

Міністерство освіти і науки України  
Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка  
Навчально-науковий інститут української філології та журналістики  
Кафедра журналістики

Кваліфікаційна робота  
бакалавра

з теми: **«КЕРОВАННИЙ ДЖОЙСТИКОМ:  
СЕРІЯ ПОДКАСТІВ ПРО ВІДЕОІГРИ»**

Виконав: студент Zh1-B20 групи  
спеціальності 061 Журналістика  
**Кацен Ілля Олегович**

Керівник:  
кандидат філологічних наук,  
старший викладач кафедри журналістики  
**Загоруйко Н.А.**

Рецензент:  
кандидат мистецтвознавства, доцент,  
завідувач кафедри образотворчого і  
декоративно-прикладного мистецтва та  
реставрації творів мистецтва  
**Підгурний І. С.**

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
ОПИС РАДІОПРОЄКТУ .....	7
ТЕХНІЧНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ СТВОРЕННЯ ПОДКАСТУ.....	17
ВИСНОВКИ.....	25
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	28
ДОДАТКИ.....	31

## ВСТУП

Подкастингу передувало винайдення радіо та популяризація радіомовлення ще на початку ХХ століття, а також аудіоблогінг 80-х. Наступний етап настав у вересні 2000 року, коли виробник «MP3-плеєрів» «i2Go» представив першу систему для завантаження та зберігання епізодичного контенту на ПК та мобільних пристроях. Пізніше вона була популяризована з випуском першого «iPod». З того часу «Apple» виріс у одного з провідних світових виробників електроніки та програмного забезпечення. «Apple» відома своїми інноваціями, такими як особисті комп'ютери «Macintosh», «iPod», «iPhone» та «iPad».

Термін Подкаст увів Бен Хаммерслі, журналіст «The Guardian», у своїй статті «Аудіореволюція», об'єднавши слова «iPod» і трансляція. Цей неологізм підхопили ЗМІ, і термін набув широкого розповсюдження. Подкасти часто створюються для вузької аудиторії з конкретними інтересами. Це дозволяє слухачам знаходити контент, який точно відповідає їхнім уподобанням та потребам. Нішеві відеогеймінгові подкасти – це подкасти, спрямовані на аудиторію геймерів з конкретними інтересами, темами або жанрами відеоігор. Ці подкасти приділяти увагу різним аспектам геймінгу, таким як обговорення новин та подій у галузі, глибокі аналізи геймплею, історії відеоігор, обговорення технічних аспектів створення ігор, огляди та рецензії на ігри тощо. «Для України явище подкастингу вже не зовсім нове, але й поширеним його назвати ще рано. Проте воно однозначно набирає обертів – це зрозуміло з цифр, які відображають кількість нових авторів та слухачів українськомовних подкастів» [25].

Термін «відеогра» є специфічним терміном, який походить від поєднання слів «відео» і «гра». Він використовується для позначення електронних ігор, які відтворюються на відеоекрані з допомогою спеціальних пристроїв, таких як персональні комп'ютери, ігрові консолі, смартфони, планшети тощо.

Молодь зацікавлена в відеоіграх з різних причин. Насамперед це розвага та відпочинок. Відеоігри надають можливість розважитися та відпочити після

навантаженого дня в школі або на роботі. Вони дозволяють відволіктися від повсякденних турбот і насолодитися часом, проведеним у віртуальному світі. Багато відеоігор мають мультиплеєрний режим, що дозволяє гравцям грати разом з друзями або знайомими через Інтернет.

Подкасти про відеоігри мають кілька переваг порівняно з відео – та текстовими форматами. По-перше, вони дозволяють слухачеві споживати контент, не відволікаючись від інших справ, що особливо зручно в сучасному світі, де час – цінний ресурс. По-друге, у подкастів є своя атмосфера і інтонація, що дозволяє авторам передавати свої думки і враження більш емоційно і виразно. Крім того, подкасти можуть мати гостей, що розширює кругозір слухачів і додає інтересу до контенту.

**Актуальність проєкту** полягає у тому, що відеоігри стають все більш популярними як серед молоді, так і серед дорослих. Запропонований подкаст, присвячений відеоіграм, здатен задовольнити цей попит на якісний контент.

«GameSpot's Game Scoop!», «IGN Games Podcast», «The Game Informer Show», «Ігрова База», «Ігровий Вісник» є крутими прикладами якісного подкасту про відеоігри на світовому ринку, але «Керований джойстиком: серія подкастів про відеоігри» може бути конкурентоспроможним та цікавим проєктом. Подкаст «Керований джойстиком: серія подкастів про відеоігри» вже з самої назви привертає увагу аудиторії, оскільки відображає основну тематику – відеоігри. Створений подкаст буде конкурентоспроможним та цікавим, оскільки він пропонує унікальний контент для української аудиторії, відображаючи популярні теми та тренди в індустрії відеоігор, а також забезпечуючи інсайти та обговорення, які цікаві для гравців та шанувальників галузі.

**Мета і завдання проєкту** «Керований джойстиком: серія подкастів про відеоігри» полягає у створенні цікавого та інформативного контенту для української аудиторії, яка цікавиться відеоіграми та геймерською культурою.

Досягнення мети передбачає виконання таких **завдань**:

- написання сценарію для випусків подкасту;

- підбір інвентаря для створення якісного контенту;
- використання застосунків для монтажу з аудіофайлами;
- опублікування аудіофайлів на платформі «YouTube».

**Об'єкт дослідження:** серія випусків авторських подкастів.

**Предмет дослідження:** інформативний та розважальний контент для української аудиторії, яка цікавиться відеоіграми та геймерською культурою.

**Методи дослідження,** які використовувалися для створення проєкту це: спостереження, порівняння та аналіз.

**Ідея проєкту** полягає у сприянні розвитку геймерської культури в Україні та створенні платформи для обміну ідеями, враженнями та думками серед українських гравців.

**Специфіка аудиторії:** подкаст спрямований на аудиторію всіх вікових категорій та статей та адресований передусім аудиторії, яка цікавиться геймерською культурою.

**Сфера застосування:** подкаст представлено на платформі «YouTube». Платформа спеціалізується на розповсюдженні аудіо та відео контенту.

**Апробація** здійснена у вигляді доповіді на науковій конференції студентів і магістрантів Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка за підсумками НДР у 2023-2024 навчальному році (9 квітня 2024р.) та була прийнята до друку як одна з кращих доповідей учасників конференції для опублікування у 18 випуску «Збірника наукових праць студентів та магістрантів Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка».

**Структура проєкту:** робота складається з двох частин: практичної – «Керований джойстиком: серії подкастів про відеоігри» на платформі «YouTube» та теоретичної – пояснювальної записки.

Пояснювальна записка складається зі вступу, опису проєкту, технічних характеристик, висновків та використаних джерел, що налічує 29 позицій. Цикл «Керований джойстиком: серія подкастів про відеоігри» складається із п'яти випусків, які тривають від 3 до 10 хвилин.

Отже, «Керований джойстиком: серія подкастів про відеоігри» представляє собою цікаву та захоплюючу ініціативу, спрямовану на надання українській аудиторії доступу до якісного контенту про відеоігри. Створений подкаст втілює не лише любов до відеоігор, але й сприяє розумінню їхнього впливу на культуру, технології та суспільство в цілому. Унікальність проєкту полягає в тому, що він пропонує не лише огляди ігор та аналіз новин, але й глибокі обговорення тем, які цікаві для українських гравців та шанувальників індустрії, створюючи можливість для спільної дискусії, розвитку геймерської спільноти та популяризації відеоігор серед української аудиторії.

## ВИСНОВКИ

Історія відеоігор є захоплюючим подорожжю від простих експериментів у 1950–х роках до складних, багатоплатформних ігор сучасності. Відеоігри пройшли шлях від елементарних програм на наукових комп'ютерах до розважальних пристроїв, які охоплюють мільйони людей по всьому світу. Розвиток технологій, зростання індустрії ігор і постійна еволюція геймінгових платформ сприяли появі нових жанрів, революційних ігрових механік та багатих наративів.

З початку 21-го століття відеоігри досягли нового рівня завдяки потужним консолям, високошвидкісному інтернету і зростанню мобільного геймінгу. Поширення інді-ігор і демократизація засобів для розробки відкрили двері для нових талантів і ідей. Сьогодні відеоігри є не тільки засобом розваги, але й платформою для соціальної взаємодії, самовираження і навіть професійної кар'єри для кіберспортсменів та стрімерів.

Узагальнюючи, відеоігри продовжують змінюватися і розвиватися, знаходячи нові форми та значення у сучасному світі. Їхня історія є свідченням нескінченної інноваційності та творчого духу людства, показуючи, як технології можуть бути використані для створення захоплюючих і дивовижних світів.

Відеоігри, безсумнівно, є однією з форм сучасного мистецтва. Вони поєднують у собі різноманітні мистецькі елементи: від візуального дизайну та музики до наративу та інтерактивності, створюючи унікальний та захоплюючий досвід для гравців. Відеоігри здатні переносити нас у фантастичні світи, викликати емоції та змушувати задуматися над глибокими темами.

Візуальна складова ігор не поступається витворам живопису та кінематографу. Художники, дизайнери та аніматори працюють над створенням вражаючих середовищ, персонажів та ефектів, які разом формують естетично завершений світ гри. Музика та звукові ефекти, створені композиторами, доповнюють візуальне сприйняття, поглиблюючи атмосферу ігрового процесу.

Наративний аспект відеоігор також заслуговує на увагу. Сценаристи та дизайнери створюють складні сюжети, які можуть конкурувати з літературними творами та фільмами. Взаємодія гравця з історією через вибори та дії додає новий вимір до традиційного наративу, роблячи його більш особистим та інтерактивним.

Інтерактивність є ще однією унікальною рисою відеоігор як мистецтва. Взаємодія гравця з ігровим світом та його мешканцями створює активний процес творчості, де гравець стає співтворцем мистецького досвіду. Цей аспект дозволяє відеоіграм бути більш залучаючими та захоплюючими, ніж інші форми мистецтва.

Серія подкастів «Керований джойстиком» та інші подкасти на цю тематику, мають значну користь для гравців та ширшої аудиторії. Вони не лише розважають, але й інформують, об'єднують спільноти та надають унікальні перспективи на різні аспекти ігрової індустрії. Подкасти про відеоігри надати слухачам глибокі знання про історію ігор, їх розробку, тенденції в індустрії та майбутні новинки. Це допомагає гравцям краще розуміти контекст ігрових подій та їх значення.

«Керований джойстиком» пропонує детальні огляди ігор, обговорення ігрових механік і сюжетів, що допомагає слухачам робити обґрунтований вибір щодо того, в які ігри варто грати. Це також сприяє кращому розумінню та аналізу ігор. Подкасти створюють платформу для спілкування і взаємодії між гравцями. Вони можуть об'єднувати людей з подібними інтересами, сприяти обговоренням і обміну думками, а також надавати можливість слухачам брати участь у дискусіях. Подкаст у майбутньому може запрошувати експертів, що дозволяє слухачам отримувати унікальні інсайти та перспективи з перших рук. Це робить подкаст цінним джерелом інформації про внутрішню кухню індустрії. Регулярні випуски подкасту можуть тримати слухачів в курсі останніх новин, тенденцій та релізів у світі відеоігор. Це особливо важливо для гравців, які хочуть бути в курсі новинок та змін в індустрії. Обговорення різних аспектів ігор і їх впливу на суспільство допомагають слухачам розвивати



критичне мислення. Аналіз ігор з різних точок зору сприяє глибшому розумінню тематики ігор та їх культурного значення. Окрім інформаційної цінності, подкаст «Керований джойстиком», забезпечує розважальне наповнення. Живі обговорення, гумор і цікаві історії роблять подкасти привабливими для слухачів, надихаючи їх на нові ігрові досягнення та відкриття.

Таким чином, «Керований джойстиком: серія подкастів про відеоігри» має значну користь, поєднуючи освітні, інформаційні та розважальні елементи й у перспективі стане важливим ресурсом для геймерів, пропонуючи глибокі аналітичні огляди, актуальні новини та можливість спілкування зі спільнотою однодумців.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Бабчук Е. Прямий ефір: з чого все починалось... Аналіз сучасного стану прямоефірних передач. Ведучий у практиці сучасного радіомовлення : зб. навч.-метод. матеріалів. Київ, 2006. С. 9-19.
2. Відеоігри – це мистецтво? Вперед : веб-сайт. URL: <https://vpered-yar.com.ua/novyny/videoigry-cze-mystecztvo/> (дата звернення 28.04.24).
3. Вигаданий всесвіт Гаррі Поттера. Вікіпедія : веб-сайт. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Вигаданий\\_всесвіт\\_Гаррі\\_Поттера](https://uk.wikipedia.org/wiki/Вигаданий_всесвіт_Гаррі_Поттера) (дата звернення 11.05.24).
4. Відьмак 3: Дикий гін. Вікіпедія : веб-сайт. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Відьмак\\_3:\\_Дикий\\_гін](https://uk.wikipedia.org/wiki/Відьмак_3:_Дикий_гін) (дата звернення 12.05.24).
5. Гоян О. Я. Основи радіожурналістики і радіоменеджменту : підруч. / Гоян О. П. Київ : Веселка, 2004. 208 с.
6. Комп'ютерні ігри як важливий фактор формування життєвих навичок. ОСВІТА.UA : веб-сайт URL: <https://osvita.ua/vnz/reports/psychology/28614/> (дата звернення 12.05.24)
7. Комп'ютерні ігри для дітей: користь чи шкода? Академія Професій Майбутнього : веб-сайт. URL: <https://academyua.com/stati/36-komp-yuterni-igri-dlya-ditej-korist-chi-shkoda> (дата звернення 13.05.24).
8. Качкан В.А., Лизанчук В.В. Особливості підготовки матеріалів для радіо і телебачення : навч. Посібник. Львів : Ред.-вид. група ун-ту, 1987. 68 с.
9. Лизанчук В. В. Основи радіожурналістики: Підручник. Київ: Знання, 2006. 628 с.
10. Лизанчук В. В., Кузнєцова О.Д. Методи збирання і фіксації інформації в журналістиці : навч. посібник / В. В. Лизанчук, О.Д.Кузнєцова. – Київ : НМК ВО при Міносвіти УРСР. 1991. 96 с.
11. Любченко Ю. В. Виразальна система радіожурналістики : монографія / Ю. В. Любченко. Запоріжжя : АА Тандем, 2016. 192 с.

12. Мірошніченко П. В. Комунікативна ефективність звукового образу радіопрограм (фокус-групове дослідження) / П. В. Мірошніченко // Наукові записки Інституту журналістики, 2013. Т. 53. С. 245 – 248.

13. Миронченко В. Я. Основи інформаційного радіомовлення : підручник. Київ : ІЗМН, 1996. 440 с.

14. Москаленко А. З. Реабілітація слова. Київ, 1989.

15. Набруско В. Радіомовлення в Україні – чиє? для кого? // *Журналіст України*. 2001. № 1. С.66–67.

16. Навіщо ми граємо у відеоігри? Vector : веб-сайт. URL: <https://vctr.media/specials/navishcho-my-hraemo-u-videogri/> (дата зверення 10.05.24).

17. Професійна станція для роботи зі звуком. Adobe Audition : веб-сайт. URL:<https://www.adobe.com/ua/products/audition.html> (дата звернення 12.05.24.).

18. Пенчук І. Л. Види радіомовлення : навчально-методичний посібник для студентів спеціальності "Журналістика". Запоріжжя : Гуманітарний університет "Запорізький інститут державного та муніципального управління", 2004. 274 с.

19. Популярні відеоігри від українських розробників. ТСН : веб-сайт. URL: <https://tsn.ua/cybersport/populyarni-videogri-vid-ukrayinskih-rozrobnikiv-1766692.html> (дата звернення 30.04.24).

20. Список найкасовіших відеоігор. Вікіпедія : веб-сайт. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Список\\_найкасовіших\\_відеоігор](https://uk.wikipedia.org/wiki/Список_найкасовіших_відеоігор) (Дата звернення 30.04.24).

21. Стівенс М. Виробництво новин: телебачення, радіо, Інтернет (Текст] / Мітчел Стівенс, Олсон Бет М. - Київ : ВД «Києво-Могилянська академія», 2008. 407 с.

22. Третина населення планети грає у відеоігри. Коли ринок геймінгу захопить світ? Економічна правда : веб-сайт. URL: <https://www.epravda.com.ua/publications/2023/05/18/700238/> (дата звернення 27.04.24).

23. Хоменко І. А. Оригінальна радіодрама : навч. посібник / За ред. В. Я. Миронченка. Київ : Київ. нац. ун-т ім.Тараса Шевченка, 2002. 320 с.

24. Хто такий геймер? FUNDUK : веб-сайт. URL: <https://funduk.ua/uk/technoblog/razvlecheniya-i-otdykh/kto-takoy-geymer/> (дата звернення 29.04.24).

25. Що таке подкасти та як їх слухати? Українська правда : веб-сайт. URL: <https://www.pravda.com.ua/articles/2020/09/20/7267023/> (дата звернення 28.04.24).

26. Що таке iMovie на iPhone? Поради інженера : веб-сайт. URL: <https://ua.almedia.com.ua/shho-take-imovie-na-iphone/> (дата звернення 11.05.24).

27. Ігрові жанри. QATestLab : веб-сайт. URL: <https://training.qatestlab.com/blog/technical-articles/games-genres/> (дата звернення 11.05.24).

28. ІСТОРИЯ ГЕЙМДЕВУ ХХ СТОЛІТТЯ: ВІД SPACEWAR! ДО SONIC THE HEDGEHOG. SKVOT : веб-сайт. URL: <https://skvot.io/uk/blog/istoriya-geymdevu-hh-stolittya-vid-spacewar-do-sonic-the-hedgehog> (дата звернення 12.05.24).

29. Як впливають комп'ютерні ігри на організм дитини: користь та шкода від онлайн ігор. Сумські дебати : веб-сайт. URL: <https://debaty.sumy.ua/news/yak-vplivayut-komp-yuterni-igri-na-organizm-ditini-korist-ta-shkoda-vid-onlajn-igor> (дата звернення 11.05.24).