe, narzędzia cyfrowe, proces eduk



Artykuł udostępniony na licencjach Creative Commons/ Article distributed under the terms of Creative Commons licenses: Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0). License available: [www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/](http://www.creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

